



HAL
open science

Dispositifs immersifs et réalité virtuelle pour la culture scientifique : quel (dé)cloisonnement des cultures ? Une approche par les pratiques événementielles

Joanne Vonlanthen

► To cite this version:

Joanne Vonlanthen. Dispositifs immersifs et réalité virtuelle pour la culture scientifique : quel (dé)cloisonnement des cultures ? Une approche par les pratiques événementielles. Sciences de l'information et de la communication. 2019. dumas-02396616

HAL Id: dumas-02396616

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02396616v1>

Submitted on 6 Dec 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

MÉMOIRE

Dispositifs immersifs et réalité virtuelle
pour la culture scientifique :
quel (dé)cloisonnement des cultures ?

Une approche par les pratiques événementielles

JOANNE VONLANTHEN

SOUS LA DIRECTION DE MIKAËL CHAMBRU

UFR LLASIC - Sciences de l'Information et de la Communication
MASTER 2 - Communication et culture scientifiques et techniques

JUIN 2019



REMERCIEMENTS

J'adresse mes remerciements à l'ensemble des personnes de la Direction de la communication du CNRS qui m'ont accompagnée tout au long de ce stage de fin d'études.

Je remercie tout particulièrement Émilie Smondack, responsable du pôle Événements à la Direction de la communication, pour son encadrement très professionnel et son soutien précieux, ainsi que toute l'équipe du pôle, Marie Lauvergeon, Jonathan Rangapanaiken, Marie-Émilie Arrault, Céline Bézy et Corentin Callon, pour le partage de leur expérience de terrain qui a très fortement contribué à nourrir ce document.

Un grand merci à Mikaël Chambru, de l'Université Grenoble Alpes, pour sa disponibilité, ses éclairages avertis et son implication autant dans la direction de ce travail de recherche qu'au cours de la formation de M2.

À Marie-Christine Bordeaux, de l'Université Grenoble Alpes, pour ses pistes de réflexion et ses conseils toujours très informés en amont de la construction de ce mémoire.

Merci à Catherine Gauthier, de l'Université Grenoble Alpes, pour son suivi régulier du déroulement du stage.

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Ce mémoire de recherche représente la seconde partie d'un travail de fin d'études global.

Il propose une réflexion problématisée sur la question des dispositifs immersifs et de la réalité virtuelle pour la culture scientifique.

Il complète le rapport de stage (première partie du travail) qui explicite mon expérience de terrain au pôle Événements de la Direction de la communication du CNRS.

Le sujet du mémoire est lié à l'expérience du stage puisque beaucoup de données sont issues de ce terrain. Toutefois, l'exercice de recherche travaille à une prise de recul vis-à-vis de cet arrière-plan professionnel (acteurs, discours, etc.)

Le rapport de stage et le mémoire associé devant être rendus au 20 juin 2019, il convient de rappeler que ce support a été documenté et rédigé avant la fin de l'immersion professionnelle prévue par la convention de stage au 2 août 2019.

MÉMOIRE

DISPOSITIFS IMMERSIFS ET RÉALITÉ VIRTUELLE
POUR LA CULTURE SCIENTIFIQUE :
QUEL (DÉ)CLOISONNEMENT DES CULTURES ?

Une approche par les pratiques événementielles

SOUS LA DIRECTION DE MIKAËL CHAMBRU

SOMMAIRE

INTRODUCTION	p.3
I. AUTOUR DE LA NOTION D'IMMERSION EN CULTURE SCIENTIFIQUE : LE CAS DE L'ÉVÉNEMENTIEL	p.13
I.1. Immersion et événementiel : quelles spécificités ?.....	p.13
I.2. Injonction à l'expérience immersive : qu'est-ce qui change aujourd'hui ?.....	p.17
I.3. Sciences, événements, expériences immersives : quels enjeux culturels ? ...	p.22
II. DISPOSITIFS IMMERSIFS ET RÉALITÉ VIRTUELLE EN ÉVÉNEMENTIEL : PROPOSITION DE DÉCLOISONNEMENT ENTRE <i>CULTURE</i> ET CULTURE SCIENTIFIQUE.....	p.28
II.1. Multiplication des événements de réalité virtuelle et de culture numérique : entre pratiques artistiques, démonstrations techno-scientifiques et <i>marketing</i> territorial.....	p.28
II.2. Mise en discussion des manifestations arts-sciences : décroisonnement ou recloisonnement de la <i>culture</i> ?	p.36
II.3. Les événements mêlant arts, sciences et technologies : l'expression de pratiques culturelles distinctives ?	p.43
CONCLUSION	p.47
BIBLIOGRAPHIE	p.50

INTRODUCTION

« [...] les techniques d'aménagement de l'espace pour se protéger ont toujours été fondamentales. On s'est créés des univers et des mondes protégés. Mais plus ça a avancé, plus on a anthropisé nos univers, et plus on est arrivé à l'urbain. Et on a passé un cap. On aspire désormais à créer des univers virtuels parfaitement adéquats à notre désir fondamental. La pensée magique continue à opérer : on a créé le cinéma, les jeux vidéo, et on rêve aujourd'hui d'une immersion totale, d'une bulle, d'un techno-cocon absolu, dans lequel la restitution de la réalité serait complète. [...] Il n'y aurait plus d'écart entre le désir et la réalité que tu veux construire. [...] Faut vraiment faire de l'anthropologie pour comprendre la réalité virtuelle ! » *Alain Damasio*¹
MEGHRAOUA, 2017

Près d'un Français sur deux aurait déjà testé la réalité virtuelle en 2019² (MEGHRAOUA, 2019). Et s'ils n'ont pas nécessairement expérimenté, plus de 90% des Français connaissent au moins la terminologie « réalité virtuelle ». L'année 2018 marque par ailleurs l'ouverture de nombreux lieux dédiés à la réalité virtuelle et aux expériences immersives (cinémas, musées, parcs d'attraction), principalement à Paris : l'Atelier des Lumières comme centre d'arts numériques avec les expositions immersives de Gustav Klimt et Vincent Van Gogh, la programmation de réalité virtuelle du Palais de Tokyo ou du Centquatre avec son *escape game* en réalité virtuelle, etc. Parmi les expériences françaises en réalité virtuelle, presque trois sur quatre relèvent du jeu et du divertissement, dont 40% s'inscrivent dans le format du jeu vidéo : « Ce pouvoir de prescription des *gamers* en matière de réalité virtuelle n'est pas si étonnant car par le

¹ Écrivain français de science-fiction

² Étude du Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) auprès de 1003 Français de plus de 15 ans publiée en avril 2019 sur les usages de la réalité virtuelle

passé, qu'il s'agisse de l'imagerie, du portable ou de la connectivité, le jeu vidéo a déjà joué un rôle essentiel d'évangéliste et d'accélérateur de développement technologique. » (MEGHRAOUA, 2019.a) Le visionnage de fiction en réalité virtuelle quant à lui concerne 20% des expériences.

Ce travail de mémoire de recherche part d'un constat : les dispositifs de médiation immersifs et virtuels, avec une forte dimension interactive et qui invitent à vivre une expérience, semblent de plus en plus présents dans le champ culturel ; la culture scientifique et l'événementiel n'échappent pas à cet engouement (MEGHRAOUA, 2018.b ; CORNELISSEN, 2016 ; LECLERC, 2015 ; DIOUF, VINCENT et WORMS, 2013 ; GÉLINAS, 2010 ; WORMS, 2008 ; DE MEREDIEU, 2005). Au-delà des références bibliographiques, ce constat est appuyé par mes observations en stage ainsi que par mon expérience personnelle d'événements culturels (fréquentation, bénévolats).

Par dispositifs immersifs, nous entendons dans ce mémoire³ tout dispositif ayant recours aux technologies numériques immersives et interactives (entre des personnes ou entre un objet et une personne). Ce peut être au moyen d'un casque de réalité virtuelle, mais pas seulement : un jeu vidéo ou encore une oeuvre qui implique des interactions numériques avec les personnes sont considérés comme des dispositifs immersifs. En d'autres termes, il s'agit de dispositifs qui impliquent le numérique (technologies virtuelles, créations artistiques numériques), le « faire sens » par l'immersion à travers un scénario, une quête, une histoire⁴, l'interaction et l'implication de soi (être conscient d'être face à un dispositif avec lequel, ou au sein duquel, un échange s'installe). Si la réalité virtuelle est centrale, le sujet invite évidemment à considérer d'autres formes d'immersion.

En approchant ces dispositifs immersifs par l'événementiel scientifique, il s'agit de s'inscrire dans une trajectoire précise du champ de la culture scientifique : la notion d'immersion a notamment été étudiée à travers le prisme du théâtre (BOUKO, 2016) et dans une plus grande mesure, dans le domaine scientifique, des expositions muséales (BALAEN, 2004 et 2005 ; LABELLE, 2017). Ici, l'événementiel sera le terrain de compréhension du phénomène. Nous comprenons les activités événementielles scientifiques comme les pratiques relatives à un événement qui parle de la science ou qui cherche à rendre la science plus manipulable et saisissable par tout un chacun : les forums, les salons, les festivals, les fêtes de la science ou encore des événements qui ne

³ Les définitions proposées ici vise à délimiter le terrain de recherche à partir de ma compréhension et mon approche du sujet ; cette délimitation est assumée comme subjective.

⁴ Par exemple, consulter un site internet relève bien du numérique, mais n'implique pas l'idée de « faire sens » puisque aucune histoire n'est racontée : ce n'est donc pas compris ici comme un dispositif immersif.

se présentent pas explicitement comme scientifiques mais qui recourent, justement par les pratiques, aux technologies et donc à un savoir-faire scientifique (comme les festivals d'arts numériques ou de réalité virtuelle). La recherche s'intéressa essentiellement aux événements tout public ; toutefois, des exemples d'événements professionnels et institutionnels pourront être sollicités dans le but d'enrichir la réflexion.

Puisque l'événementiel scientifique mobilise la notion de culture scientifique, le sujet invite à s'intéresser à ce qui relève du culturel de façon générale. Les dispositifs immersifs, que ce soit par leur contenu même (un sujet scientifique) ou par leur forme (la réalité virtuelle demande, par exemple, de maîtriser des connaissances et un savoir-faire technologique pour exister) impliquent effectivement les sciences et les technologies. Les arts et les humanités sont toutefois tout autant sollicités par le graphisme et la scénarisation nécessaires à la crédibilité d'un dispositif immersif. C'est pourquoi il est ici question de cloisonnement et de décloisonnement des cultures : à travers les dispositifs immersifs, les arts, les sciences et les technologies se voient réunis dans ce qui relève globalement du culturel, au sein d'une culture large et indivisible qui n'exclut pas les sciences. Il convient de noter que ces premières réflexions se basent sur un présupposé normatif qu'il s'agit tout d'abord d'identifier et de contextualiser avant de développer plus loin le propos : ce présupposé est celui d'une distinction entre la *culture*⁵ en générale d'une part, et la culture scientifique d'autre part. La *culture* est pensée comme la culture des arts, des lettres et des humanités ; l'ajout du qualificatif « scientifique » pose alors la culture scientifique comme non entendue comme ce qui relève de la *culture*, mais bien comme une annexe, une « autre chose ».

Nous distinguons bien ici ce présupposé de la définition philosophique de la culture, entendue comme ce qui est différent de la nature, et de sa définition strictement sociologique, où la culture est le réservoir des apprentissages et des activités d'une société ou d'un groupe social (les arts et les lettres, les sciences et les techniques, les modes de vie, les systèmes de valeurs, les croyances, etc.) Le présupposé dont il est question ici invite à penser la *culture* comme une offre culturelle disponible en un temps et en un lieu (des pratiques, des services, des entreprises, des lieux, des savoirs, etc.) permettant la construction d'un bagage culturel. La *culture* fait ici d'abord référence aux productions de l'industrie culturelle ; dans l'usage quotidien des sociétés occidentales, par abus de langage, on parle davantage du *culturel* pour désigner cette compréhension de la notion de *culture*.

⁵ Dans un souci de clarté et de simplification du propos, le terme *culture* en italique sera utilisé dans ce mémoire pour faire référence à la notion de culture comprise selon ce présupposé normatif.

La charte des festivals publiée par le ministère de la Culture en juillet 2018 traite par exemple seulement des manifestations dans les domaines du spectacle vivant, des arts visuels, du cinéma, du livre, de l'histoire et du patrimoine. Selon cette conception, les sciences ne sont pas spontanément rattachées à la *culture*. Le ministère de la Culture⁶ se présente par ailleurs ainsi :

« Il [le ministère de la Culture] définit, coordonne et évalue la politique du Gouvernement relatives aux arts du spectacle vivant et des arts plastiques. Il est également responsable de la politique de l'architecture. [...] Le ministère de la Culture favorise le développement des pratiques et des enseignements artistiques et contribue, conjointement avec les autres ministères intéressés, au développement de l'éducation artistique et culturelle des enfants et des jeunes adultes tout au long de leurs cycles de formation. [...] En collaboration avec les autres ministères intéressés, le ministère de la Culture met en oeuvre les actions de l'État destinées à assurer le rayonnement dans le monde de la culture, de la création artistique française et la Francophonie. »

Le ministère de la Culture propose une compréhension institutionnelle de la culture plus spécifiquement ancrée dans une trajectoire artistique, et non scientifique, qui contribue, justement par la force de l'institution, à construire les représentations collectives. Les événements liés au ministère concernent essentiellement le patrimoine architectural et la musique : les Journées (européennes) du patrimoine, la Fête de la musique, le Festival de l'histoire de l'art, le Printemps des Poètes ou encore les Journées nationales de l'archéologie. Il convient toutefois de noter que la Nuit européenne des musées rassemble des musées d'arts comme des humanités et des sciences : dans le cas de Paris, on trouve la Cité des Sciences et de l'Industrie, le Palais de la Découverte, le Musée Curie, le Musée des Arts et métiers ou le Muséum d'histoire naturelle. Du point de vue institutionnel, la culture scientifique ne dépend pas du ministère de la Culture mais bien du ministère de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et de l'Innovation. Si la stratégie nationale de la culture scientifique, technique et industrielle de 2017 marque une prise de conscience des institutions de l'importance du champ de la culture scientifique (CORDIER, CASADEMONT, NGO, 2017), la démarche d'inclure cette stratégie au sein des compétences de la recherche et non de la culture contribue au maintien d'une distinction des cultures. Pourtant, l'Association des musées et centres de science pour le développement de la culture scientifique, technique et industrielle (AMCSTI) inclut la culture scientifique dans la culture puisqu'elle est « partie intégrante

⁶ Site du ministère de la Culture consulté le 2 juin 2019 : <http://www.culture.gouv.fr/Nous-connaitre/Decouvrir-le-ministere>

de la culture au sens large. » Si cette définition témoigne d'une volonté d'affirmer la place des sciences dans le champ culturel, elle marque bien l'existence d'une distinction première au sein de nos représentations. Autrement dit, le fait de vouloir passer outre la distinction *culture/* culture scientifique montre qu'il existe justement une distinction : c'est bien de ce présupposé normatif dont il est question dans les premières réflexions de ce mémoire.

Du côté de la littérature scientifique, la question de la distinction entre *culture* et culture scientifique constitue de plus en plus un sujet de fond. Hervé Fischer (2015) définit la culture scientifique et technique dans une tension avec la *culture* :

« La culture scientifique et technique, telle que nous l'entendons, c'est l'ensemble des actions culturelles et sociales de vulgarisation scientifique, technique et industrielle, qui sont proposées aux citoyens (enfants et adultes) dans les médias, les musées, ou lors d'événements publics, au-delà des institutions scolaires ou universitaires de formation et de recherche. En ce qui concerne le théâtre, la musique, la danse, les arts et les humanités, on comprend bien de quoi il s'agit. [...] En ce qui concerne la science et la technologie, cela paraît encore à beaucoup une activité rébarbative ou réservée aux spécialistes. La plupart d'entre nous demeurons fixés sur notre tradition humaniste [...] sans faire l'effort nécessaire pour l'élargir aux grands défis de la science et de la technologie. »

FISCHER, 2015

Dans son introduction des *Usages sociaux de la culture scientifique*, Benoît Godin (1999) présente la dichotomie sociale et historique entre science et *culture*. Il exprime l'opposition au cours des derniers siècles des valeurs différenciées des sciences et de la culture artistique. À propos de la culture, il parle d'un « sens traditionnel relatif à la littérature et aux arts. » (GODIN, 1999, p.2) Il illustre par le propos de Jean-Marc Lévy-Leblond qui en 1984 explique que les savoirs scientifiques, par leur objectivité revendiquée, ne peuvent agir comme une culture dont la subjectivité serait incompatible avec la science. Si la société évolue, l'opposition traditionnelle entre science et culture agit malgré tout comme un héritage intellectuel et persiste dans nos représentations actuelles. Aujourd'hui, la culture comme phénomène social constitutif de la société inclut les activités de culture scientifique : « La science n'est pas une autre culture mais constitue le cœur de la culture actuelle. » (GODIN, 1999, p.5) Toutefois, là encore, le fait de convoquer cette distinction, même pour la déconstruire, implique de penser ladite distinction : elle est intériorisée et compose toujours avec nos représentations culturelles. Par exemple, d'autres auteurs ne traitent pas de cette distinction entre culture et culture scientifique, mais la façon d'aborder le concept même

de la culture montre que les représentations sont imprégnée de ce rapport au cloisonnement et du lien implicite arts/culture. Les événements culturels peuvent illustrer ce phénomène :

« Les événements culturels, qu'ils soient récurrents ou ponctuels, font la part belle aux arts de la scène (musique avant tout, théâtre et danse dans une moindre mesure). Ils concernent également d'autres disciplines artistiques, dont les arts plastiques, le cinéma, la photographie, la littérature [...]. Dans tous les cas, les festivals et autres événements culturels s'affichent comme des manifestations importantes, un moment unique et exceptionnel qui réunit un public autour d'un univers artistique. »

COLLARD, GOETHALS et WUNDERLE, 2015, p.7

Parmi les cinq critères identifiés par ces mêmes auteurs pour décrire un événement culturel, le premier est artistique : « L'adjectif culturel renvoie à la création artistique, qu'il s'agisse de la création elle-même ou à sa diffusion. » Le cloisonnement avec la culture scientifique est ici explicite : « De part son caractère artistique, l'événement culturel se distingue des autres types d'événements tels que les événements d'affaires, scientifiques, sportifs, privés. » (COLLARD, GOETHALS et WUNDERLE, 2015, p.12) La non intégration des sciences dans l'approche des événements culturels par certains auteurs est significative d'un décloisonnement qui ne se fait pas spontanément.

On retrouve ce même cloisonnement intériorisé au sein des discours quotidiens issus de la communication, de la culture ou encore de la formation. Par exemple, une formation universitaire en ingénierie culturelle va être orientée vers les pratiques culturelles artistiques et va dépendre d'une unité de formation et de recherche (UFR) axée sur les arts et les lettres : « L'objectif est de développer chez les étudiants une adaptabilité et une ouverture sur le monde leur permettant d'inscrire l'action et la réflexion artistique et culturelle au coeur des préoccupations contemporaines [...] »⁷ ou « Le Master 2 Projets culturels dans l'espace public s'adresse à de futurs professionnels de la conception et de la production de projets culturels, ouverts à la diversité des propositions artistiques contemporaines [...] »⁸ Une formation en culture scientifique s'inscrit plutôt dans une UFR liée à la discipline générale de l'information et de la

⁷ D'après la présentation du Master Ingénierie de projets culturels et interculturels de l'Université Bordeaux Montaigne, issus de l'UFR Lettres et Langues (en annexe) : https://www.u-bordeaux-montaigne.fr/fr/formations/offre-de-formation-2016-2020/master-XB/lettres-et-lettres-langues-LGC-12/master-ingenierie-de-projets-culturels-et-interculturels-MDF16_216.html

⁸ D'après la présentation du Master Projets culturels dans l'espace public de Sorbonne Université issus de l'UFR Arts, Lettres et Langues : http://www.pantheonsorbonne.fr/ws/ws.php?_cmd=getFormation&_oid=UP1-PROG47939&_redirect=voir_presentation_diplome&_lang=fr-FR

communication : le Master Médiation des sciences de l'Université Bordeaux Montaigne appartient à l'UFR Information, Communication et Médiation des sciences ; le Master Communication et culture scientifiques et techniques de l'Université Grenoble Alpes s'inscrit dans l'UFR de l'information et de la communication, commune aux pratiques artistiques : Langues, Lettres, Arts du spectacle, Information et Communication. Autrement dit, à travers l'illustration des formations universitaires, la culture scientifique se démarque par la tentative de s'inscrire dans le champ culturel ; mais le champ culturel ne semble pas encore inclure les pratiques de culture scientifiques et techniques⁹.

Cette conception de la *culture* (culture des arts, des lettres et des humanités) semble donc issue d'une construction sociologique et anthropologique. Elle est production d'une représentation commune qui mène à la définition d'un sens terminologique commun utilisé dans l'usage quotidien. Cette définition arbitraire peut évidemment être remise en question, mais il n'empêche qu'elle doit être prise en compte, puisqu'elle existe, pour penser correctement la culture scientifique. Parler de cloisonnement ou de décroisonnement des cultures ne naît pas de nulle part : cette distinction, qui semble se faire de façon spontanée dans l'usage commun, est liée à une appropriation de la notion imprégnée d'influences des différentes sphères de la société. C'est bien pour souligner cette appropriation socio-historique qui distingue la *culture* et la culture scientifique que nous parlons dans le titre du sujet de « cultures » au pluriel.

Pour répondre au constat d'un recours toujours plus important aux dispositifs de médiation immersifs et virtuels par l'événementiel scientifique, une première hypothèse présente ces dispositifs, entre technologies et scénarisation, comme le moyen de s'inscrire dans une trajectoire de décroisonnement entre *culture* et culture scientifique. L'engouement actuel pour des événements mêlant arts, technologies, sciences et numérique manifesterait cette appréhension de la culture scientifique comprise comme *culture* au sens large.

Une autre hypothèse est proposée : ce décroisonnement *culture* et culture scientifique serait guidé par une injonction de faire de la culture scientifique une manifestation de pratiques culturelles distinctives (BOURDIEU, 1979) où fréquenter tel ou tel événement témoignerait d'une démarche de distinction sociale : les pratiques culturelles et notamment événementielles des publics qui s'y rendent, la production de l'événement et les programmations choisies, les lieux où se tiennent ces événements (principalement urbains), etc. La *culture* serait banalisée, vieillissante et perdant de son

⁹ Par ailleurs, il convient de noter que les UFR liées aux sciences dites exactes ne proposent pas non plus de formations de culture scientifique, marquant là aussi une autre distinction entre la science et la culture scientifique.

potentiel distinctif auprès de nouvelles générations en quête de pratiques culturelles propres ; la culture décroisée (pas seulement artistique, pas seulement scientifique) serait alors une démarche sociale et générationnelle de se distinguer d'anciennes pratiques et de poser les bases d'une nouvelle culture dominante, au sens d'un « ensemble de connaissances qu'il est estimé souhaitable de maîtriser » car « plus nombreuses seront ces connaissances, plus cultivé sera réputé son détenteur. » (GODIN, 1999, p.4) Si, par ces termes, Benoît Godin traite de la culture scientifique et technique, ces propos peuvent être tout autant appliqués à l'idée ici exprimée de culture décroisée.

La problématisation du sujet se base sur le présupposé culturel maintenant identifiés d'une distinction entre *culture* et culture scientifique. Face aux dispositifs immersifs, il convient de se demander ce que l'immersion et la scénarisation, notamment en réalité virtuelle, apportent au contenu scientifique, et d'identifier des événements liés à la culture scientifique qui manifestent cette tendance à l'immersion. Cette trajectoire qui convoque les technologies, les arts et le numérique tend-elle à rapprocher la culture scientifique de la *culture*, entendue en son sens commun ? Y parvient-elle ? Allons-nous vers un réel décroisement des cultures ou ce rapprochement n'est-il que l'oeuvre de constructions discursives ? Que nous apprend l'événementiel sur ces tentatives de décroisement ? S'agit-il d'un renouveau des modes de narration des sciences et des pratiques culturelles qui invitent à repenser l'événementiel scientifique ? Ou sommes-nous plutôt face à une construction communicationnelle qui répond au surenchérissement autour des notions d'innovation et de recherche technologique, où les dispositifs immersifs ne seraient que prétextes à la démonstration de savoirs et savoirs-faire dits innovants ?

Plus fondamentalement, peut-on vraiment parvenir à un décroisement ? On peut certainement théoriser le décroisement, l'approcher de façon épistémologique ; on peut surtout vouloir travailler à l'obsolescence de cette catégorisation qui sépare *culture* et culture scientifique. Toutefois, peut-on vraiment expérimenter, vivre, faire le décroisement ? Autrement dit, peut-on penser la culture scientifique sans penser la culture, c'est-à-dire penser spontanément l'ensemble ? Peut-on dépasser le cloisonnement lorsqu'une démarche de décroisement est appelée « art-science » ou « arts et sciences », c'est-à-dire des terminologies qui explicitent par elles-mêmes le cloisonnement entre deux cultures bien identifiées ? Que peuvent apporter les dispositifs numériques immersifs pour répondre à ces blocages opérationnels ?

Un travail bibliographique en amont occupe une part importante de la recherche dans le but de cerner au mieux les enjeux de mon terrain d'étude : les événements qui

mobilisent des dispositifs immersifs. Pour apporter des éléments de réponses aux questionnements relatifs aux pratiques événementielles, une démarche essentiellement qualitative d'enquête est privilégiée. Les événements ciblés par l'étude sont les salons et les forums scientifiques qui affichent des dispositifs immersifs dans leur programmation, les festivals d'arts numériques et de *mapping* et les événements arts-sciences. Les données qui nourrissent ce mémoire sont issues des contenus de supports de communication et des échanges avec des acteurs de l'événementiel.

En premier lieu, les sites internet d'événements (festivals, salons, etc.) permettent de récolter plusieurs types de données. D'une part, l'identification de dispositifs immersifs au sein des programmations permet de dresser un panorama des pratiques et de montrer l'existence d'une tendance culturelle. D'autre part, étudier les discours mobilisés pour décrire l'événement, impliquer les publics, s'inscrire dans le champ culturel est l'occasion d'analyser le travail communicationnel effectué autour de ces dispositifs. D'autre part, des communiqués de presse, des articles de presse générale et de presse spécialisée ou encore les réseaux sociaux (Facebook, Twitter, Instagram et LinkedIn) viennent enrichir cette analyse de contenus.

Des échanges formels (entretiens) et informels (dans le cadre quotidien de l'immersion professionnelle permise par le stage ainsi que dans le cadre d'expériences bénévoles ponctuelles sur des sites festivaliers) avec des acteurs de l'événementiel apportent ensuite un éclairage complémentaire. Ce matériel ethnographique vise en effet à identifier plus précisément le contexte de pratiques et de représentations au sein duquel s'inscrivent les dispositifs immersifs et à éviter au maximum les biais d'interprétation. Ma position de stagiaire au sein du pôle Événements du CNRS implique un ancrage au sein d'un environnement professionnel et institutionnel orienté. Si mon approche du sujet est tout d'abord *in situ*, un travail de distanciation est réalisé afin de distinguer ma posture scientifique de ma posture professionnelle, mais aussi de ma posture personnelle.

Un premier temps de la réflexion interroge la notion d'immersion en événementiel scientifique : les spécificités de cette association, l'injonction à l'expérience immersif et les enjeux culturels liés aux sciences, aux événements et à l'immersion.

Un second temps permet d'identifier plus précisément ce que nous apprend l'événementiel scientifique sur nos pratiques culturelles. La multiplication des événements de cultures numériques (entre pratiques artistiques et démonstrations techno-scientifiques) apportera un premier éclairage. Ce sera également l'occasion de mettre en discussion les manifestations arts-sciences sur leurs capacités (ou incapacités) à déconstruire le cloisonnement des cultures : véritable décroisonnement ou manifestations culturelles parmi d'autres ? Enfin, les festivals mêlant arts numériques,

sciences et technologies seront questionnés sur leur possible contribution à favoriser de nouvelles pratiques culturelles distinctives (BOURDIEU, 1979) à rebours des pratiques liées à une *culture* présentée comme normative mais qui tendrait à devenir obsolète et de moins en moins distinctive.

I. AUTOUR DE LA NOTION D'IMMERSION EN CULTURE SCIENTIFIQUE : LE CAS DE L'ÉVÉNEMENTIEL

I.1. Immersion et événementiel : quelles spécificités ?

I.1.1. Événementiel et action culturelle

Parler de l'immersion en événementiel invite à poser un cadre bien distinct : nous parlons bien d'événements et non d'expositions immersives ou de musées. L'événementiel se présente depuis les dernières décennies comme une nouvelle catégorie dans le paysage culturel (VAUCLARE, 2009). Cette dynamique se manifeste par une montée en puissance des festivals et des spectacles hors-les-murs, et bénéficie du soutien institutionnel du ministère de la Culture¹⁰. En effet pour l'institution, l'événementiel contribue à l'accès de tous à l'information et à la culture : « Cette forme d'événementiel assure la continuité et la porosité entre institutionnel et événementiel et témoigne de la place que prend ce dernier dans les politiques des institutions culturelles. » (VAUCLARE, 2009) Un objectif de démocratisation est affiché avec des événements devenus rendez-vous de société comme les Journées du patrimoine, la Nuit des musées, la Fête de la musique ou encore la Fête de la science. On note ici également que l'événementiel est d'abord rattachée à la notion de *culture* : « [...] un événement culturel repose sur la rencontre d'un public avec la création artistique dans un lieu et un temps donnés. » (VAUCLARE, 2009). C'est par ailleurs le ministère de la Culture qui s'intéresse en premier aux événements, avant les ministères de l'Éducation nationale ou de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et de l'Innovation. Aujourd'hui l'événementiel revêt une dimension territoriale et un ancrage local avec une identification faite entre un lieu et une thématique, notamment au sein des villes moyennes : Avignon et le théâtre, Clermont-Ferrand et le court-métrage, Cannes et le cinéma, La Rochelle et la chanson française.

¹⁰ En l'occurrence, ministère de la Culture et de la Communication (de 1997 à 2017)

L'institutionnel est de plus en plus impliqué. Si, au début, les événements culturels et notamment les festivals sont principalement à l'initiative d'associations socio-culturelles, rapidement la logique événementielle se voit marquée par la présence du politique et des élus (VAUCLARE, 2009). « L'événementiel, c'est le premier levier de la communication institutionnelle »¹¹ : si une dizaine d'années plus tôt, on a pensé que tout pouvait passer par les réseaux sociaux, YouTube et l'espace numérique en général, l'engouement actuel pour les événements montre que la mobilisation numérique, malgré l'enthousiasme qu'elle a suscité, ne suffit pas. La récente campagne publicitaire de LÉCOLE est ici sollicitée comme exemple pour témoigner d'un retour vers l'événementiel (FIGURE 1).



FIGURE 1 : Campagne publicitaire « L'événementiel recrute » de LÉCOLE dans les stations de métro de Paris. Image - LÉCOLE @theeventschool sur Twitter

« L'enjeu est de rassembler les gens »¹² : l'animation d'une communauté sur les réseaux sociaux, si c'est utile pour maintenir une fidélisation, est défiée par sa propre virtualité. Les visites virtuelles de laboratoires ou les expositions numériques ne permettent pas une expérience collective interactive, que ce soit pour partager un avis commun ou

¹¹ Source : observations de terrain et entretien collectif mené au pôle Événement du CNRS

¹² Source : observations de terrain et entretien collectif mené au pôle Événement du CNRS

pour confronter des opinions différentes. Poster des commentaires sur un réseau social numérique ne trouve pas la même résonance qu'au sein d'un échange *in situ*, d'un contact, d'une interactivité physique. Il convient toutefois de nuancer : « On ne fait pas des événements pour tout. »¹³ Autrement dit, l'événement doit s'ancrer dans un contexte et répondre à un besoin communicationnel identifié ; l'événement ne s'applique pas comme une recette magique qui permettrait d'atteindre sa cible et d'offrir une visibilité. Le recours à l'événementiel doit être pensé dans son contexte communicationnel : pourquoi faire un événement ? Qui va venir ? Qui est vraiment intéressé ?

Au-delà de l'institutionnel, l'événementiel culturel se professionnalise : artistes et professionnels de l'ingénierie culturelle s'inscrivent au sein de la compétition de l'économie créative à laquelle participe la dynamique événementielle. Des porteurs de projets événementiels travaillent en collaboration avec des prestataires techniques aux rôles de plus en plus centraux du fait de l'importance croissante de la mise en scène, de la mise en spectacle et de la scénographie. La lumière, le son et l'image nécessitent des compétences techniques essentielles qui ne peuvent pas être minorées, au risque de voir son événement se solder par un échec : un événement qui n'interpelle pas, qui ne fonctionne pas, qui ne raconte rien. C'est là que la notion d'immersion trouve sa pertinence pour parvenir à créer un scénario, une histoire.

1.1.2. Explorer le champ de l'événementiel scientifique

Au-delà de l'événementiel, il s'agit d'explorer son pan scientifique. Si l'expérience immersive, scénarisée, éventuellement ludique, peut être rapidement associée à l'imaginaire des événements (festivités et sensationnel), le qualificatif « scientifique » marque toutefois une rupture : les entretiens menés montre que l'événementiel scientifique sollicite d'abord l'imaginaire des salons et des forums, où professionnels, institutionnels et chercheurs viennent présenter leurs projets respectifs en utilisant un jargon scientifique. Au sein de l'imaginaire collectif, la Fête de la science se présente comme une exception dans le champ des événements scientifiques en s'inscrivant dans la *culture* tout autant que dans la culture scientifique¹⁴. Le caractère grand public de ce type d'événement semble jouer un rôle dans l'identification de cette manifestation scientifique à la *culture* (ce qui ne serait probablement pas le cas d'un événement s'adressant exclusivement à des chercheurs ou des professionnels). Néanmoins, la Fête de la science dépend bien du ministère de l'Enseignement supérieur, de la Recherche

¹³ Source : observations de terrain et entretien collectif mené au pôle Événement du CNRS

¹⁴ Source : entretien individuel mené au pôle Événements du CNRS

et de l'Innovation, et non du ministère de la Culture, ce qui travaille à entretenir la distinction précédemment identifiée entre *culture* et culture scientifique.

Ce sont finalement surtout le jeu vidéo et la réalité virtuelle qui sont sollicités lorsqu'il est question d'événements scientifiques, notamment à travers les jeux sérieux (*serious games*) d'une part, et les installations et casques de réalité virtuelle d'autre part, pour la visualisation de données scientifiques par exemple. Jeu vidéo et réalité virtuelle travailleraient par ailleurs à diminuer la distinction entre *culture* et culture scientifique par des interactions entre technologies, scénographie et création artistique dans la conception même des dispositifs :

« [...] la réalité virtuelle constitue un puissant outil au service de la créativité. On ne peut que s'enthousiasmer en imaginant ce qu'elle va permettre de réaliser dans les jeux vidéo et le cinéma. Les artistes vont également gagner la possibilité de réaliser des compositions en trois dimensions, qui donneront peut-être naissance à une nouvelle catégorie artistique à part entière. »

MEGHRAOUA, 2018.a

Au-delà de la *culture* et de la création artistique, les possibilités sont multiples dans les domaines de la médecine, pour la chirurgie ou la rééducation, de l'architecture et de l'ingénierie, ou encore du journalisme : « Les journalistes pourraient faire vivre des expériences immersives [...] au cœur d'un conflit, d'une manifestation ou d'un dérèglement climatique. » (MEGHRAOUA, 2018.b) La réalité virtuelle se présente comme une piste pour faire comprendre des problématiques complexes comme l'urgence climatique ou la création d'exoplanètes (CORNELISSEN, 2016). Par exemple, l'exposition « Climat VR - Du virtuel au réel » en décembre 2015 à La Casemate à Grenoble propose une immersion pour comprendre les préconisations du Groupe d'experts intergouvernemental sur l'évolution du climat (GIEC). Ce partage des savoirs par la technologie implique une appropriation nécessaire de la part des scientifiques qui doivent pouvoir intervenir sur le contenu et sa bonne transmission : autrement dit, s'assurer de ne pas dénaturer la précision du contenu au profit de la qualité du médium technologique.

En événementiel scientifique, l'enjeu consiste à identifier l'intérêt de ces dispositifs virtuels : les contraintes techniques de la réalité virtuelle sont en premier lieu liées au coût des dispositifs. Comment penser la pérennité de l'événementiel scientifique si celui-ci se base sur l'idée de raconter les sciences au plus grand nombre au moyen de dispositifs les plus coûteux ? Et si la réalité virtuelle ne doit intervenir qu'en complément de supports déjà existants, comment aller au-delà de la conception d'un événementiel scientifique constitué de salons et de forums à l'attention des professionnels et des institutionnels ?

Les *mappings* vidéo représentent une autre possibilité d'événementiel scientifique et répond à une demande croissante d'expériences immersives et centrées sur le spectateur : « Ces projections architecturales spectaculaires, tout en favorisant l'aspect événementiel, sont de plus en plus utilisées comme outils de médiation [...] » (GEORGESCU PAQUIN, 2015, p.72) Cette forme de médiation mise sur une performativité des lieux ou de l'objet support de projection, et l'esthétique de la projection est dépassé par une narrativité forte : le *mapping* raconte une histoire scientifique. Le *mapping* est beaucoup sollicité pour des objectifs de médiation patrimoniale, mais pas seulement. Par exemple, à Lille, un *mapping* vidéo sur cartographie réalisé par un groupe d'étudiants, de chercheurs et de professionnels, a permis pendant trois jours de visualiser le territoire de la Normandie au moyen de projections lumineuses sur une maquette 3D¹⁵ : projections d'infrastructures, projections de modes d'occupation de l'espace ou encore projections des impacts d'un changement climatique sur le territoire. Le dispositif narratif de ce *mapping* vise à saisir les évolutions historiques de la région normande, ses réalités contemporaines et les problématiques territoriales. Le *mapping* en tant que type d'intervention fédéré par un événement peut très bien être associé à une dimension événementielle scientifique.

1.2. Injonction à l'expérience immersive : qu'est-ce qui change aujourd'hui ?

1.2.1. Immersion et réalité virtuelle

La réflexion qui suit se construit sur la définition de l'immersion proposée par Dominique Gélinas (2010), directement liée à l'appréhension de l'espace :

« Nous soutenons que l'immersion virtuelle doit plutôt se vivre avec un certain degré de perte de repères avec la réalité immédiate. [...] Voir une image de 360° sur un site internet ne saurait être considéré comme une expérience immersive. Par contre, elle le devient si cette image est projetée à l'intérieur d'un dôme, alors que l'échelle de l'image change avec la personne. C'est donc ce rapport à l'espace signifié qui importe. [...] L'immersion est d'abord et avant tout une question d'échelle entre le visiteur et l'objet. L'éclatement du

¹⁵ Maquette interactive testée à LILLIAD sur le campus de l'Université de Lille : projet NormanDisplay à l'initiative de l'Institut d'Aménagement et d'Urbanisme de Lille (IAUL), de l'université de Caen-Normandie (IUT d'Alençon), du laboratoire Territoires, Villes, Environnement et Société (TVES) et de l'Institut Régional de développement Durable de Normandie (IRD2), de l'Association Régionale de l'environnement de Normandie (ARE), sous la responsabilité scientifique de Franck Bodin (enseignant-chercheur à l'Université de Lille) avec le soutien de la Région Normandie et le soutien technique de l'association lilloise « Les Rencontres Audiovisuelles »

cadre de l'image et la perte des repères du monde réel en sont les principaux constituants. Ainsi, ce qui est détecté par les sens devient la réalité pour le spectateur. [...] L'interaction est une notion primordiale pour les environnements immersifs virtuels, car elle permet un plus grand engagement de la part du visiteur qui devient participant et autonome. [...] Sans tomber dans le ludique, la participation active doit être constamment récompensée. [...] S'il est bien scénarisé, le monde virtuel peut aider à transmettre des notions complexes, impossibles à simuler ou à voir dans la réalité. »

GÉLINAS, 2010, pp.225-237

En communication scientifique, les projets sont aujourd'hui accompagnés de façon quasi-systématique d'un discours d'escorte qui s'ancre sur les notions de numérique et d'innovation. Les expériences immersives trouvent alors aujourd'hui un sens renouvelé car elles s'entourent de ce même discours pro-innovation : notamment, la réalité virtuelle invite à penser l'expérience immersive en termes de dispositifs techniques et d'installations matérielles qui invite à l'interaction au sein d'une narration, sous un casque de réalité virtuelle. Le numérique doit être appréhendé comme un phénomène en train de se faire et en train de se vivre : il n'est plus un outil, mais constitue un usage en soi à partir duquel les réflexions sur les projets de médiation débutent et à partir duquel des dispositifs sont mis en place. La réalité virtuelle, quant à elle, constitue un outil au sein de l'usage numérique global. La participation de l'utilisateur à la production de contenus au moyen de l'interactivité engendre une narration collaborative mobilisatrice dont la dynamique est directement liée aux pratiques médiatiques et numériques contemporaines (RENAUD, 2014 ; LEBAS, 2016). Les expériences immersives de réalité virtuelle, pour répondre aux mutations socioculturelles et technologiques des pratiques numériques, doivent savoir prendre en compte le besoin d'interaction et les capacités de connexion des utilisateurs.

En 1968, l'ingénieur américain Ivan Sutherland conçoit le premier casque de réalité virtuelle, qui est très lourd et particulièrement inconfortable. C'est ensuite une entreprise de jeux vidéo, Atari, qui crée en 1982 le premier laboratoire de recherche en réalité virtuelle. Les années 1980 voient la popularisation de la terminologie « réalité virtuelle ». Dans les années 2010, la technologie de la réalité virtuelle explose : les grands groupes numériques Sony, Google, Oculus Rift (racheté par Facebook) travaillent respectivement sur des projets de casques et se dotent de départements de recherche pour la réalité virtuelle. Cette technologie est aujourd'hui de plus en plus présente sur les salons comme Viva Technology mais devient aussi de plus en plus commune au grand public, comme le précise Lila Meghraoua (2018.a) : « Longtemps cantonné à un fantasme pour geeks et à une source d'inspiration inépuisable pour la

science-fiction, la réalité virtuelle est aujourd'hui en passe de devenir accessible au grand public. » Lorsqu'on parle ici d'immersion, il ne s'agit plus seulement de raconter une histoire comme on peut le faire au théâtre, dans un *podcast* radio, dans la scénographie d'une exposition ou au cours d'une conférence de type TED¹⁶. Il s'agit bien d'une immersion qui s'inscrit dans la sphère de l'innovation technologique. La réalité virtuelle, entendue en ce sens technologique¹⁷, en est une manifestation explicite.

Aujourd'hui, 7% des Français possèdent un casque de réalité virtuelle (MEGHRAOUA, 2019.b) Autrement dit, la réalité virtuelle entre dans la sphère privée et l'espace domestique. Comment l'événementiel peut-il alors tirer son épingle du jeu, en amenant les personnes à se rencontrer plutôt qu'à rester au sein de cette sphère privée ? Dominique Gélinas (2010) pose la question de la survie des lieux culturels confrontés aux environnements virtuels qui n'ont peut-être finalement plus besoin de support spatial physique. Les pratiques événementielles pourraient-elles permettre un retour à une médiation *in situ* avec des expériences immersives qui ne peuvent se vivre sur internet ? Face aux multiples propositions médiatiques et numériques, les lieux culturels qui impliquent la présence physique doivent se repenser pour apporter une justification à cette mise en espace nécessaire : il ne s'agit plus d'être un lieu de connaissance, mais de proposer une expérience (BELAEN, 2004).

1.2.2. « Une expérience ou rien »¹⁸

L'engouement apparemment renouvelé pour l'événementiel témoigne de la volonté de recréer des moments collectifs en un lieu donné qui font rupture dans le quotidien temporel des individus¹⁹. La rencontre et la confrontation de groupes de personnes amènent la notion d'expérience : on vit quelque chose, il se passe quelque chose, on expérimente quelque chose. L'ancrage dans le réel et l'affirmation du corps dans un espace deviennent ici centraux pour celui qui expérimente la réalité virtuelle : « Plus que

¹⁶ Les conférences TED (*Technology, Entertainment, Design*) visent à diffuser, sous la forme d'exposés de vingt minutes, des idées sur des thématiques diverses : sciences, arts, politique, musique, etc. Les intervenants sont issus de sphères professionnelle, scientifique, militante, institutionnelle, etc. Ces performances constituent un exercice d'éloquence en soi (captiver un public, transmettre un message) : le discours ainsi produit provoque l'immersion dans une histoire.

¹⁷ Cette compréhension technologique de la réalité virtuelle est bien à distinguer de la réalité virtuelle comprise comme une fiction (au cinéma, au théâtre, etc.) décrite par Antonin Artaud en 1938 dans *Le théâtre et son double*.

¹⁸ D'après le titre de l'article de Cyril Leclerc (2015)

¹⁹ Source : observations de terrain et entretien collectif mené au pôle Événement du CNRS

spectateur, il est expérimentateur. Il fait corps avec l'expérience qui lui est proposée. » (MEGHRAOUA, 2017²⁰) Puisque la grammaire narrative de la réalité virtuelle semble s'affirmer en premier lieu par une expérience corporelle, les métiers de la scénographie et des arts de la scène trouvent dès lors une pertinence forte : « [...] la réalité virtuelle ne devrait pas du tout être prise en charge par des réalisateurs mais des metteurs en scène et des chorégraphes, parce que c'est un médium de la présence corporelle. » (MEGHRAOUA, 2017²¹)

Au-delà du corps, pour que l'expérience réussisse, un « pacte de croyance » entre l'utilisateur et l'histoire racontée par un dispositif de réalité virtuelle est nécessaire. L'imagination et les croyances permettent en effet de dépasser la technologie froide et pragmatique issu d'un système de production pro-innovation :

« La réalité virtuelle telle qu'elle est aujourd'hui, c'est de la promesse trahie, de la pensée magique. Les casques sont hyper lourds et l'image pixelisée... C'est un média transitoire et bâtard, que le technocapitalisme a vendu comme la nouvelle immersion sauf qu'en réalité, celle-ci est assez foireuse et nécessite un pacte de croyance : on doit croire en la réalité qu'on nous présente. »
MEGHRAOUA, 2017²²

L'adhésion à la société technologique et numérique est donc un élément indispensable pour que la réalité virtuelle agisse comme un dispositif de médiation pertinent. L'interactivité favorise cette adhésion (JULIA, LAMBERT, 2003) : l'utilisateur doit pouvoir exercer certaines compétences dans l'énonciation et la narrativité d'un dispositif afin d'en enrichir le contenu. Une histoire qui intègre dans son scénario la présence d'esprit et de corps de l'utilisateur, autrement dit son apport créatif du fait de son immersion, suscitera davantage l'adhésion qu'une histoire qui laisse ce même utilisateur, au mieux utilisateur réactif qui répond à des sollicitations ou au pire destinataire passif. D'autre part, les expériences collectives, parce qu'elles sont partagées, intensifie plus encore les possibilités d'immersion et d'adhésion à un environnement virtuel (GROUPIERRE, LELIÈVRE, 2016) : chaque protagoniste, en jouant le jeu, contribue à rendre l'immersion crédible.

La *culture* ne se résume plus à un parcours passif mais tout lieu culturel doit être vécu comme une expérience (LECLERC, 2015). Par exemple, dans le domaine de la musique, la vente de supports physiques baisse avec la dématérialisation de la musique, mais la fréquentation des concerts et des festivals reste forte. Pour Cyril Leclerc

²⁰ Interview de Vincent Ravalec (écrivain et réalisateur)

²¹ Interview d'Alain Damasio (auteur de science-fiction)

²² Interview d'Alain Damasio (auteur de science-fiction)

(2015), l'expérience est le désengagement du quotidien au sens d'une rupture cognitive et émotionnelle : « C'est avant tout une recherche hédoniste : le comportement du public est impacté et veut être impacté par des aspects multisensoriels, émotionnels, imaginaires. » Avec l'expérience culturelle, on quitte la consommation matérielle : on entre dans la recherche de sens symbolique. Le produit culturel (une exposition, un spectacle), les expériences périphériques (le lieu, l'ambiance) et l'expérience sociale (avec des amis, la rencontre des artistes ou intervenants) constituent une expérience culturelle globale où chacun peut être plus ou moins sensible à l'une de ces variables (LECLERC, 2015). L'expérience culturelle est entre introspection et interaction ; entre enrichissement et divertissement ; entre logique éducative et logique expérientielle :

« Ne l'oublions pas, le public cherche du sens, à rompre avec son quotidien, à vivre une expérience de réenchantement. [...] En recomposant le sens des messages qui lui sont transmis, il veut construire sa propre expérience, « faire corps » avec cette expérience. On parle alors d'immersion. Cette immersion est rendu possible par des facilitateurs : le lieu, le personnel, le design environnemental, le scénario ou les nouvelles technologies (dites immersives). »

LECLERC, 2015

Les technologies immersives enrichissent l'expérience au sein d'un univers thématique. Étymologiquement, « immersion » vient du latin *immersio* qui signifie « acte de plonger dans l'eau ». L'étymologie grecque est *baptein* qui donne « baptême ». Le terme d'immersion est utilisé en anthropologie, en sociologie et en géographie pour désigner l'acte de se situer sur un terrain d'étude : c'est l'observation participante dans un environnement, autrement une immersion culturelle qui implique un sens de l'écoute et un décentrement du regard. L'expérience immersive témoigne d'une faculté à envelopper, appréhender un environnement et, à terme, à générer du vécu (LEBAS, 2016).

Toutefois, Cyril Leclerc (2015) souligne les limites des possibilités technologiques d'immersion. Tout d'abord, ne pas comprendre le fonctionnement d'un dispositif entraîne le risque d'un sentiment de double exclusion : l'exclusion qui existe déjà, dans les musées par exemple, face à l'incompréhension du propos de l'artiste ou du scientifique ; à laquelle s'ajoute l'exclusion face à l'incompréhension de l'environnement du dispositif technologique. L'immersion devient ainsi exclusion, où s'amplifie le sentiment de ne pas comprendre les codes d'une communauté. Le principe de médiation est ici complètement remis en question. Dans cette situation, les dispositifs immersifs par la réalité virtuelle ne viennent pas inclure des publics qui seraient éloigné des circuits culturels traditionnels, mais viennent s'ajouter aux pratiques culturelles d'un

public qui côtoie déjà ces mêmes circuits et qui est familier aux usages technologiques. L'autre limite soulignée par Cyril Leclerc (2015) concerne la possible hyper-scénographie d'un dispositif où la mise en scène et les performances technologiques écrasent le contenu du message ; le risque du spectacle au détriment de l'information.

1.3. Sciences, événements, expériences immersives : quels enjeux culturels ?

1.3.1. Enjeu de légitimité : assumer ou abolir l'étiquette « scientifique »

En France, une tendance dominante de stigmatisation de la culture scientifique et technique est perçue par les acteurs mêmes de l'événementiel scientifique, sans démarche significative d'acculturation²³ : « On va voir des expositions scientifiques, pas des expositions ; on va dans un musée des sciences, pas au musée ; le CNRS fait de l'événementiel scientifique à partir des savoirs des laboratoires, pas de l'événementiel. » Cette distinction faite dans le langage courant s'ancre dans un contexte non seulement institutionnel mais surtout médiatique lui-même stigmatisant, où les moyens investis dans les contenus audiovisuels à caractère scientifique se résument à des niches *marketing* et des exceptions (à l'inverse de pays comme l'Allemagne et l'Angleterre) et jamais sur des heures de grande écoute. « Les acteurs de la culture scientifique se mettent à part. Le fait même de continuer à parler de culture scientifique contribue à s'exclure soi-même, et cette exclusion est d'ailleurs très probablement volontaire »²⁴ : autrement dit, il ne tiendrait qu'aux acteurs de la culture scientifique et technique de parler de leurs activités comme étant globalement la *culture*, et non une catégorie étiquetée « scientifique ». Toutefois, la dynamique générale semble vouloir conserver cette étiquette. Maintenir une distinction par l'utilisation du qualificatif « scientifique » pourrait finalement témoigner de l'envie d'être très clairement identifié au sein du paysage de la communication et de l'événementiel comme des acteurs relevant du champ des sciences, et non de la *culture*. S'attribuer le qualificatif « scientifique » conférerait alors une légitimité à une profession directement liée aux activités des chercheurs, aux laboratoires, aux travaux scientifiques. Être étiqueté « scientifique » semble assurer une place au sein de cette sphère scientifique, que ce soit dans les représentations des chercheurs comme celles des professionnels de la communication et de l'événementiel scientifiques. Cette démarche d'auto-légitimation professionnelle par le maintien de la distinction entre *culture* et culture scientifique, et entretenue par le

²³ Source : entretien individuel mené au pôle Événements du CNRS

²⁴ Source : entretien individuel mené au pôle Événements du CNRS

contexte institutionnel et médiatique précédent cité, relève bien de la responsabilité des acteurs.

Penser la culture scientifique comme plus à même de travailler au contact de la communauté de la recherche semble lié au maintien de représentations qui placent la sphère scientifique comme plus exacte et pertinente que la sphère culturelle pour parler de certains sujets (BERNAUD, BRIÈRE, LOCHARD, 2012) : il s'agit là de deux cultures différentes où ce qui relève de la *culture* est plus proche d'une culture grand public, face à une culture scientifique perçue et revendiquée comme plus légitime et experte. Ce conflit de légitimité est similaire à celui qui existe entre les sciences dites dures ou exactes d'une part et les sciences humaines et sociales dites molles d'autre part, dont la légitimité de la démarche scientifique de ces dernières est parfois remise en cause par les chercheurs issus des sciences dites exactes. Par ailleurs, selon cette logique, les sciences humaines et sociales relèveraient ici davantage de la *culture* que de la culture scientifique.

1.3.2. Enjeu spatial : rassembler les publics in situ

« Les gens ont besoin de se rassembler, de se rencontrer. On ne crée pas la même synergie avec le numérique ou sur les réseaux sociaux. »²⁵ En 2015, une étude du ministère de la Culture (et de la Communication) identifie cinq critères caractéristiques de l'événementiel culturel : le critère artistique (précédemment explicité en introduction), le critère de lieu, le critère de temps, le critère du public et le critère de rareté. C'est sur le critère de lieu que l'on s'attarde ici.

La dimension spatiale est essentielle puisqu'un événement se déroule en un lieu donné qui n'est pas choisi par hasard. Le lieu d'un événement joue en effet un rôle identitaire, pour l'événement lui-même mais aussi pour le territoire ou, plus spécifiquement, la ville qui accueille. Si dans le champ de la *culture*, des villes ont une identité culturelle clairement identifiée (Cannes et le cinéma, par exemple), ces connexions territoriales s'établissent plus difficilement du côté de la culture scientifique. Des lieux sont certes identifiés comme d'importants pôles scientifiques (Grenoble, Paris et le campus de Paris-Saclay) mais la déclinaison par discipline est beaucoup moins évidente. Un territoire de la physique ? de l'histoire ? de la chimie ? de la sociologie ? Les pôles de compétitivité, en tant que rassemblement d'entreprises et de laboratoires sur un territoire identifié et selon une thématique donnée, pourraient éventuellement proposer une base de typologie. Néanmoins, il s'agit davantage de secteurs technologiques clés liés aux politiques de l'innovation (énergie, aérospatial, optique,

²⁵ ²⁵ Source : observations de terrain et entretien collectif mené au pôle Événement du CNRS

technologies de l'information et de la communication, transports, biotechnologies, etc.) et non d'initiatives pour l'action culturelle sur les territoires. On peut penser que cette action culturelle territoriale pourrait, à l'avenir, se développer en fonction de ces secteurs technologiques, toutefois cette identification n'est à ce jour pas assimilée au sein des représentations collectives. La construction de l'identité d'un territoire à travers une thématique de culture scientifique et technique reste très marginale et peu connue. On note, par exemple, le Festival International de Géographie accueillie par la commune de Saint-Dié-des-Vosges depuis 1990, ou plus récemment le Festival International de Sociologie à Épinal ainsi que Maths en Scène à Castanet-Tolosan depuis 2017. Il peut être intéressant de noter que ces événements de culture scientifique ont lieu dans des communes de petite taille, inconnues à moins d'y être lié par son histoire personnelle, là où des événements culturels (au sens de la *culture*) ont lieu dans des villes moyennes (par exemple, Cannes, La Rochelle, Clermont-Ferrand, Avignon). Les événements de culture scientifique récurrents sont finalement plutôt itinérants, comme le Forum des Nouvelles initiatives en médiation scientifique (NIMS) et le concours Ma thèse en 180 secondes co-organisés par la CNRS et la CPU²⁶, où les différentes éditions ont lieu successivement à Bordeaux, Paris, Toulouse et Grenoble. Pour le reste, il s'agit surtout d'événements ponctuels et multi-situés au cours de la Fête de la science en octobre ou de semaines scientifiques thématiques (c'est par ailleurs le cas de Maths en Scène). Le festival scientifique *Pint of Science* s'étend lui aussi dans plusieurs villes : si l'événement est créateur d'une communauté de festivaliers, il ne se construit pas selon un ancrage territorial identifié. Face au succès des événements culturels opérationnels, les musées et autres institutions culturelles inscrivent également des événements dans leur programmation, parfois hors-les-murs (COLLARD, GOETHALS, WINDERLE, 2015) ; là encore, de façon multi-située.

PARISCIENCE, le festival international du film scientifique, a lieu quant à lui tous les ans à Paris depuis 2004, marquant là un ancrage sur le territoire. On peut noter que Paris reste un point ressource des événements de culture scientifique : *Pint of Science* et Ma thèse en 180 secondes, bien que s'inscrivant dans plusieurs villes sans lieu identitaire défini, se sont installés en premier lieu à Paris avant de s'étendre ou se déplacer. On peut toutefois penser que ce constat géographique est lié au statut de capitale, qui, dans le cas de Paris, centralise les activités avant de les diffuser sur l'ensemble du territoire.

Ainsi, si rassembler les publics *in situ* est nécessaire pour la socialisation de l'événement scientifique, identifier la culture scientifique à travers la notion d'événements culturels reste encore un défi territorial et scientifique en puissance.

²⁶ Ces événements sont détaillés dans le rapport de stage.

Néanmoins, l'organisation d'événements nationaux et internationaux dès la seconde moitié du XIX^{ème} siècle, notamment les Expositions universelles, marque la préexistence de ce qui serait un événementiel culturel tourné vers les sciences et les techniques, et vers lequel il ne serait donc pas difficile de revenir (puisque ayant déjà existé). C'est finalement au tournant du XX^{ème} siècle, avec la démocratisation de nouveaux canaux de diffusion comme la photographie, la cinématographie et le phonographe, que s'affirme une ouverture davantage tournée vers les arts (COLLARD, GOETHALS, WINDERLE, 2015). Les premières politiques de démocratisation de la culture qui s'ensuivent construisent les bases institutionnelles des grandes orientations culturelles (lieux, publics, etc.) et assoient les arts comme tenants de la *culture*.

1.3.3. Enjeu marketing : s'insérer sur un marché

Dès les années 1980, suite à la prise de conscience par les pouvoirs locaux du potentiel économique et médiatique de l'événementiel pour la *culture*, ces événements culturels (dont certains deviennent festivals du fait de leur récurrence) prolifèrent dans un contexte socio-économique favorable aux loisirs (COLLARD, GOETHALS, WINDERLE, 2015). Aujourd'hui, de la même façon, l'événementiel scientifique tente de se placer sur un marché tourné vers l'innovation, porté par des politiques institutionnelles *a priori* favorables : « On est effectivement sur un marché car des publics sont clairement ciblés par notre stratégie d'action : on est sur des pratiques populaires, comme le jeu vidéo, qui ne relèvent pas des pratiques muséales. On est sur des pratiques qui décroissent. »²⁷

L'enjeu pour l'événementiel scientifique est de trouver sa place entre la culture et le divertissement. « En ce moment, une tendance, pour les événements en rapport avec les sciences, consiste à s'installer dans les centres commerciaux. L'idée de fond est d'être visible dans les milieux de vie, dans le quotidien. »²⁸ Par exemple, à l'occasion de la Fête de la science en 2019, le CNRS s'installe au Forum des Halles à Paris, non loin du magasin LEGO. À travers les centres commerciaux, les sciences se rendent visibles et viennent à la rencontre du quotidien, dans une logique inverse à celle qui consiste à faire venir les publics au sein des lieux de sciences (centres de culture scientifique et technique, laboratoires, universités, etc.) On peut donc s'interroger sur le choix des centres commerciaux pour parler des sciences puisque celles-ci vont être associées aux grandes enseignes et à l'hyper-consommation. Les sciences, plutôt que de se rattacher à la *culture*, peuvent alors plutôt tendre vers le divertissement. Plusieurs hypothèses

²⁷ Source : entretien individuel mené au pôle Événement du CNRS

²⁸ Source : entretien individuel mené au pôle Événement du CNRS

peuvent aider à identifier ce qui motive à la source le choix des centres commerciaux : volonté de s'insérer au sein de lieux accessibles à tous, car ouverts et non rares, dans le cadre d'une fête à l'échelle nationale et à l'attention du grand public ? Volonté de placer la science dans une logique de divertissement afin d'appuyer la distinction avec la *culture*, où la culture scientifique n'est jamais spontanément incluse ?

« Mais les joueurs de jeux vidéo ne jouent pas aux *serious game*, c'est-à-dire aux jeux que proposent le plus souvent les scientifiques. »²⁹ Autrement dit, ce que propose la science dans les centres commerciaux ne correspond pas aux intérêts des publics qui fréquentent les lieux : « C'est une chose d'aller à la rencontre des gens ; encore faut-il qu'on intéresse. » La volonté d'aller à la rencontre des milieux de vie du quotidien risque alors de se retourner contre les sciences elles-mêmes : ce n'est plus se rendre visible hors-les-murs, mais aller chercher les publics par la force car ceux-ci ne viennent pas d'eux-mêmes dans les lieux de sciences. Dans les imaginaires, on passe d'une démarche de partage et d'intégration à une démarche d'acculturation forcée : « Est-ce qu'on n'est pas ici face à une usine à gaz ? Est-ce que les acteurs de la culture scientifique et technique, professionnels comme publics, souhaitent ce type d'action événementielle ? » La question du coût se pose également puisque la mise en place de dispositifs immersifs et de jeux vidéo pour la médiation nécessite des moyens importants. Au-delà du risque d'un excès d'effet spectacle, ces outils de médiation ne conviennent pas à tous les projets scientifiques : « En ce moment, les chercheurs veulent des jeux vidéo. Tous. C'est la tendance, ils ne jurent plus que par ça. Mais pourquoi faire un jeu vidéo ? Juste pour le principe ? Non, on fait un jeu vidéo si, après étude du projet, on observe que c'est le choix de médiation le plus adapté. On ne fait pas un jeu pour le plaisir de faire un jeu, c'est très cher et les chercheurs l'oublient parfois. Si le jeu vidéo n'est pas adapté, ils auront certes un bel objet, mais il ne servira pas à grand chose. »³⁰

Comment faire son événement ? L'injonction à vivre une expérience tend parfois à privilégier le médium au contenu. L'événementiel immersif pour les sciences permet de faire vivre des expériences très fortes, mais les sciences, pour s'affirmer comme *culture* et non seulement comme divertissement, doivent trouver un équilibre entre « diffuser un contenu scientifique » et « montrer le fun dans la science. »³¹ Il convient aussi de faire attention à l'usage *marketing* et politique des pratiques immersives qui s'invisibilise sous le mélange de réalité et de fiction (GROUPIERRE, LELIÈVRE, 2016). L'immersion peut en effet cacher un discours : « Un monde reconstitué n'est jamais

²⁹ Source : entretien individuel mené au pôle Événement du CNRS

³⁰ Source : observations de terrain et entretien collectif mené au pôle Événements du CNRS

³¹ Source : observations de terrain et entretien collectif mené au pôle Événements du CNRS

innocent. » (GELINAS, 2010, p.238) Les dispositifs immersifs dépendent d'un budget qui implique des contraintes et des choix. Il s'agit donc de porter attention aux financements et aux discours portés par les personnes qui tiennent ces financements :

« En raison de la subjectivité du média virtuel, il est facile de le placer au service d'une propagande idéologique ou même commerciale. [...] Tout ce qu'un monde virtuel peut englober a forcément été pensé, conçu et scénarisé à l'avance. [...] L'immersion virtuelle crée une nouvelle illusion : celle de la liberté du mouvement et du choix. L'immersion était, est et sera toujours un espace clos avec ses propres règles. Elle forme un tout qui doit être cohérent pour fonctionner. »

GELINAS, 2010, p.238-239

Ainsi, le jugement critique nécessaire à porter sur les dispositifs immersifs est rendu difficile par le principe même de l'immersion : pour qu'il y ait une véritable expérience immersive, la distance entre l'utilisateur et le monde virtuel doit être effacée autant que possible. L'expérience, qui sollicite l'odorat et le toucher, est de plus en plus totalisante et il devient difficile de passer outre ses propres perceptions. L'événementiel, en ajoutant l'effet d'une dynamique collective, complexifie plus encore la prise de distance critique.

II. DISPOSITIFS IMMERSIFS ET RÉALITÉ VIRTUELLE EN ÉVÉNEMENTIEL : PROPOSITION DE DÉCLOISONNEMENT ENTRE *CULTURE* ET CULTURE SCIENTIFIQUE

II.1. Multiplication des événements de réalité virtuelle et de cultures numériques : entre pratiques artistiques, démonstrations techno-scientifiques et *marketing territorial*

II.1.1. Exemples d'événements

La réalité virtuelle et le numérique, bien que n'étant pas des spécificités de la seule culture scientifique et technique, constituent les thématiques les plus visibles dans le champ de l'événementiel scientifique pensé à travers le prisme de l'innovation technologique. La réalité virtuelle se fait notamment une place à Laval et Arles, avec le salon *Laval Virtual* et le VR Arles Festival depuis 2016. Le salon *Laval Virtual* réalise en 2019 sa 21^e édition³² :

« Au cours de ses 20 années d'existence, *Laval Virtual* est devenu le catalyseur et la facilitateur indispensable pour les acteurs de la VR/AR et des techniques immersives. [...] Les conférences de *Laval Virtual* mettent en lumière les tendances et les perspectives de la technologie [...]. »

Cet événement de cinq jours s'organise en salon, avec des conférences et des espaces d'exposition de projets de réalité virtuelle. Il s'adresse en premier lieu aux professionnels, investisseurs et institutionnels. Le VR Arles Festival, plus récent, se présente comme « le festival artistique de la réalité virtuelle »³³ :

« [...] le VR Arles Festival plonge le spectateur au coeur des meilleures productions mondiales de réalité virtuelle. La réalité virtuelle permet une

³² <https://www.laval-virtual.com/fr/accueil/>

³³ <https://www.vrarlesfestival.com/festival/>

extension du cadre de l'image et une téléportation dans des mondes infinis. Le VR Arles Festival navigue entre fictions, documentaires et créations artistiques. L'immersion dans les mondes virtuels vibre au rythme des expérimentations narratives et contemplatives. »

Le VR Arles Festival se tient sur deux mois et est plus ouvertement grand public, à l'inverse du Laval *Virtual* qui s'apparente davantage à un salon professionnel. À Arles, la réalité virtuelle est illustrée par l'imaginaire de la fiction et de l'infini, tandis qu'à Laval, la notion de réalité virtuelle est tenue pour acquise (on utilise par ailleurs plus facilement les initiales « VR » et « AR ») et est ancrée de façon pragmatique dans des logiques professionnelles et d'entreprise.

Les expériences immersives s'affirment aussi au sein de nombreux événements culturels à l'initiative de politiques territoriales. Nantes *Digital Week* (6e édition en 2019) est « la semaine de toutes les cultures numériques » et invite pendant dix jours « à partager des moments de rencontres, d'expérimentation, de formation, de création, de réflexion sur les enjeux liés au numérique »³⁴ :

« Au fil des éditions, Nantes *Digital Week* vous plonge dans une programmation toujours plus riche, exigeante, foisonnante et surprenante. Les formats sont multiples, et les croisements parfois inattendus, incarnant pleinement le bouillonnement et la diversité du numérique nantais et de son goût pour l'hybridation. Du Château des ducs de Bretagne au Lieu Unique, en passant par la médiathèque de Saint-Herblain ou le CCO, Nantes Digital Week investit chaque année de multiples lieux, faisant de la métropole nantaise un véritable terrain de jeu dédié aux cultures numériques. »

Nantes *Digital Week*, événement porté par Nantes Métropole, s'inscrit dans une dynamique de *marketing* territorial au service de la métropole nantaise. Les notions du numérique et de la création sont alors mobilisées pour construire l'image d'un territoire innovant en termes de numérique.

PiXii Festival à La Rochelle (3e édition en 2019) se présente quant à lui comme « un parcours d'expériences immersives et innovantes » à l'attention de tous (« toute la famille dès 6 ans »). D'emblée, il interpelle les futurs participants : « Entrez dans la nouvelle ère du numérique ! »³⁵ :

« Parce que la réalité virtuelle, la réalité augmentée, la vidéo 360, la projection en 3D relief seront peut-être demain dans notre quotidien, PiXii Festival vous propose [...] un parcours à la fois ludique et pédagogique autour de ces

³⁴ <http://www.nantesdigitalweek.com/a-propos/>

³⁵ <http://www.pixii-larochelle.fr>

nouveaux usages du numérique. [...] PiXii Festival convie le grand public à s'immerger totalement dans des dispositifs interactifs et numériques pour vivre une aventure nouvelle, réaliser des expériences innovantes et profiter d'un espace privilégié de découvertes. [...] des expériences sonores spatialisées vous embarqueront dans des voyages immobiles inoubliables, au plus près du réel. Innovation & interactivité sont au rendez-vous [...] »

Le discours de PiXii Festival prend le temps de préciser les distinctions entre :

- la réalité virtuelle : « simulation immersive d'environnements réels ou imaginaires par des images de synthèse », au moyen de casques ;
- la réalité augmentée : « méthodes qui permettent d'incruster de façon réaliste des objets virtuels dans une séquence d'images », au moyen de tablettes et de téléphones ;
- la réalité mixte : « combinaison de réalité virtuelle et de réalité augmentée [qui] consiste en un affichage d'éléments virtuels dans l'environnement réel d'un utilisateur, de telle sorte que ces éléments virtuels donnent l'impression d'une présence réelle », au moyen de casques et tablettes ;
- la réalité immersive : « immerger totalement une personne au sein d'un environnement virtuel afin que celle-ci ait un sentiment de présence réelle dans le monde virtuel », au moyen de casques mais il est possible de s'en affranchir.

PiXii Festival se place sur un imaginaire de l'aventure et de la découverte : « le fond des océans », « la vie d'un château fort au Moyen-Âge », « grands espaces », etc. Autrement dit, la réalité virtuelle est le monde de demain qu'il s'agit d'explorer en amont. Ici, le discours événementiel recourt au sensationnel et au spectacle par les imaginaires convoqués, mais aussi en apostrophant directement les futurs participants.

Le Festival NewImages à Paris est « le nouveau festival de la création numérique et des mondes virtuels »³⁶. En 2019, cette seconde édition s'intéresse aux œuvres immersives et interactives : « Virtuelles (VR) ou augmentées (AR), ces nouvelles formes de réalités 100% immersives réinventent l'art de la mise en scène par le biais des technologies. Plus que raconter des histoires, elles vous les font vivre ! » La programmation riche de cet événement donne l'impression d'un catalogue d'expériences immersives à partir duquel il est possible de constituer son propre programme.

Tous ces événements sont plus ou moins grand public et sollicitent plus ou moins la sphère professionnelle ; néanmoins, ils mobilisent tous le champ lexical de

³⁶ <https://newimagesfestival.com>

l'innovation, de la technologie et de la création³⁷. Ces terminologies s'inscrivent dans la trajectoire des festivals d'arts numériques, plus anciens, situés eux aussi au carrefour de la création artistique et de l'innovation technologique. Face à cet héritage, il est alors intéressant de noter la façon dont un événement, comme le Festival NewImages, est présenté. NewImages naît en 2018 de la fusion entre Paris *Virtual* Film Festival, « le premier festival dédié à la réalité virtuelle sous l'angle du cinéma et de la création artistique » (créé par le Forum des images en 2016), et I LOVE TRANSMEDIA, festival annuel de création numérique à la Gaîté lyrique depuis 2012. NewImages est annoncé comme « le nouveau festival de la création numérique et des mondes virtuels » ; puisque « toujours à l'avant-garde de l'innovation », il constitue « le premier événement entièrement dédié à la création numérique et aux mondes virtuels sous toutes leurs formes. »³⁸ La récurrence du champ lexical de la nouveauté, avec des termes comme « nouveau », « avant-garde », premier », est à alors mettre en discussion avec l'héritage des nombreux festivals d'arts numériques, antérieurs et qui se présentent eux aussi comme l'avant-gardisme des cultures numériques (WORMS, 2008). Ces festivals intègrent tout autant la réalité virtuelle et les dispositifs immersifs au rythme des évolutions technologiques actuelles. Dès lors, pourquoi les discours à l'attention des publics placent-ils les événements de cultures numériques récents, à l'instar du Festival NewImages, comme des nouveautés à part entière ?

II.1.2. La trajectoire des festivals d'arts numériques

Par « arts numériques », il est entendu ici l'art qui utilise le numérique comme médium : une oeuvre produite, stockée et présentée sous format numérique ou impliquant des problématiques numériques et technologiques, comme des projections, des installations, de la virtualisation, etc. (FIGURES 2 et 3) Le passage de l'ère industrielle à l'ère électronique suscite l'intérêt des artistes qui travaillent alors sur les croisements possibles entre les arts et les technologies. Les arts numériques sont caractérisés par un flou sémantique et une hybridité de la notion :

« Le processus de création lui-même est souvent le fruit de collaborations complexes entre un artiste et une équipe de programmeurs, d'ingénieurs, de scientifiques et de designers graphiques. Un certain nombre d'artistes numériques ont eux-mêmes suivi une formation en ingénierie. »
(DIOUF, VINCENT, WORMS, 2013, pp.7-8)

³⁷ Les programmes et communiqués de presse des événements cités, qui illustrent les éléments de langage identifiés, peuvent être consultés en annexe.

³⁸ <https://www.forumdesimages.fr/les-programmes/newimages>

Les auteurs expliquent que les pratiques artistiques sont, de base, indissociables des progrès techniques et technologiques, et les actions humaines, dont l'art, dépendent aujourd'hui de l'évolution du numérique. Les expériences issues des arts numériques sont émotionnelles, sensorielles et corporelles : « L'art immersif quitte le seul champ du numérique pour capter le corps [...] » (DIOUF, VINCENT, WORMS, 2013, p.15) Le format festival accueille largement ces expériences et constitue leur principal espace d'expression. Plus de 400 festivals d'arts numériques sont notamment recensés dans le Guide des festivals³⁹. La complexe distinction entre ce qui relève de l'art numérique et de ce qui relève de l'art contemporain conduit à séparer les lieux de diffusions de ces productions : galeries et musées pour l'art contemporain, festivals pour l'art numérique (DIOUF, VINCENT, WORMS, 2013). Quelques exemples de festivals d'arts numériques peuvent ici être mobilisés pour témoigner de ce paysage événementiel bien présent. Le format de ce travail de recherche ne permet pas d'étudier ces événements dans leur globalité, ce qui pose des limites à ce référencement ; néanmoins, il s'agit surtout ici d'un travail d'identification dont le principal intérêt est d'être un aide à penser :

- Électrochoc, « Autour des musiques hybrides »⁴⁰ : organisé par la Scène de Musiques Actuelles Les Abattoirs, ce festival a lieu à Bourgoin-Jallieu, près de Lyon depuis 2005 ;
- Maintenant, « Un instantané de culture contemporaine en arts visuels, musiques et nouvelles technologies »⁴¹ : organisé par l'association Electroni[k] depuis 2001 à Rennes ;
- Bains numériques, « Biennale internationale des arts numériques »⁴² : depuis 2006 à Enghien-les-Bains, cet événement est sous le parrainage du ministère de la Culture et de l'UNESCO ;
- Scopitone, « Tête chercheuse des cultures électroniques et numériques »⁴³ : expositions, performances, concerts, installations immersives, spectacles, rencontres professionnels à Nantes depuis 2002 ;

³⁹ <https://www.leguidedesfestivals.com/index.php5>

⁴⁰ <http://www.electrochoc-festival.com>

⁴¹ <https://www.maintenant-festival.fr/2019/>

⁴² <http://www.cda95.fr/fr/bains-numeriques-10e-edition>

⁴³ <https://www.stereolux.org/scopitone-2019>

- Mirage Festival, « Arts, innovation et cultures numériques »⁴⁴ : plus récent, il propose depuis 2013 à Lyon des programmations organisées selon des parcours d'exposition, des performances, des concerts, etc. ;
- FUTUR.E.S, « Le festival de l'innovation numérique et durable »⁴⁵ : anciennement Futur en Seine, l'événement existe depuis 2010 et pense la transition écologique comme horizon du numérique ;
- Nuits Sonores, « Musiques électroniques et indépendantes »⁴⁶ : depuis 2003, le festival est porté par l'association Arty Farty à Lyon qui oeuvre pour la promotion des cultures indépendantes dans le domaine de la musique et de la création visuelle.

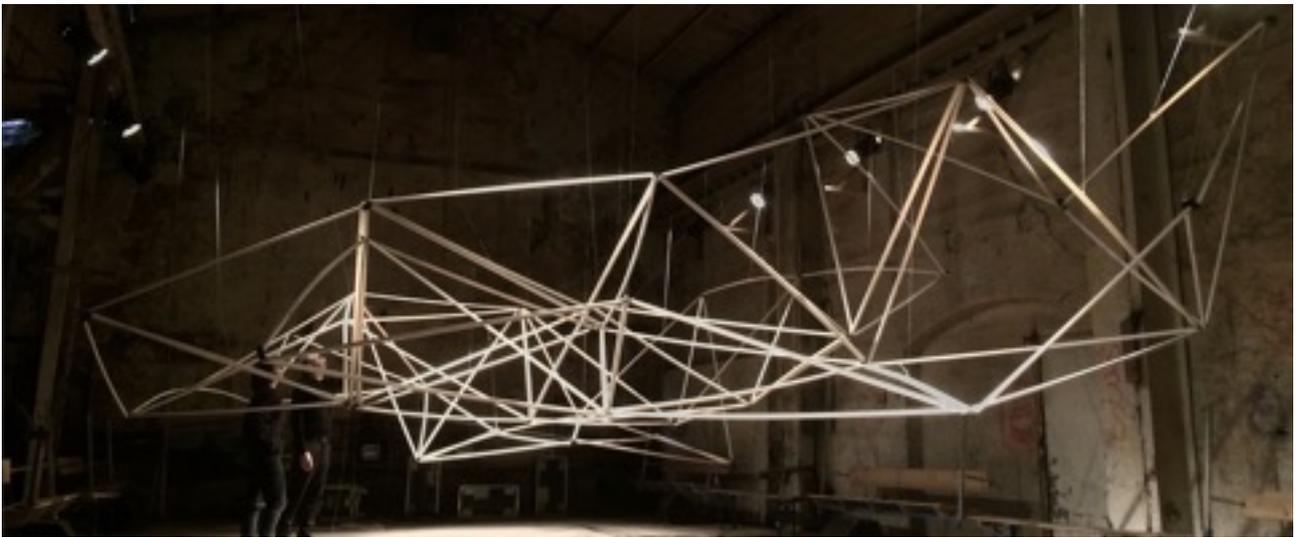


FIGURE 2 : « Polygon » par Lawrence Malstaf au festival Maintenant à Rennes en octobre 2018. Installation cinétique qui implique des règles géométriques, mathématiques et spatiales -
Image : Maintenant Festival

⁴⁴ <https://www.miragefestival.com>

⁴⁵ <https://futures.paris>

⁴⁶ <https://www.nuits-sonores.com>



FIGURE 3 : « Cénotaphe » par Thomas Garnier au Mirage Festival à Lyon en avril 2019. Installation mécanisée qui mobilise des questions urbaines, architecturales, d'ingénierie des bâtiments - *Image : Thomas Garnier*

Face à cette tradition de festivals d'arts numériques issue du début des années 2000, comment expliquer les discours d'acteurs actuels qui persistent à présenter les événements culturels, technologiques et immersifs récents comme innovants, vingt ans après l'émergence de la tendance ? À cette question, il est possible de mettre en résonance les propos de Laurent Chicoineau (FOUR, 2018) :

« [...] comme pour tout mouvement de pensée, il y a des choses qui étaient en pointe et qui deviennent désuètes. Par exemple on a parlé un moment d'art et science, d'art médiatique, d'art sociologique, d'art technologique [...]. Il y a des effets de bulles, des modes, tout le monde s'approprie un concept, puis il éclate. Pour autant, cela ne veut pas dire que les acteurs et leurs institutions se soient arrêtés de se préoccuper de ces questions. Autrement dit, ce qui est intéressant, ce n'est pas l'appellation, c'est plutôt le fond, le coeur du sujet. »

FOUR, 2018

L'avènement pour les événements immersifs et virtuels peut en effet être compris comme une réponse aux questions sociales d'aujourd'hui qui animent les débats toujours plus médiatisés sur la technologie : l'intelligence artificielle, la protection et l'usage des données, l'identité numérique, le transhumanisme, etc. L'événementiel

scientifique, dont le domaine de compétences est propre à parler des avancées techniques (au moins dans nos imaginaires communs), proposerait des moments collectifs, à travers les dispositifs immersifs et la réalité virtuelle, pour saisir les complexités du fonctionnement de notre époque hyper-technologique. Ce renouveau, vingt ans après les festivals d'arts numériques, coïncide avec l'engouement collectif actuel pour ces questions, dont s'emparent également les institutions, mais aussi les entreprises qui y voient un marché favorable.

Bertrand Cizeau, directeur de la communication du groupe BNP Paribas et co-créateur du VR Arles Festival, explique que cet effet de nouveauté par la réalité virtuelle au sein de la trajectoire des arts numériques déjà bien amorcée résulte directement d'un changement de paradigme culturel : « Les arts visuels, le spectacle vivant, tous imposent un cadre. La magie de la réalité virtuelle est de dépasser ce cadre. Il n'y en a plus. C'est un changement de paradigme. » (MEGHRAOUA, 2018.b) La réalité virtuelle vient d'horizons diversifiés : les créations sont à l'initiative de plasticiens, de vidéastes, d'illustrateurs, de techniciens, etc. C'est une technologie qui peut engendrer un art hybride : de la même façon que l'on est passé de la photographie argentique à la photographie numérique, on passe aujourd'hui du support numérique au support virtuel ; d'où la proposition d'un changement de paradigme.

La réalité virtuelle bénéficie de financements différents des festivals d'arts numériques, qui eux sont principalement et originellement issus de subventions et d'auto-financements associatifs. La réalité virtuelle intéresse plus largement les grands médias. En France, il s'agit surtout de ARTE et France Télévisions ; TF1 approche la réalité virtuelle pour ses possibilités de divertissement, comme la retranscription d'événements sportifs ou la mise en scène des journaux télévisés. La réalité virtuelle donne à voir et à ressentir : elle augmente l'information et l'émotion ; c'est pourquoi elle correspond tant aux besoins de la télévision (MEGHRAOUA, 2018.a). Elle intéresse aussi l'industrie, puisque les financements étrangers pour la réalité virtuelle proviennent en grande partie des GAFAM⁴⁷.

Tous ces dispositifs numériques s'ancrent dans un contexte économique et social global :

« Ce contexte social est caractérisé par des logiques de réquisition numérique qui constituent des injonctions à l'utilisation des outils numériques et par un temps d'urgence, dans lequel l'innovation et le progrès technologique sont présentés comme des objectifs inéluctables et bénéfiques. »

SANDRI, 2016

⁴⁷ Les géants du numérique Google, Apple, Facebook, Amazon, Microsoft

Si Éva Sandri (2016) s'intéresse aux dispositifs numériques dans les musées, le raisonnement d'un « discours techniciste injonctif » peut aussi s'appliquer pour l'usage événementiel de la réalité virtuelle. Les discours d'escorte de ces événements tendent à déprécier les événements qui n'ont pas fait le choix de recourir à ces dispositifs⁴⁸. Les équipements technologiques se présentent alors comme l'évolution naturelle, et inévitable, non seulement des lieux culturels mais aussi des pratiques, en l'occurrence événementielles.

De telles discussions sur les arts numériques et la réalité virtuelle, entre technologies, avancées scientifiques et création artistique, invite à s'intéresser à la place des discours arts-sciences au sein de ces questions. Quelles différences existent-ils entre ces notions d'arts numériques, de dispositifs immersifs et d'arts-sciences ? Quelles pratiques différenciées sont alors impliquées ?

II.2. Mise en discussion des manifestations arts-sciences : décroisement ou recloisonnement de la culture ?

II.2.1. Arts et sciences, arts-sciences, Art-Science : de quoi parle-t-on ?

Les relations entre les arts et les sciences sont un sujet devenu récurrent (RUBY, 2011) et prennent racine sur un constat pratique : « Arts/ techniques et sciences disposent de points de croisement. Aucun artiste ne peut négliger l'usage de la technique (du pinceau à l'ordinateur), aucun technicien de fait fi de tout souci esthétique. » (RUBY, 2011, p.136) Les propositions arts-sciences visent à offrir une nouvelle entrée pour l'étude du rapport entre ce qui relève de la production culturelle artistique et ce qui relève de la production scientifique. Il s'agit de s'émanciper des deux entrées classiques qui sont, d'une part, l'art pour la science (fonction illustrative et témoignage historique des oeuvres ; des oeuvres qui produisent des données utilisables pour des études scientifiques) et la science pour l'art (où l'art emprunte la démarche scientifique pour analyser des oeuvres selon un contexte de production, selon les techniques utilisées par l'artiste, etc.) (KLEINPETER, FAURY, LELU, 2009) Selon ces deux conceptions, un domaine se saisit du champ d'expertise de l'autre ; l'idée des propositions dites « arts-sciences » cherche à dépasser ces entrées très cloisonnées.

Au premier abord, au sein des propositions arts-sciences, l'art semble souvent rester au service d'un objectif scientifique. Pour certains acteurs de la culture

⁴⁸ Source : entretien individuel mené au pôle Événements du CNRS

scientifique et technique, l'approche artistique permet d'abord de « réduire l'écart entre la culture des ingénieurs et la culture du grand public », où « pour le grand public, l'art peut être un outil de médiation. » (BERNAUD, BRIÈRE, LOCHARD, 2012, p.8)⁴⁹ Cette approche témoigne d'une inégalité de perception entre les arts et des sciences, où les arts sont abordés selon une logique de souscription à un objectif scientifique :

« De fait, les questions qui touchent la radioactivité ne sauraient être abordées uniquement par le biais des sciences dures qui exigent entre autres des capacités à conceptualiser, mais doivent aussi passer par la médiation culturelle. Ces questions doivent donc trouver un sens au travers de l'histoire, de la littérature, de la philosophie... »

BERNAUD, BRIÈRE, LOCHARD, 2012, p.11

Si cette conception unilatérale du rapport entre les arts et les science existe, d'autres propositions travaillent toutefois à un réel dialogue entre les deux approches culturelles : « [...] ces projets artistiques nourrissent en retour le travail des scientifiques en leur ouvrant de nouvelles perspectives basées sur des postulats non académiques et non utilitaristes. » (DIOUF, VINCENT, WORMS, 2013,p.34) Il s'agit là d'une démarche visant une réflexivité sur la notion complexe de dualité, c'est-à-dire autant sur l'espace entre les deux champs, artistique et scientifique, que sur leur appartenance à un espace partagé (DIOUF, 2016) C'est ainsi que se présente l'Atelier Arts Sciences de Grenoble, plateforme de recherche et création commune au CEA et à l'Hexagone Scène Nationale Arts Sciences, qui travaille sur des projets issus de rencontres entre scientifiques et artistes. Le salon Arts Sciences Technologies Expérimenta en est la manifestation la plus connue.

II.2.2. Arts-sciences et institutionnalisation

L'objectif des projets arts-sciences serait donc un renversement de cette représentation cloisonnée de la culture, entre *culture* et culture scientifique. Toutefois, les rapprochements sont, dans les faits, parfois vagues et les résidences d'artistes en milieu scientifique se heurtent souvent au désintérêt des chercheurs (RUBY, 2011). Les réalisations concrètes témoignent soit de l'affirmation du spectaculaire technologique, soit de la domination d'un domaine sur l'autre, soit d'une esthétisation des rapports

⁴⁹ À ce moment, Jean-Yves Bernard est directeur scientifique du CCSTI de Franche-Comté, le Pavillon des Sciences ; Michel Brière est directeur général adjoint de l'IRSN (Institut de Radioprotection et de Sûreté Nucléaire) et Jacques Lochard est directeur du CEPN (Centre d'étude sur l'Évaluation et la Protection dans le domaine Nucléaire).

entre les deux domaines à des fins consensuelles (notamment de la part de l'institutionnel) (RUBY, 2011).

Ces projets de rapprochement entre les arts et les sciences sont en effet de plus en plus souvent à l'initiative d'institutions. Dès le début des années 2000, un discours sur l'économie créative soutenue par des politiques nationales, européennes et internationales, pense une coordination des secteurs artistique et scientifique pour stimuler l'innovation technologique : « [...] des festivals dits « arts-sciences » se développent dans les métropoles caractérisées par une forte activité scientifique et industrielle. » (MOLINARI, 2018, p.64) Des projets transversaux sont portés par des institutions scientifiques et culturelles, des centres de culture scientifique et technique ou des structures issues du secteur privé. Une injonction politique à l'innovation et des stratégies d'acteurs en faveur de la transversalité et de la technologie provoquent l'émergence de nouvelles activités culturelles et de nouveaux mondes sociaux (MOLINARI, 2018) conduisant à terme à une institutionnalisation et une formalisation des pratiques :

« L'institutionnalisation désigne le processus par lequel des significations sociales et des rôles sociaux sont produits. Au sein d'un monde social organisé en réseau, un système de convention permettrait de coordonner les activités des artistes, des scientifiques et des médiateurs. L'institutionnalisation des pratiques « arts-sciences » modifierait l'organisation des institutions scientifiques, artistiques et muséales. Ainsi, une directive institutionnelle et un modèle d'activité entre arts et sciences émergerait. »
MOLINARI, 2018, p.65

Des acteurs légitiment des pratiques arts-sciences par la valorisation des industries créatives, qui deviennent le modèle économique et culturel à suivre. Au niveau local, les collectivités adoptent des stratégies de différenciation pour construire une identité territoriale, selon une stratégie de villes créatives (mobiliser la culture pour favoriser la régénération urbaine et le développement économique des villes)⁵⁰. Lyon, par exemple, est labellisée depuis 2008 « ville créative des arts numériques » et est identifiée par ses événements comme la Fête des Lumières, le Mirage Festival ou les Nuits Sonores. Les pôles de compétitivité s'inscrivent dans cette même logique, dépassant le principe de ville créative pour aller vers l'idée de régions innovantes. En Rhône-Alpes, la culture est pensée dans une acceptation large, comprenant les arts et les sciences : « L'inclusion de la mission de culture scientifique et technique dans la compétence culturelle a généré une injonction à l'intégration de pratiques artistiques dans les activités des CCSTI. » (MOLINARI, 2018, p.69) Par exemple, la Métropole de Grenoble lie la Biennale

⁵⁰ Richard Florida et la classe créative (*urban studies*)

Arts-Sciences et la Fête de la science. Cette vision intégrée de la culture est caractéristique de la région grenobloise, comme l'explique Laurent Chicoineau :

« [...] ces acteurs [les acteurs de la culture scientifique et technique de Grenoble] considéraient que la science faisait partie intégrante de la culture, au même titre que le théâtre, le spectacle vivant, danse et musique, la médiathèque. Il y avait une approche transversale, transdisciplinaire, [...] d'action culturelle versus création artistique. »

FOUR, 2018

Selon Laurent Chicoineau (FOUR, 2018), la distinction qui persiste dans les représentations collectives entre *culture* et sciences est liée à un clivage entre une médiation et un enseignement des savoirs issus des sciences humaines et sociales, et une médiation et un enseignement issus des sciences exactes. La formation d'un médiateur scientifique invite à ne pas prendre position au nom de techniques et de sciences présentées comme neutres. Le travail du médiateur est alors d'informer le public afin que celui-ci construise son opinion. Pour les médiateurs culturels, il s'agit à l'inverse de prendre partie pour éventuellement dénoncer les dérives de la société technologique. Il existe ainsi un conflit entre les équipes de médiation sur la manière de concevoir leurs missions.

Le dispositif national Dicréam, porté par le ministère de la Culture depuis 2001, fait preuve d'une attention similaire en basant ses fonds d'aides sur la pluridisciplinarité et pour de projets « difficiles à appréhender par des services administratifs structurés selon des disciplines bien connues » (FOURMENTRAUX, 2014, p.117).

Néanmoins, il reste que l'appellation « arts-sciences » s'inscrit au sein d'un « lexique jargonneux » de la médiation scientifique⁵¹. C'est une terminologie qui exclut même si on la pense *a priori* inclusive : « L'expression « arts-sciences » porte en elle une signification bien identifiée par les acteurs de la médiation culturelle. Elle paraît évidente, mais c'est justement parce qu'on travaille directement dans le milieu concerné. » Dans le langage courant et quotidien, il est bien sûr facile d'imaginer ce que cette expression désigne : une association d'art et de science ; mais la terminologie même trouve une signification bien précise dans la sphère de la médiation scientifique, si bien que le professionnel et la personne lambda non initiée ne vont pas se faire la même idée de cette notion. Autrement dit, arts-sciences est devenu un concept institutionnalisé, conventionnel, formaté au sein d'une sphère d'activités particulière : « un projet étiqueté arts-sciences est reconnu comme telle par les institutions parce que cette étiquette continue de solliciter les catégories construites par les

⁵¹ Source : entretien individuel mené au pôle Événements du CNRS

institutions »⁵². Arts-sciences, c'est la collaboration entre des ministères, de la Culture d'une part, et de la Recherche d'autre part ; c'est une collaboration entre des institutions culturelles d'une part, et des industriels ou des entreprises d'autre part ; c'est la résidence d'un artiste au sein d'un laboratoire de recherche publique ou d'entreprises privées. À l'inverse, les dispositifs immersifs entretiennent davantage de flou autour d'eux puisque la terminologie n'impliquent pas de catégories étanches. Ces dispositifs appellent de nouvelles formes de production en lien avec l'innovation technologique, à des nouveaux usages, à d'autres appropriations sociales des arts et des techniques (FOURMENTRAUX, 2014).

Avec arts-sciences, des significations et des représentations partagées par les acteurs culturels permettent de légitimer des pratiques et des rôles sociaux (MOLINARI, 2018) :

« Dans les discours des acteurs sociaux, les pratiques « arts-sciences » sont définies comme des processus de recherche et création, formalisés par des projets et fondés sur des activités cognitives et pratiques communes. Un rapport de complémentarité est construit entre les arts et les sciences à partir de caractéristiques identiques et opposées. Les activités « arts-sciences » sont distingués de la médiation scientifique et des arts technologiques. »

MOLINARI, 2018, p.73

Cassandra Molinari distingue en effet trois pôles : tout d'abord, l'art et la vulgarisation comme stratégie de renouvellement de la vulgarisation scientifique où l'artiste joue un rôle social dans les discours des acteurs de la culture scientifique et technique ; seconde pôle, les arts technologiques comme stratégie d'innovation et de communication des établissements de recherche où l'art permet d'inventer des dispositifs techniques et d'imaginer des usages ; enfin, le pôle arts-sciences qui constitue en premier lieu une stratégie communicationnelle culturelle. Des injonctions politiques et institutionnelles forment un cadre qui favorise la rencontre entre les arts et les sciences ; toutefois, il ne s'agit là que de discours stratégiques puisque dans les faits, ce sont les créateurs et les producteurs qui se saisissent de la construction et de la mise en signification d'une installation, d'une oeuvre, d'un procédé, d'un objet.

II.2.3. L'alternative proposée par les dispositifs immersifs

Les dispositifs immersifs permettent d'aborder le décroisement, sans justement nommer le cloisonnement : autrement dit, parler de collaborations arts-sciences, par la

⁵² Source : entretien individuel mené au pôle Événements du CNRS

terminologie même, rappelle qu'il existe une distinction. La réunion de deux opposés recrée la séparation. Parler de dispositifs immersifs permettrait alors de se détacher de d'une approche culturelle cloisonnée : on ne parlerait là ni d'un domaine culturel, ni d'un autre, tout en convoquant l'ensemble.

De façon plus générale, la réalité virtuelle et les dispositifs immersifs viennent chambouler une vision traditionnelle du fonctionnement hiérarchique et cloisonné de la société fondé sur la division et la répartition des tâches (FOURMENTRAUX, 2014). L'hybridé des productions au croisement de la création artistique et de la recherche technologique, quand en plus elles ne se nomment pas arts-sciences, provoque un morcellement des frontières culturelles institutionnelles établies :

« Il s'en dégage [...] des formes moins hiérarchiques de fragmentation et d'attribution des oeuvres mises en scène et régulées à travers des dispositifs renouvelés de co-signatures. La mise en oeuvre de l'art numérique suppose par conséquent un dépassement du « conflit culturel » caractéristique des modèles antérieurs de la création qui entretenaient une séparation ou un confinement des arts et des sciences [...]. Dans ce contexte, la création ne repose plus sur un schéma hiérarchique qui ferait intervenir une distribution réglée des apports en conception et en sous-traitance, selon des échelles de valeur et de rétribution enrôlant une longue chaîne de travailleurs, au service, à chaque fois, d'un créateur singulier. »

FOURMENTRAUX, 2014, p.121-125

La terminologie « arts-sciences », à l'inverse, conserve cette division des tâches : deux domaines avec ses missions propres. Avec les dispositifs immersifs, au-delà d'un chamboulement des repères institutionnels, c'est une révision juridique qui est sous-entendue par le travail en réseau et la dispersion spatiale de la production. Décloisonner a en effet une incidence sur la législation des productions culturelles : l'article L113-2 du code de la propriété intellectuelle implique l'attribution d'une oeuvre collective à une personne physique ou morale, qui édite et publie le contenu (FOURMENTRAUX, 2014). Le code ne prévoit pas de droits distincts pour chaque personne selon sa contribution sur l'ensemble réalisé : les dispositifs qui échappent alors encore à ce jour aux logiques de l'institutionnel viennent déstabiliser ces formalités juridiques. L'intérêt prononcé du secteur privé et des GAFAM pour la réalité virtuelle ne risque pas non plus de faciliter la prise en main institutionnelle et publique sur ces créations qui dépendent d'acteurs et d'expertises distribuées en réseau, entre investisseurs industriels, artistes, chercheurs, ingénieurs, designers, étudiants, etc. Par ailleurs, les bénéfices retirés par les entreprises grâce à la proximité de la communauté créative mobilisent aussi la notion de pépinière. Ce lien entre le privé, le territoire, les arts et les sciences n'est finalement pas nouveau et témoigne d'une compréhension

avertie des enjeux en cours de la part des entreprises qui cherchent à développer des talents et mobiliser des travailleurs plus souples et créatifs (DIOUF, 2017). Il s'agit de faire partie de « l'espace d'émergence » né de l'injonction à l'innovation faite à, et par, la société : universités, start-up, pépinières, pôle de compétitivité, etc.

Pour favoriser ces projets, qu'ils soient privés, publics, indépendants, etc., il apparaît nécessaire d'ajouter des moyens financiers et des compétences professionnelles intermédiaires⁵³. Nos représentations se sont construites sur une appréhension de la culture divisée en champ disciplinaires : la proposition de solutions doit donc en dépendre et ne pas tenter de faire abstraction. Des compétences professionnelles intermédiaires permettraient de faire parler les équipes, notamment dans le cadre d'un projet de dispositif immersif qui est toujours largement collectif.

On peut noter que du côté de l'événementiel scientifique, sur le sujet des dispositifs immersifs, on parle d'avantage de « compétences graphiques » que de « compétences artistiques »⁵⁴ : cette nuance invite d'abord à penser les métiers transversaux de la production audiovisuelle et de la scénographie plutôt qu'une catégorie artistique globale structurante d'une vision cloisonnée des activités culturelles. D'autre part, lors des premiers temps du VR Arles Festival, les co-créateurs de l'événement expliquent que l'approche de la réalité virtuelle était essentiellement technique : la résolution des images, l'ergonomie des casques, etc. Sam Stourdzé, directeur de Rencontres de la photographie d'Arles (co-créateur du festival) précise qu'encore aujourd'hui, si les producteurs de contenus de réalité virtuelle intègrent de plus en plus les modes de narration, l'implication créative reste minoritaire au profit de la performance technologique (MEGHRAOUA, 2018.b).

Quoi qu'il en soit, les expériences immersives, qu'elles résultent d'un effet de mode ou qu'elles témoignent d'une réelle évolution culturelle, sont bien là ; l'événementiel scientifique, et la culture scientifique en générale, doivent s'en emparer, pour les expérimenter ou les critiquer, justement parce qu'elles sont constitutives de ce qui se passe aujourd'hui au sein de nos sociétés⁵⁵. On peut ici encore mobiliser les propos de Laurent Chicoineau qui explicite le recours à des modes de médiation adaptés aux évolutions de la société :

« [...] la vulgarisation de la culture scientifique en a parfois appauvri la complexité en étant souvent dans des approches très et parfois trop didactiques. Parler de questions scientifiques en s'appuyant sur l'art et sur une

⁵³ Source : entretien individuel mené au pôle Événement du CNRS

⁵⁴ Source : observations de terrain et entretien collectif mené au pôle Événements du CNRS

⁵⁵ Source : entretien individuel mené au pôle Événement du CNRS

muséographie contemporaine permet de déclencher des questionnements, de solliciter autrement le visiteur. Il me semble que les expositions de vulgarisation ne sont pas très efficaces. Elles ont perdu de leur pertinence dans un contexte où l'information et la savoir circulent différemment. »
FOUR 2018

II.3. Les événements mêlant arts, sciences et technologies : l'expression de pratiques culturelles distinctives ?

En parlant de pratiques distinctives, il s'agit ici de questionner les pratiques événementielles actuelles et de les mettre en résonance avec la théorie de la distinction de Pierre Bourdieu (1979)⁵⁶ : les goûts, les intérêts, les pratiques et les modes de vie des individus témoignent d'une volonté d'appartenir un groupe défini pour mieux se distinguer d'un autre ; Pierre Bourdieu parle d'une lutte pour la distinction où des différences socio-économiques entraînent une hiérarchie des valeurs culturelles. Cette appartenance à une position identifiée au sein de l'espace social est liée à différents capitaux : social, culturel et économique. À partir de ces capitaux, l'individu s'ajuste entre la distinction (se distinguer des groupe positionnés sur d'autres rangs dans la hiérarchie sociale ainsi construite) et la conformité (ne pas trop se distinguer afin de ne pas être exclu du groupe auquel on souhaite être assimilé). Ce travail de distinction consiste à adopter une attitude et des codes en société présentés comme socialement désirables (définis comme tels à partir d'une idéologie et des normes qui en découlent) tout en exprimant une spécificité personnelle afin de ne pas se fondre dans une masse. Cette compréhension des pratiques mobilise alors l'idée de culture légitime, c'est-à-dire des connaissances, des pratiques, des comportements qui seraient plus valorisants selon les codes dominants de la société. La culture légitime induit également l'idée de cultures moins ou non légitimes, ou qui ne sont plus (autrement dit, des attitudes et des codes moins valorisants selon la hiérarchie socio-culturelle ainsi présentée).

C'est en ce sens qu'il faut comprendre la mise en discussion des pratiques événementielles actuelles mêlant arts, sciences et technologies avec le principe sociologique de distinction. Ces pratiques (par exemple, fréquenter les festivals d'arts numériques) consisteraient en de nouveaux codes culturels qui relèveraient d'une attitude sociale permettant la distinction aujourd'hui. L'hypothèse ici proposée est celle de pratiques scientifico-techno-culturelles qui se distingueraient des pratiques de la *culture*, elles-mêmes distinctives mais qui deviennent plus banalisées aujourd'hui.

⁵⁶ *La Distinction. Critique sociale du jugement* : la théorie de Pierre Bourdieu est ici mobilisée comme référence permettant d'apporter un éclairage supplémentaire sur le sujet. La lecture de cet auteur n'a pas été centrale dans la construction du raisonnement global de ce mémoire.

Autrement dit, l'introduction de la culture scientifique au sein des pratiques serait le moyen d'ajouter un nouvel échelon de distinction dans cette hiérarchie culturelle socialement construite. L'ambition démocratique de la culture scientifique (permettre à tout un chacun d'appréhender et de manipuler les sciences) est ici directement remise en question par une ambition qui serait plutôt de l'ordre de la distinction et qui s'inscrirait dans les logiques de la culture légitime et des appartenances socio-économiques.

II.3.1. Qui se rend à ces événements ?

Les amateurs d'arts numériques seraient majoritairement des trentenaires urbains (DREYFUS, 2013). S'agit-il de publics différents des lieux culturels habituels ? Ces événements permettent-ils de toucher des publics moins acquis ? Ou s'agit-il d'abord de publics déjà familiers des lieux culturels, et on assisterait là à une accumulation des pratiques ? Avec les événements culturels : « L'enjeu est de créer des temps forts qui permettent de décaler les propositions artistiques, d'amener le public vers d'autres formes artistiques et d'élargir la fréquentation. » (VAUCLARE, 2009, p.4) L'événementiel se pose *a priori* comme une nouvelle forme de dialogue vers les publics, et ainsi comme un outil supplémentaire de médiation d'un contenu culturel vers tout un chacun.

On peut émettre l'hypothèse que les publics qui se rendent à ces événements sont différents des publics des lieux culturels conventionnels (comme les musées et les théâtres traditionnels). Florence Belaën établit une relation entre le théâtre et l'expérience immersive pour mieux montrer la différence d'attitude des publics. Elle parle d'une démarche de « territorialisation du savoir » (BELAËN, 2005, p.94) au sein des expériences immersives similaire à celle du théâtre puisque dans les deux cas le contenu à exposer prend corps en un temps et en un lieu définis. Une différence majeure concerne toutefois les participants à ces événements culturels : le spectateur de théâtre est exclu de l'espace scénique, tandis qu'un dispositif immersif implique sa présence. On ne recherche donc pas la même chose lorsque l'on se rend au théâtre ou lorsque l'on expérimente des dispositifs immersifs. C'est ce qu'explique également Lila Meghraoua (2019.c) lorsqu'elle compare le théâtre et le théâtre immersif : le public qui fréquente les salles de théâtres traditionnelles est différent de celui du théâtre immersif, justement parce que ce n'est pas du théâtre. Ce serait également le cas entre le cinéma et la réalité virtuelle, qui sont deux médiums différents n'ayant pas le même impact sur les mêmes publics : « Car ceci n'est pas du théâtre mais une expérience. De la même manière que la réalité virtuelle n'est pas le prolongement immersif (ou le futur) du cinéma [...]. » (MEGHRAOUA, 2019.c)

La familiarisation des arts numériques et des dispositifs immersifs avec les publics passe par la multiplication des festivals et autres événements culturels. La visibilité est nécessaire pour susciter l'intérêt puisqu'il n'existe pas de marché des arts numériques dans un marché de l'art qui reste attaché aux objets (DIOUF, VINCENT, WORMS, 2013). Toutefois, l'engouement actuel pour la réalité virtuelle vient nuancer cette affirmation puisque l'expérience (c'est-à-dire « vivre une expérience ») devient justement un marché convoité⁵⁷. L'environnement souvent associatif des festivals d'arts numériques est grignoté par les intérêts privés et industriels qui accompagnent la réalité virtuelle. D'autant que l'engouement pour ces événements est également favorisé par un flou autour du qualificatif « immersif » où tout peut être présenté comme relevant de l'expérience immersive :

« La multitude de sens que revêt cette catégorie s'avère d'autant plus courante que le qualificatif renvoie à un terme de sens commun que chaque praticien essaie d'investir, parfois selon un effet de mode ou en quête d'une nouvelle désignation attractive après le terme d'interactivité. »

BELAEN, 2005, p.93

II.3.2. Pratiques événementielles et construction de son identité sociale : le cas des festivals d'arts numériques

Les pratiques événementielles, en tant que pratiques sociales, s'inscrivent au sein d'un processus de socialisation et de construction d'identité. Cette socialisation se réalise par le biais de mécanismes d'apprentissage de normes et de valeurs permettant à un individu de s'intégrer à la société (mais aussi de se distinguer). La socialisation induit des normes (règles de conduite), des valeurs (idéal de vie), des rôles (comportements attendus en fonction des codes sociaux et de la position sociale d'un individu) : les pratiques événementielles participent donc à l'élaboration de ces normes, valeurs et rôles sociaux.

Le réseau social Facebook peut ici servir d'illustration : les usages de ce média évoluant au cours du temps, aujourd'hui on constate une utilisation forte des outils et fonctionnalités autour de l'événementiel⁵⁸. Sur Facebook, l'utilisateur signale sa participation ou son intérêt pour un événement ; il crée son événement, en fait la promotion, etc. Manifester son intérêt pour tel ou tel événement participe à la construction de l'identité numérique (et sociale) de l'utilisateur : les intérêts

⁵⁷ Source : entretien individuel mené au pôle Événements du CNRS

⁵⁸ Sources : observations de terrains et échanges collectifs au sein de la Direction de la communication du CNRS

événementiels de mes contacts apparaissent sur mon fil d'actualités, des notifications sont envoyées lorsque mes contacts participent à des événements auxquels je participe moi-même ou pour me rappeler mon intérêt pour un événement qui arrive prochainement, etc. Manifester son intérêt pour un événement ne signifie pas que la personne s'y rendra nécessairement, néanmoins ce simple signalement participe à construire l'identité sociale de la personne qui est alors associée à tel ou tel groupe d'appartenance (LECLERC, 2015) :

« [C'est] la possibilité d'affirmer son identité sociale (dis-moi quelle expérience culturelle tu vis, je te dirai qui tu es) [...]. Ce peut être le renforcement de relation déjà établies ou la volonté de rencontrer de nouveaux contacts. [...] Il y a le sentiment d'appartenir à une même communauté d'esprit [...]. »

L'exemple des festivals d'arts numériques, entre arts, sciences et technologies, permet d'explicitier la démarche distinctive ici explorée. Les festivals d'arts numériques sont liés à l'art vidéo et aux musiques électroniques, et ces manifestations élargissent leur programmation avec des créations hors sphère musicale : « [...] désormais, pas de festival de musique électronique sans son volet de programmation d'art numérique. » (DIOUF, VINCENT, WORMS, 2013, p.31) Ce type de programmation touche un public plus réceptif aux créations issues de la culture numérique que conventionnelle (la *culture* des musées, des centres culturels, des galeries d'exposition). Aujourd'hui, comme précisé précédemment, ces événements culturels sont concernés par une institutionnalisation progressive (DIOUF, VINCENT, WORMS, 2013). Ces pratiques soulignent une « revitalisation économique, urbaine et sociale, axée sur la promotion d'une classe créative. » (FOURMENTRAUX, 2014, p.114). Autrement dit, si les festivals d'arts numériques et les événements qui utilisent la réalité virtuelle suscitent tant d'intérêt de la part des publics, c'est parce qu'ils permettent de mobiliser de nouveau des pratiques pensées comme propres à un groupe social et ainsi de recréer ou consolider un entre soi culturel. Les arts numériques sont présentés comme un milieu d'avant-garde dont les pratiques travailleraient alors à une distinction vis-à-vis de pratiques plus communes et répandues : « [...] les arts numériques se situent à l'avant-garde de la convergence entre arts et sciences et donc de l'exploration de nouvelles pistes de réflexion. » (DIOUF, VINCENT, WORMS, 2013, p.77) Cette dimension avant-gardiste est associée à une possibilité de renouveau du tissu économique et social d'un territoire grâce au potentiel créatif porté par ces événements. Les événements d'arts numériques, comme la culture scientifique de façon plus générale, concrétisent alors l'intégration d'industries créatives au sein de l'économie d'un territoire, qui ne sont jamais séparées d'un groupe social réceptif.

CONCLUSION

Le clivage entre une *culture* et une culture scientifique est socialement construit : ce cloisonnement a trouvé légitimité aux yeux des acteurs impliqués et continue d'être légitimé par les discours de ces acteurs ; les discours induisent des pratiques qui viennent en retour donner légitimité aux discours dominants, entretenus par des représentations qui se pérennisent. Les sociétés européennes sont en effet organisées sur un clivage culturel largement institutionnalisé : par des discours, par la recherche, par les enseignements, par les domaines de compétences des ministères, etc. (RUBY, 2011) Notre contexte moderne socio-politique qui instaure des juridictions et des frontières entre des champs disciplinaires (alors légitimes ou non de traiter telle ou telle question) est à mettre en discussion avec la signification ancienne du terme « philosophie ». Le sens premier de la philosophie (notamment chez les Grecs) est la culture dans sa globalité : l'ensemble des savoirs (autant ceux qui relèvent de la *culture* que ceux de la culture scientifique) y sont inclus sans distinction. La préexistence de cette conception montre qu'il est tout à fait possible de penser la culture de manière non cloisonnée.

L'approche du sujet par les pratiques événementielles souligne un retour à l'événementialisation de la culture (MOLINARI, 2018). Après l'engouement pour la communication numérique et la mobilisation des publics au moyen des réseaux sociaux, la volonté de rassembler des personnes, de créer des ambiances et des lieux favorables aux échanges se réaffirme ; au point de faire des événements pour tout, où l'événement est pensé comme une recette communicationnelle gage de réussite. Toutefois, se pose la question de la possibilité d'une véritable démocratisation d'un contenu par les événements : diversification avérée des publics ou cumul de pratiques chez un public déjà acquis ? (VAUCLARE, 2009) C'est en ce sens que sont mobilisés les festivals d'arts numériques : ces pratiques événementielles sont l'occasion d'explorer l'ambivalence entre démocratisation culturelle affichée et tentative de distinction sociale implicite.

Aujourd'hui, les dispositifs immersifs intéressent car ils s'inscrivent dans leur temps : « Les pratiques culturelles tendent aujourd'hui vers la recherche de l'expérience [...]. La culture n'est plus contemplation ou retour en soi, elle est expérience et exposition de soi. » (MEGHRAOUA, 2019.c) Si l'immersion est une notion qui existe depuis très longtemps, celle-ci est régulièrement revisitée et reconstruite au fil du temps. Aujourd'hui, avec les expériences immersives, on donne de soi, on s'expose, nos actions ont des conséquences. Cette attitude pourrait correspondre à une attitude sociale plus globale et quotidienne où les individus recherchent la participation plus que la consommation et la contemplation de leur environnement, que celui-ci soit scientifique, artistique, culturel. La réalité virtuelle témoigne de nouvelles formes de partage de la culture scientifique et technique. Si Florence Belaën traite du théâtre, ses réflexions peuvent être transposées aux dispositifs immersifs : « La fusion espérée entre la recherche scientifique et la recherche artistique rappelle étrangement l'utopie de l'oeuvre totale. » (BELAËN, 2005, p.104) L'oeuvre d'art totale suppose la conviction de pouvoir saisir le monde tel qu'il est, sans ses catégorisations artificiellement créées. Ce concept esthétique implique l'utilisation simultanée de nombreux médiums et de disciplines avec une portée symbolique, philosophique, métaphysique d'une unité. Le concept a notamment été transposé en architecture, mais il pourrait l'être également pour les questions de décroisement des cultures. Penser spontanément la culture comme une unité, sans aucun pan artistique ou scientifique ; penser entièrement la culture (et non plus la *culture*) relève d'une pensée totale. Cette pensée peut être touchée théoriquement, mais semble être contrainte au sein des pratiques culturelles : « [...] nous vivons sous le coup d'un héritage, lequel sépare radicalement Arts et Sciences, si ce n'est sur le terrain (objets, domaines, méthodes, institutions), du moins dans les esprits [...] » (RUBY, 2011, p.219) Le simple fait de penser le décroisement suppose un cloisonnement : tant que les représentations seront imprégnées de ces modèles hérités, il restera la *culture* et la culture scientifique, avec entre les deux des propositions de dialogue : les projets arts-sciences n'étant qu'une option possible ; les dispositifs immersifs par la réalité virtuelle, n'en étant qu'une autre. Finalement, on serait là à contre-courant d'une réconciliation entre les arts (la *culture*) et les sciences (la culture scientifique) qui seraient définitivement pensés séparément et où cette séparation serait pleinement assumée (LEVY-LEBLOND, 2010). Selon l'approche de Jean-Marc Lévy-Leblond, les propositions de décroisement que sont les projets arts-sciences (et ce que peuvent aussi être ici les dispositifs immersifs) sont alors en faveur de rencontres entre la *culture* et la culture scientifique, mais de rencontres qui restent brèves : cet enrichissement mutuel permet justement à un champ de se cerner et de clairement s'identifier par rapport à l'autre, afin d'assurer à terme la continuité de deux trajectoires distinctes.

On peut ici mobiliser le concept d'archipel que Christian Ruby (2011, p.143) utilise pour parler des relations entre les arts et les sciences. Ce concept peut en effet également s'appliquer au sujet ici traité du décroisement entre *culture* et culture scientifique : « L'archipel, le « un » ainsi produit à partir du deux (ou plusieurs) maintenu. » Autrement dit, il ne se passe ni fusion, ni séparation : *culture* et culture scientifique existent sans pour autant empêcher de penser la culture, entière et totale. Les nouvelles technologies permettent alors d'introduire la culture scientifique en *culture* : avec les dispositifs immersifs, on ne parle pas explicitement des sciences, mais les outils même de production et de diffusion impliquent de recourir à des savoir-faire scientifiques.

La stratégie nationale de CSTI de 2017 met en tout cas en évidence la démarche de reconnaissance actuellement engagée en faveur d'une culture scientifique reconnue comme un champ culturel à part entière (CORDIER, CASADEMONT, NGO, 2017) :

« Cet engagement dans la durée d'acteurs culturels et scientifiques de premier plan, un peu partout sur le territoire, contribue sans nul doute à l'évolution de l'image et du positionnement de la culture scientifique, technique et industrielle en France, et notamment auprès du ministère de la Culture. »

CHICOINEAU, 2017

Que ces tentatives de décroisement réussissent ou non, il s'agit surtout de s'interroger sur l'existence de la démarche même d'un rapprochement entre les arts et les sciences, entre la *culture* et la culture scientifique : pourquoi est-ce pensé nécessaire aujourd'hui ? Qu'est-ce que les acteurs et les publics ont à y gagner ? Qu'est-ce que cette tendance révèle sur les pratiques institutionnelles, sociales, culturelles ? Plusieurs propositions de réponses peuvent être faites : des questions nouvelles relatives à nos civilisations technologiques doivent être posées pour que nos sociétés intègrent les changements et perturbations (FOURMENTRAUX, 2014) ; les collaborations arts-sciences, qui émergent souvent de la demande d'industriels plus que d'artistes, peuvent aider à mettre en place les conditions nécessaires à une acceptabilité sociale des innovations technologiques (FOURMENTRAUX, 2014) ; l'existence d'une « culture générale intégrée » permettrait d'apporter des éléments de réponse à une tendance de perte de confiance vis-à-vis de la science dans un contexte d'émergence des pseudosciences et de généralisation de la désinformation (RUBY, 2011, p.140).

ORIENTATIONS BIBLIOGRAPHIQUES

BIBLIOGRAPHIE THÉMATIQUE

• Culture(s)

BERNAUD Jean-Yves, BRIÈRE Michel, LOCHARD Jacques (2012). « Art, science et culture scientifique », *La Lettre de l'OCIM* [en ligne], consulté le 22 avril 2019, URL : <http://journals.openedition.org/ocim/182>

BUREAUD Annick (2016). « Art & Science. Plaidoyer pour un non-champ », *Magazine des cultures digitales* [en ligne], consulté le 23 avril 2019, URL : <https://www.digitalmcd.com/art-science/>

CHICOINEAU Laurent (2017). « La culture scientifique et technique est-elle en train de se faire une place au panthéon de la culture ? », *Nectart*, 2017/2 n°5, pp.58-65

CHICOINEAU Laurent (2015) « Numérique : vers un nouvel âge de la médiation culturelle des sciences ? », *La Lettre de l'OCIM* [en ligne], consulté le 20 avril 2019, URL : <https://journals.openedition.org/ocim/1606>

CORDIER Samuel, CASADEMONT Sylvane, NGO Nicolas (2017). « Faire de la culture scientifique, technique et industrielle une priorité », *La Lettre de l'OCIM* [en ligne], consulté le 20 avril 2019, URL : <http://journals.openedition.org/ocim/1802>

DIOUF Laurent (2017). « Science Gallery », *Magazine des cultures digitales* [en ligne], consulté le 23 avril 2019, URL : <https://www.digitalmcd.com/science-gallery/>

DIOUF Laurent (2016). « Manifeste de la dualité art-science », *Magazine des cultures digitales* [en ligne], consulté le 23 avril 2019, URL : <https://www.digitalmcd.com/manifeste-de-la-dualite-art-science/>

FISCHER Hervé (2015). La culture scientifique et technique, enjeu majeur de la culture générale. Page web consultée le 29 avril 2019, URL : <https://www.educavox.fr/formation/analyse/la-culture-scientifique-et-technique-enjeu-majeur-de-la-culture-generale>

FOUR Pierre-Alain (2018). Le renouveau de la vulgarisation scientifique grâce au web 2.0. Interview de Laurent Chicoineau. Page web consultée le 4 mai 2019, URL : <https://www.millenaire3.com/Interview/Le-renouveau-de-la-vulgarisation-scientifique-grace-au-web-2.0>

FOURMENTRAUX Jean-Paul (2014). « Art, science, technologie. Création numérique et politiques de l'interdisciplinarité », *Volume !* [en ligne], 10/2, consulté le 19 avril 2019, URL : <http://journals.openedition.org/volume/3999>

GODIN Benoît (1999). « Introduction », *Les usages sociaux de la culture scientifique*, Les Presses de l'Université Laval, Québec, 174 pages, pp. 1-9

KLEINPETER Édouard, FAURY Mélodie, LELU Bastien (2009). *De la nature du rapport en art et science dans la culture scientifique*. Publication du groupe TRACES. Consulté le 22 avril 2019, URL : http://ehvi.ens-lyon.fr/IMG/pdf/art_et_science.pdf

LÉVY-LEBLOND Jean-Marc (2010). *La science n'est pas l'art*. Brèves rencontres, Hermann, 119 pages

MOLINARI Cassandre (2018). « Approche communicationnelle des rapports entre arts et sciences : le cas des résidences et des festivals », *Les Enjeux de l'information et de la communication* [en ligne], n°19/1, consulté le 2 mai 2019, URL : <https://www.cairn.info/revue-les-enjeux-de-l-information-et-de-la-communication-2018-1-page-63.htm>

RUBY Christian (2011). « Arts et Sciences / Sciences et Arts. Sur une médiagraphie en cours de réalisation », *Le Philosophoire* [en ligne], 2011/1, n°35, consulté le 30 avril 2019, URL : <https://www.cairn.info/revue-le-philosophoire-2011-1-page-129.htm>

WORMS Anne-Cécile (2008). *Arts numériques. Tendances, artistes, lieux et festivals*, M21 Éditions, 330 pages

• Immersion et réalité virtuelle

BELAËN Florence (2005). « L'immersion dans les musées de science : médiation ou séduction ? » *Culture & Musées* [en ligne], n°5, consulté le 18 avril 2019, URL : https://www.persee.fr/doc/pumus_1766-2923_2005_num_5_1_1215

BELAËN Florence (2004). *L'immersion comme nouveau mode de médiation au musée des sciences. Étude de cas : la présentation du changement climatique*. Colloque Sciences, Médias et Société, ENS-LSH, à Lyon du 15 au 17 juin 2004, pp.269-282. Consulté le 22 avril 2019, URL : http://sciences-medias.ens-lyon.fr/article.php3?id_article=70

BOUKO Catherine (2016). « Le théâtre immersif : une définition en trois paliers », *Sociétés* [en ligne], pp.55-65, consulté le 25 avril 2019, URL : <https://www.cairn.info/revue-societes-2016-4-page-55.htm>

CORNELISSEN Arthur (2016). « Réalité virtuelle & médiation scientifique », *Musiques & cultures digitales* [en ligne], consulté le 25 avril 2019, URL : <https://www.digitalmcd.com/mcd-82-realites-virtuelles/>

GÉLINAS Dominique (2010). « L'immersion virtuelle : une muséographie pour aller plus loin », in ARSENEAULT Catherine, CONROY Jean-François, RACINE ST-JACQUES Jules, TURGEON Alexandre, *Actes du 10e colloque international étudiant du Département d'histoire de l'Université Laval*, Artefact, coll. « Actes des colloques d'Artefact », 293 pages, pp. 223-243

GEORGESCU PAQUIN Alexandra (2015). « Les mappings vidéo sur le patrimoine bâti comme forme d'hybridation entre oeuvre et dispositif de médiation », *Études de communication* [en ligne], 2015/45, consulté le 19 avril 2019, URL : <http://journals.openedition.org/edc/6462>

GOLONKA Janaine (2018). « La réalité virtuelle comme mode de médiation du patrimoine : mises en scènes et expériences immersives », *Com'en Histoire* [en ligne], consulté le 23 avril 2019, URL : <https://cehistoire.hypotheses.org/1430>

GROUPIERRE Karleen, LELIÈVRE Edwige (2016). « Les ARG comme paradigme de l'immersion : exemple du projet Ghost Invaders - Les mystères de la Basilique », *Sociétés* [en ligne], consulté le 26 avril 2019, pp. 67-81, URL : <https://www.cairn.info/revue-societes-2016-4-page-67.htm>

JULIA Jean-Thierry, LAMBERT Emmanuelle (2003). « Énonciation et interactivité : du réactif au créatif », *Communication et langages* [en ligne], n°137, consulté le 21 avril 2019, URL : http://www.persee.fr/doc/colan_0336-1500_2003_num_137_1_3219

LABELLE Valentin (2017). *Les expositions immersives : atouts et limites pour les apprentissages culturels. Mémoire en Sciences de l'information et de la communication*. Grenoble : Université Grenoble Alpes, 43 pages.

LEBAS Frédéric (2016). « Avant propos. Qu'est-ce que la trans-immersion ? », *Sociétés* [en ligne], vol.134, n°4, pp.5-16, consulté le 28 avril 2019, URL : <https://www.cairn.info/revue-societes-2016-4-page-5.htm>

MEGHRAOUA Lila (2019.a) « Cyrano Ostinato Fantaisies, Close : on a testé le théâtre immersif », *Usbek & Rica* [en ligne], consulté le 24 mai 2019, URL : <https://usbeketrica.com/article/on-a-teste-theatre-immersif-en-france>

MEGHRAOUA Lila (2019.b) « Près d'un Français sur deux aurait testé la réalité virtuelle », *Usbek & Rica* [en ligne], consulté le 25 avril 2019, URL : <https://usbeketrica.com/article/pres-d-un-francais-sur-deux-aurait-teste-la-realite-virtuelle>

MEGHRAOUA Lila (2019.c) « On a testé le théâtre immersif », *Usbek & Rica* [en ligne], consulté le 24 mai 2019, URL : <https://usbeketrica.com/article/on-a-teste-theatre-immersif-en-france>

MEGHRAOUA (2018.a). « Du Sensorama à l'Oculus Rift : une brève histoire de la réalité virtuelle », *Usbek & Rica* [en ligne], consulté le 25 avril 2019, URL : <https://usbeketrica.com/article/une-breve-histoire-de-la-realite-virtuelle>

MEGHRAOUA Lila (2017). « Demain, on utilisera la réalité virtuelle comme on utilise Skype aujourd'hui », *Usbek & Rica* [en ligne], consulté le 25 avril 2019, URL : <https://usbeketrica.com/article/demain-utiliser-realite-virtuelle-comme-skype>

RENAUD Lise (2014). « Les figures métaphoriques du transmédia. Analyse sémiotique du discours d'escorte du Transmedia Lab d'Orange », *Les enjeux de l'information et de la communication* [en ligne], 2014/2, n°15/2, pp.63-72, URL : <https://www.cairn.info/revue-les-enjeux-de-l-information-et-de-la-communication-2014-2-page-63.htm>

SANDRI Eva (2018). « Musée et médiation par le numérique : vers une approche critique », *Com'én Histoire* [en ligne], consulté le 23 avril 2019, URL : <https://cehistoire.hypotheses.org/1276>

SANDRI Eva (2016). L'imaginaire des dispositifs numériques pour la médiation en musée d'ethnographie. Thèse de doctorat en Sciences de l'information et de la communication. Avignon, Avignon Université.

• Événementiel culturel

COLLARD Fabienne, GOETHALS Christophe, WUNDERLE Marcus (2014). « Les festivals et autres événements culturels », *Dossiers du CRISP* [en ligne], n°83, consulté le 21 février 2019, URL : <https://www.cairn.info/revue-dossiers-du-crisp-2014-1-page-9.htm?contenu=article>

DIOUF Laurent, VINCENT Anne, WORMS Anne-Cécile (2013). « Les arts numériques », *Dossiers du CRISP* [en ligne], consulté le 5 avril 2019, pp. 9-84, URL : <https://www.cairn.info/revue-dossiers-du-crisp-2013-1-page-9.htm>

DREYFUS Stéphane (2013). « Les festivals d'art numérique, réseau d'électrons libres », *La Croix* [en ligne], consulté le 2 juin 2019, URL : <https://www.la-croix.com/Culture/Nouvelles-technologies/Les-festivals-d-art-numerique-reseau-d-electrons-libres-2013-04-08-930439>

LECLERC Cyril (2015). « Une expérience ou rien ? Qu'est-ce qui motive les publics culturels ? », *CultureCom* [en ligne], consulté le 29 avril 2019, URL : <https://culture-communication.fr/fr/une-experience-ou-rien-quest-ce-qui-motive-les-publics-culturels/>

MEGHRAOUA Lila (2018.b). « Arles : la réalité virtuelle a son festival », *Usbek & Rica* [en ligne], consulté le 25 avril 2019, URL : <https://usbeketrica.com/article/arles-realite-virtuelle-festival>

VAUCLARE Claude (2009). « Les événements culturels : essai de typologie », *Culture études* [en ligne], 2009/3, n°3, pp.1-8, consulté le 21 février 2019, URL : <https://www.cairn.info/revue-culture-etudes-2009-3-page-1.htm>

PUBLICATIONS INSTITUTIONNELLES

Stratégie nationale de culture scientifique, technique et industrielle (2017). Rapport, Ministère de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et de l'Innovation, Ministère de la Culture et de la Communication, 98 pages

Sciences et techniques, une culture à partager (2016). Dossier n°132 « Culture et Recherche », sous la direction du Ministère de la Culture et de la Communication, 99 pages

Partager les cultures scientifique, technique et industrielle à l'ère du numérique (2015). Rapport par Laurent Chicoineau, 92 pages

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	p.3
I. AUTOUR DE LA NOTION D'IMMERSION EN CULTURE SCIENTIFIQUE : LE CAS DE L'ÉVÉNEMENTIEL	p.13
I.1. Immersion et événementiel : quelles spécificités ?.....	p.13
<i>I.1.1. Événementiel et action culturelle.....</i>	<i>p.13</i>
<i>I.1.2. Explorer le champ de l'événementiel scientifique.....</i>	<i>p.15</i>
I.2. Injonction à l'expérience immersive : qu'est-ce qui change aujourd'hui ?... p.17	
<i>I.2.1. Immersion et réalité virtuelle.....</i>	<i>p.17</i>
<i>I.2.2. « Une expérience ou rien ».....</i>	<i>p.19</i>
I.3. Sciences, événements, expériences immersives : quels enjeux culturels ? ..p.22	
<i>I.3.1. Enjeu de légitimité : assumer ou abolir l'étiquette « scientifique » ...</i>	<i>p.22</i>
<i>I.3.2. Enjeu spatial : rassembler les publics in situ</i>	<i>p.23</i>
<i>I.3.3. Enjeu marketing : s'insérer sur un marché.....</i>	<i>p.25</i>
II. DISPOSITIFS IMMERSIFS ET RÉALITÉ VIRTUELLE EN ÉVÉNEMENTIEL : PROPOSITION DE DÉCLOISONNEMENT ENTRE <i>CULTURE</i> ET CULTURE SCIENTIFIQUE.....	p.28
II.1. Multiplication des événements de réalité virtuelle et de culture numérique : entre pratiques artistiques, démonstrations techno-scientifiques et marketing territorial.....	p.28
<i>II.1.1. Exemples d'événements.....</i>	<i>p.28</i>
<i>II.1.2. La trajectoire des festivals d'arts numériques.....</i>	<i>p.31</i>
II.2. Mise en discussion des manifestations arts-sciences : décroissement ou recroissement de la <i>culture</i> ?	p.36
<i>II.2.1. Arts et sciences, arts-sciences, Arts-Science : de quoi parle-t-on ?...p.36</i>	
<i>II.2.2. Arts-sciences et institutionnalisation.....</i>	<i>p.37</i>
<i>II.2.3. L'alternative proposée par les dispositifs immersifs.....</i>	<i>p.40</i>
II.3. Les événements mêlant arts, sciences et technologies : l'expression de pratiques culturelles distinctives ?	p.43
<i>II.3.1. Qui se rend à ces événements ?.....</i>	<i>p.44</i>

II.3.2. Pratiques événementielles et construction de son identité sociale : le cas des festivals d'arts numériques.....p.45

CONCLUSION p.47

BIBLIOGRAPHIE p.50

TABLES DES MATIÈRES p.55

TABLES DES FIGURES p.57

TABLES DES ANNEXES p.43

TABLE DES FIGURES

FIGURE 1 - Campagne publicitaire « L'événementiel recrute » de LÉCOLE dans les stations de métro à Paris.....	p.14
FIGURE 2 - « Polygon » par Lawrence Malstaf au festival Maintenant à Rennes en octobre 2018.....	p.33
FIGURE 3 - « Cénotaphe » par Thomas Garnier au Mirage Festival à Lyon en avril 2019...	p.34

TABLE DES ANNEXES

(à suivre ci-dessous, annexes non paginées)

ANNEXE 1 - Communiqué de presse de Nantes <i>Digital Week</i> (mai 2017).....
ANNEXE 2 - Communiqué de presse de Laval Virtual (février 2019).....
ANNEXE 3 - Communiqué de presse de PiXii (juin 2018).....
ANNEXE 4 - Communiqué de presse de Arles Festival (2018).....
ANNEXE 5 - Programmation 2019 du Festival NewImages.....
ANNEXE 6 - Charte des festivals du ministère de la Culture.....
ANNEXE 7 - Plaquette du Master « Ingénierie de projets culturels et interculturels à l'Université Bordeaux Montaigne



COMMUNIQUÉ DE PRESSE - MAI 2017

Contact presse : Agence Madame Kotoba
Constance Tatin : ct@madamekotoba.fr - 06 35 40 55 21
Bérengère Creton : bc@madamekotoba.fr - 06 62 62 93 49
www.nantesdigitalweek.com/espace-presse/

4ÈME ÉDITION DE NANTES DIGITAL WEEK

LA SEMAINE DE TOUTES LES CULTURES NUMÉRIQUES du 14 au 24 septembre dans toute la métropole nantaise

Le numérique se conjugue au quotidien dans la métropole nantaise et depuis 3 ans, c'est en septembre qu'on le célèbre pendant Nantes Digital Week, une manifestation portée par Nantes Métropole et produit par la Cité des Congrès. Parce que **la culture numérique doit être une culture partagée**, la métropole labellisée «French Tech» a créé Nantes Digital Week, **l'événement inclusif où chacun s'empare**, découvre et apprivoise les changements liés au numérique et à l'innovation.

Volontairement inclusive et solidaire, **cette manifestation est destinée autant au grand public initié qu'aux curieux ou aux professionnels.**

« *Le numérique impacte tout un chacun et bouleverse notre rapport à l'autre, au travail, à la ville, à l'espace, au temps. Notre volonté est de faire du numérique un moyen pour construire une ville plus juste, plus solidaire, plus durable, plus attractive pour que chacun s'approprie le numérique pour mieux vivre son quotidien.* » explique Johanna Rolland, Présidente de Nantes Métropole et Maire de Nantes.

L'ADN de l'événement, mais aussi sa principale originalité, c'est sa programmation entièrement co-construite. L'appel à contribution lancé en janvier 2017 a ainsi permis de rassembler et fédérer plus de 150 associations, entreprises, laboratoires, universités, écoles, collectifs ou collectivités de la métropole mais également du territoire national.

Pour cette quatrième édition, le programme propose une centaine d'événements : expositions, ateliers, portes-ouvertes, débats, shows. Les formats, à l'image de la manifestation, sont pluriels et protéiformes, pour permettre à tous de partager, échanger, collaborer, découvrir, s'amuser mais aussi apprendre.

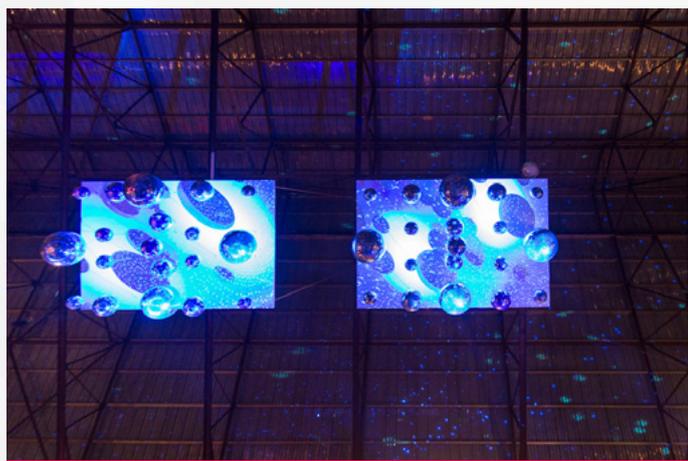
A noter cette année, la métropole Nantes-Saint-Nazaire renforce sa coopération, déjà présente à travers des projets communs (Plug-in, Maia Mater...). Des thématiques similaires, des dates identiques et une volonté affirmée de créer des ponts entre les acteurs et les participants de chaque manifestation.

Saint-Nazaire Digital Week propose sa programmation (+ de 80 événements).

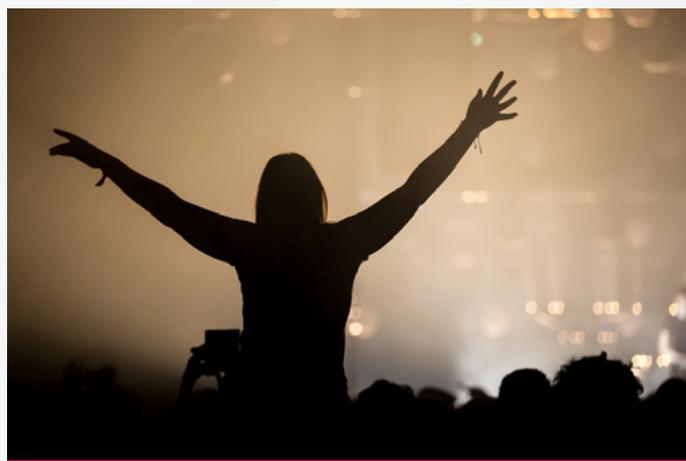
NANTES MÉTROPOLE, UNE VÉRITABLE « SMART CITY »

Pour Nantes Métropole, la ville intelligente, c'est aussi une ville qui ne laisse personne de côté. La transition numérique en cours doit encourager la naissance d'un nouveau modèle de société qui concerne tous les citoyens. Les nouvelles technologies doivent permettre d'améliorer l'accès à l'emploi, aux soins, à la culture, au logement et à l'éducation. Des outils numériques pour une utilisation au quotidien ont déjà été mis en place comme Nantes dans sa poche, e-démarches, nantesco.fr sans oublier l'événement inclusif Nantes Digital Week.

A noter que Nantes Métropole est aujourd'hui l'une des villes les plus avancées de France dans cet engagement vers le numérique. Elle a, d'ailleurs, été classée 3ème au palmarès des villes les plus intelligentes suite à l'étude «Ville de demain».



© William Jezequel



© William Jezequel

LES TEMPS FORTS À NE PAS MANQUER :

YHNOVA : Réalisation d'un habitat social par impression 3D robotisée. Le projet nantais BatiPrint3D réinvente la construction grâce à l'impression 3D. Pendant Nantes Digital Week un logement social sera réalisé directement sur site (une maison T5 de 95 m²) par impression 3D robotisée.

LE SALON DE LA DATA : Thématique au cœur de toutes les actualités numériques et digitales actuelles. L'ambition de ce salon est de devenir chaque année un évènement incontournable de Nantes Digital Week.

SCOPITONE : Le festival des cultures électroniques et des arts numériques revient du 21 au 25 septembre pour sa 15e édition. Programmation complète fin juin / début juillet. L'évènement reconnu des amateurs d'électro et un incontournable de la vie culturelle nantaise. www.scopitone.org

NANTES GAMES EXPERIENCE : Un week-end consacré au divertissement vidéo ludique, aux découvertes, initiations et sensibilisation autour des nouveaux usages.

STARTUPS À L'OUEST : Les startups B to C se retrouvent pour faire découvrir leurs innovations au grand public lors de cette version régionale du Consumer Electronics Show.

DRONE ET PENSEES : Présentation des interfaces cerveau-ordinateur et leurs applications en santé (rééducation, douleur, handicap...). Démonstrations réalisées par les équipes du CHU de Nantes et l'Ecole Centrale de Nantes qui travaillent en collaboration. Technologie en plein essor en particulier dans le domaine de la santé.

HANDICAMP : Envie de mettre les mains dans le code ? Pendant 2 jours des coachs techniques seront là pour apporter leur expertise et aider les participants en situation de handicap à créer leur projet numérique de façon simple et ludique. HandiCamp est un évènement gratuit, accessible à tous, convivial, solidaire... et donc incontournable.

... ET BIEN D'AUTRES !

NANTES DIGITAL WEEK 2016, UN SUCCÈS COLLECTIF !

- 10 jours
- 151 porteurs de projets
- 196 évènements
- 175 lieux
- 115 500 participants
- 10 000 utilisations du hashtag #NantesDigitalW
- 860 000 impressions Twitter
- 11 000 vues de vidéos Facebook live

Découvrez Nantes Digital Week 2016 en images : https://www.youtube.com/watch?v=604K-_YkwPM

INFOS PRATIQUES

POUR SUIVRE L'ÉVÈNEMENT :



www.nantesdigitalweek.com
www.sndigitalweek.com



facebook.com/nantesdigitalweek



twitter.com/NantesDigitalW

NOS PARTENAIRES :





Laval Virtual 2019 : un programme de conférences inédit pour la 21^e édition

Du 20 au 24 mars 2019, les professionnels de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée, venus du monde entier, se réuniront à Laval, en France, pour la 21^e édition du salon Laval Virtual.

En plus des 320 exposants professionnels, répartis sur les 9 000 m² d'espace d'exposition, ce sont près de 200 speakers internationaux qui interviendront durant les nouveaux cycles de conférences thématiques proposés dans le cadre de cette édition 2019*.

Le cycle des conférences « VRticals »

Le cycle « VRticals » s'intéresse aux thématiques sectorielles, notamment : architecture & construction, santé, retail, Industrie 4.0 et défense. Chacune de ces 5 thématiques sera couverte sur un format demi-journée avec des conférences, des partages de cas d'usage, des pitches de startups, des papiers scientifiques, ou encore des keynotes.

Mercredi 20 mars matin : Defense (Safran, Soprasteria, etc)

Mercredi 20 mars après-midi : Health (Croix Rouge, VR Voice, etc)

Jeudi 21 mars matin : Architecture & Construction (Bouygues, Zaha Hadid Architects, etc)

Jeudi 21 mars après-midi : Industry 4.0 (Epic, Nasa, etc)

Vendredi 22 mars matin : Retail (Intel, XXII, etc)

Le cycle des conférences « transVRsals »

Le cycle « transVRsals » tournera autour de 5 thématiques transverses qui concernent l'ensemble des secteurs d'activité, et tout ce qui concerne les entreprises et leurs besoins dans la Cross Reality.

Mercredi 20 mars matin : Quantum of XR (Nokia, Intel, Orange, etc)

Mercredi 20 mars après-midi : The pursuit of Immersive Tech (Tesla Suit, Dassault systèmes, etc)

Jeudi 21 mars matin : The Theory of eVRything (HTC, Magic Leap, Lumiscaphe, etc)

Jeudi 21 mars après-midi : VR-Ception (Ubisoft, Segula Technologies, Renault, etc)

Vendredi 22 mars matin : The Good, The Bad and The VR (HP, Akihiko Shirai, etc)

Le cycle des conférences « conVRgence »

Le cycle « conVRgence » (anciennement VRIC) aura quant à lui pour objectif, de tisser des passerelles entre la recherche et l'industrie. Ou plus concrètement, comment scientifiques et leaders de l'industrie font avancer les technologies immersives issues de la recherche académique.

Mercredi 20 mars matin : Health (Skip RIZZO)

Mercredi 20 mars après-midi : Security & Rescue (Bob Stone)

Jeudi 21 mars matin : Industry 4.0 (Kent BYE)

Jeudi 21 mars après-midi : Data visualization (Tomasz Bednarz)

Vendredi 22 mars matin : Prospective (Simon RICHIR, Marie Leblanc)

**Accessible aux visiteurs munis d'un full pass*

Programme complet des conférences de l'édition 2019 du Laval

Virtual : <https://www.laval-virtual.com/fr/programme-2019/>

Inscriptions et accréditations presse sur <https://www.laval-virtual.com/accréditation/>

Accès billetterie : <https://www.laval-virtual.com/ticketing/>

Suivez Laval Virtual sur les réseaux sociaux

<https://fr-fr.facebook.com/lavalvirtual>

<https://twitter.com/lavalvirtual>

<https://www.linkedin.com/company/laval-virtual>

<https://www.instagram.com/lavalvirtual/?hl=fr>

À propos de LAVAL VIRTUAL

Au cours de ses 20 années d'existence, Laval Virtual s'est imposé comme le facilitateur incontournable pour les organisations du secteur de la VR/AR et des Techniques immersives. Il rassemble et anime une communauté de professionnels pour laquelle il organise des événements et des programmes de conférences en Europe et en Asie et fournit divers services d'information. Lors de sa dernière édition à Laval, en 2018, le salon a réuni plus de 320 exposants sur 9000 m2, fait intervenir plus de 150 conférenciers et attiré plus de 18500 visiteurs sur 5 jours. La prochaine édition du salon aura lieu du 20 au 24 mars 2019.

25
28

JUIN
2018
LA ROCHELLE
FRANCE

CULTURE
IN
MOTION

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

WWW.SUNNYSIDEOFTHEDOC.COM

PiXii : une deuxième édition au Musée Maritime de La Rochelle

PiXii, l'événement dédié aux innovations numériques dans le domaine de la culture digitale, a trouvé son nouveau port d'attache. Il ouvrira ses portes au Musée Maritime de La Rochelle, du 25 au 28 juin 2018, en parallèle de Sunny Side of the Doc, marché international du documentaire.

La Rochelle, le 11 juin 2018 - Du 25 au 28 juin 2018, Sunny Side of the Doc organise la deuxième édition de **PiXii – Parcours Interactif d'eXpériences Immersives et Innovantes**. Durant 4 jours, les professionnels accrédités du marché international du documentaire ainsi que le grand public (après-midis uniquement) pourront tester, interagir avec des dispositifs de réalité virtuelle, réalité augmentée et son spatialisé dédiés à la transmission de la connaissance.

Conçu en parfaite symbiose avec la thématique 2018 de Sunny Side of the Doc - « **Culture in Motion / La Culture en mouvement** » - PiXii fera aussi la part belle aux films 360° mettant en valeur des programmes ludiques, pertinents, éducatifs, sources de réflexion et d'apprentissage.



France Télévisions, Arte, Téléfilm Canada et l'INA sont du voyage

La programmation 2018 de PiXii comprend une vingtaine d'espaces dédiés en fonction de programmes et installations immersives et innovantes. Nouveauté cette année, France Télévisions, Arte et Téléfilm Canada proposeront leurs toutes dernières productions VR, 360 et AR au public. « *C'était une demande de la part de ces chaînes publiques que de présenter aux professionnels accrédités de Sunny Side of The Doc mais aussi au public de la région leur soutien à l'innovation dans le domaine de la numérique* », explique Yves Jeanneau, Commissaire général de Sunny Side of the Doc. En outre, l'Institut National de l'Audiovisuel (INA) fera revivre la chanteuse Barbara ainsi que le leader politique Sud-Africain Nelson Mandela.

L'INA est également partenaire des Accélérateurs de la Culture Digitale, programme d'études de cas autour de dispositifs immersifs mis en place par des lieux de médiation culturelle comme les musées, aquariums et collectivités territoriales.

2018 : les musées investissent... le Musée

Pour permettre un meilleur accueil du public et offrir des installations de plus en plus importantes, PiXii s'expose au Musée Maritime de La Rochelle, à quelques encablures de l'Espace Encan qui reçoit Sunny Side of the Doc depuis plusieurs années. « *Il y a un lien organique évident entre la thématique du marché cette année, son ouverture aux acteurs de la culture digitale depuis deux ans et le fait que nous puissions investir le Musée Maritime en 2018* », poursuit Yves Jeanneau. « *Si je ne devais prendre qu'un exemple pour illustrer le bien-fondé de notre démarche et l'intérêt qu'ont de tels acteurs à venir à La Rochelle, les musées, aquariums et autres sites patrimoniaux accrédités cette année représentent une fréquentation annuelle de l'ordre de 60 millions de visiteurs.* »

Ce lien est ainsi renforcé par de nombreux dispositifs immersifs issus d'expositions de Paris Musées, mais aussi du Museum national d'Histoire naturelle de Paris, ainsi que du Centre des Monuments Nationaux qui propose une visite guidée de la Maison Clémenceau (Vendée) en réalité augmentée !

De la Terre sauvage... à l'espace avec Thomas Pesquet

Parmi les expériences à vivre et ressentir durant ces 4 jours, on pourra ainsi plonger avec « 700 requins » au côté de Laurent Ballesta dans l'espace Arte ou encore découvrir des animaux gigantesques aujourd'hui disparus en réalité virtuelle au cœur de la programmation de France Télévisions.

« The Wild Immersion » nous invite à côtoyer les animaux sauvages contemporains filmés au plus près pour une visite de la plus « grande réserve naturelle virtuelle ». Tout aussi onirique, « Montréal en Histoires » conviera le public à marcher dans une rivière... virtuelle avec laquelle on pourra interagir. Sans se mouiller.



Nous prendrons un peu de hauteur avec une balade tout en douceur dans une montgolfière qui allie le réel de la nacelle au virtuel des paysages en vidéo 360 ! Le public pourra suivre l'entraînement et la sortie de Thomas Pesquet dans l'espace grâce à un film tout en apesanteur ou s'aventurer sur le sol martien avec le dispositif mis en place par le réseau Canopé.

Une programmation de films en vidéo 360 et des installations interactives proposeront enfin, et au choix, de « rentrer » dans des tableaux de maître, créer son propre casque de réalité augmentée, visiter l'atelier du sculpteur Bourdelle comme si vous y étiez...

Tout le détail de la programmation 2018 sur : www.pixii-larochelle.fr

6 projets d'installations muséales dévoilés

En juin 2019, le Musée Maritime de La Rochelle inaugurera une exposition sur le thème Climat/Océans. En partenariat avec Sunny Side of the Doc, la Ville de La Rochelle a décidé d'expérimenter un atelier de co-création transatlantique, qui s'est déroulé à Montréal en avril dernier en collaboration avec l'Office National du Film du Canada et MUTEK_IMG, dans le but de faire émerger des concepts d'installations immersives sur cette thématique.

Parmi les 30 idées, toutes développées et portées par des équipes mixtes - 12 Québécois et 12 Français ayant participé à cet atelier -, 6 projets ont été sélectionnés pour être pitchés à Sunny Side of the Doc, à la recherche de cofinancements et de mutualisations.

**Ouverture au public du lundi 25 au jeudi 28 juin 2018 de 14h à 18h30 (18h le jeudi)
Billetterie : disponible uniquement sur place à l'entrée du Musée Maritime de La Rochelle**

De 9h à 12h30, l'accès à PiXii est réservé uniquement aux professionnels accrédités du marché Sunny Side of the Doc.

Contact Presse : Stéphane Malagnac
+33 (0)6 11 83 83 74
smalagnac@prop-ose.fr

COMMUNIQUÉ
DE PRESSE

VR ARLES FESTIVAL

AVEC LE SOUTIEN
DE BNP PARIBAS

3^e ÉDITION
DU 2 JUILLET
AU 26 AOÛT
2018



BNP PARIBAS

ARLES —
LES RENCONTRES
DE LA PHOTOGRAPHIE

fisheye



> VR ARLES FESTIVAL

LE FESTIVAL ARTISTIQUE DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE

La réalité virtuelle permet une extension du cadre de l'image et une téléportation dans des mondes infinis. Le VR Arles Festival navigue entre fictions, documentaires et créations artistiques. La troisième édition est placée sous le signe de l'interactivité et de la pluridisciplinarité. Les influences viennent de l'art contemporain, du cyber-activisme, de la photographie, de la 3D, du cinéma d'auteur et du journalisme d'investigation. L'immersion dans les mondes virtuels vibre au rythme des expérimentations narratives et contemplatives. Au couvent Saint-Césaire, le spectateur pourra ainsi entrer dans la peau d'une libellule ou d'un arbre avec les installations inédites du collectif Marshmallow Laser Feast, caresser les fleurs du jardin suspendu de Mélanie Courtinat dans *I Never Promised You a Garden*, et découvrir l'avant-garde de l'art immersif aux côtés de Rosa Menkman, Theo Triantafyllidis et Morehshin Allahyari, exposés dans le musée virtuel DiMoDa.

Vous parcourrez des espaces-temps extraordinaires, en devenant *Vaysha, l'aveugle*, une fillette née avec une particularité insolite : son œil gauche perçoit le passé, tandis que son œil droit ne voit que l'avenir. Le festival inaugure une collaboration avec le Palais de Tokyo pour la création d'une œuvre inédite de l'artiste Julien Creuzet : son installation *Maïs Chaud Marlboro* inaugurera la Galerie Arena, un nouveau lieu associé au festival. Autre nouveauté : un parcours jeune public avec une programmation de films et des ateliers pédagogiques. Pendant la semaine d'ouverture, qui accueillera des personnalités du monde de l'art, du cinéma et de la réalité virtuelle, une série de conférences se tiendra au couvent Saint-Césaire pour explorer le champ des possibles de la VR, et un jury remettra un prix au meilleur film de la sélection.

Un festival créé conjointement par BNP Paribas, les Rencontres d'Arles et Fisheye.

Avec le soutien du Palais de Tokyo, de l'Institut français, du Point, de mk2, ARTE, franceinfo et de La Provence.
Et avec le soutien technique d'Intel, LaCie et Ricoh.

> LES COCRÉATEURS

> BNP PARIBAS

L'année 2017 a couronné un siècle d'histoire entre BNP Paribas et l'industrie cinématographique. Cent ans qui auront permis de construire une relation privilégiée et de cultiver des valeurs communes, pour finalement permettre à BNP Paribas de devenir la grande banque européenne du cinéma. Le Groupe participe, directement ou indirectement, au financement d'un film sur deux produits en France. En Europe, il est impliqué à tous les niveaux de la chaîne de valeur du septième art : financement des œuvres, modernisation et soutien à la fréquentation des salles,

développement des nouvelles technologies, restauration des chefs-d'œuvre du patrimoine, accompagnement de nouveaux talents... Dans un monde qui change, et avec l'émergence des nouvelles technologies et des nouveaux usages, BNP Paribas souhaite plus que jamais soutenir le cinéma dans ses évolutions, favoriser les nouvelles formes d'écriture et proposer ainsi à ses publics de nouvelles expériences, notamment à travers la réalité virtuelle grâce au VR Arles Festival, mais également à la collaboration avec le mk2 VR.

> FISHEYE

Fisheye est une société de presse et de production indépendante basée à Paris. Elle édite le magazine de photographie contemporaine *Fisheye*, le site fisheyemagazine.fr, ainsi que d'autres médias spécialisés dans la photographie et l'univers

high-tech, dont les sites labo.fnac.com et lense.fr. Fisheye, c'est aussi une galerie, qui sélectionne et présente les nouveaux talents de la photographie, et Fisheye VR, un studio intégré de production vidéo en réalité virtuelle.

> LES RENCONTRES D'ARLES

Créées en 1969, les Rencontres d'Arles sont le premier festival de photographie de renommée internationale. Près d'une quarantaine d'expositions y sont présentées chaque année tout l'été dans une vingtaine de sites patrimoniaux de la ville d'Arles. Pendant la semaine d'inauguration, des soirées de projections sont proposées au Théâtre antique. Des débats, conférences et lectures de portfolios permettent de confronter les divers courants de la photographie. Toute l'année, sont aussi organisés

des actions pédagogiques en milieu scolaire et des stages photographiques dispensés par des photographes de renom. Aujourd'hui encore, la photographie continue de nous surprendre par sa capacité à mobiliser des enjeux artistiques, mais aussi sociaux, culturels, historiques... Et les bien nommées Rencontres de la photographie agissent comme une caisse de résonance, se faisant l'écho et le promoteur des pratiques artistiques tant historiques que contemporaines.

www.rencontres-arles.com

> CONTACTS

Contact Organisation festival

Jessica Lamacque
jessica@fisheye360.fr
Emma Deshayes
emma@fisheye360.fr

Contact Presse VR Arles Festival

Henry Conseil
agence@henryconseil.com

Contact presse BNP Paribas :

Renato Martinelli
renato.martinelli@bnpparibas.com

Contact presse

Les Rencontres d'Arles :
Claudine Colin Communication
rencontresarles@claudinecolin.com

> LES PARTENAIRES INSTITUTIONNELS

LE PALAIS DE TOKYO



JULIEN CREUZET *Maïs Chaud Marlboro*
à la Galerie Arena de l'ENSP
Commissaire : Daria de Beauvais

À l'occasion des Rencontres d'Arles, le Palais de Tokyo invite Julien Creuzet dans le cadre du VR Arles Festival en partenariat avec Fisheye. Julien Creuzet explore différents héritages culturels, associant le plus souvent poésie, chant, photographie, film et installation. Il combine ces médias comme des langues qui s'enrichissent mutuellement ; leur (mé)tissage fait advenir des espaces, des coïncidences, des jeux précis et lâches à la fois qui laissent libre cours à l'imaginaire. Les îles qui forment l'archipel antillais et leur histoire marquée par les colonisations occidentales ont

fortement influencé la pensée d'Édouard Glissant, qui elle-même inspire l'attitude créatrice de l'artiste. Comme ses écrits, l'œuvre de Julien Creuzet induit que ni l'identité de l'individu ni l'identité collective ne sont figées. L'échange se fait avec l'autre sans reniement de soi. *Maïs Chaud Marlboro* est la première création de l'artiste en réalité virtuelle. Il s'intéresse à cette occasion à la culture et à la circulation du maïs. Enfanté par les dieux méso-américains, cultivé depuis dix mille ans au Mexique, il est importé en Europe au XVI^e siècle et se vend aujourd'hui grillé sur les marchés précaires de Barbès à Paris. Un chant constitue la voix ambiante de l'exposition, tandis qu'images de paysages et monuments mexicains, objets précolombiens et vues de champs de maïs européens se combinent.

L'INSTITUT FRANÇAIS ET LA RÉSIDENCE D'ÉCRITURE VR



Le VR Arles Festival et l'Institut français s'associent pour proposer, à l'occasion de la troisième édition du festival, une résidence d'écriture dédiée aux narrations immersives. L'Institut français est l'établissement public chargé de promouvoir la culture française à l'International et de favoriser le dialogue avec les cultures étrangères. Il accompagne la création numérique en faisant émerger des nouveaux talents, en diffusant les créations et savoir-faire français à l'étranger, en favorisant les rencontres et les coopérations internationales.

Durant une semaine, la résidence proposera aux participants des ateliers pratiques, un accompagnement individuel, des temps d'écriture et des temps d'échanges, des rencontres et masterclass avec des professionnels des réalités immersives, du son, du spectacle vivant et de l'image. La résidence se déroulera du 20 au 26 août 2018. Appel à candidatures jusqu'au 29 juin. Toutes les infos sur www.vrарlesfestival.com

LES PARTENAIRES MÉDIAS



LES PARTENAIRES TECHNIQUES



> LES CONFÉRENCES

La semaine d'ouverture sera rythmée par un large programme de conférences et donnera la parole aux artistes et réalisateurs des œuvres exposées pour qu'ils échangent avec le public et s'interrogent ensemble sur la création immersive : quelles histoires et contre-histoires raconter en VR ? Comment réenchanter notre regard sur le monde ? Comment produire des témoignages documentaires réellement transformateurs ?

Réponses tous les après-midi du 3 au 7 juillet à partir de 15 h.

MARDI 3 JUILLET De 15 h à 16 h _____

La technique au service de l'art

Le point sur l'avancée des technologies et démonstrations

MERCREDI 4 JUILLET De 15 h à 16 h 30 _____

Les artistes et la fabrique du virtuel

La VR dans la création contemporaine

Conversation avec des artistes qui créent des réalités artistiques

JEUDI 5 JUILLET De 10 h à 11 h 30 _____ De 15 h à 16 h 30 _____

Débat avec le jury et questions
du public (adultes et enfants).

La réalité virtuelle pour raconter
l'histoire du contemporain.

L'émergence de la réalité virtuelle
n'est-elle pas aussi celle de nouvelles
histoires ? En quoi la VR raconte notre
temps présent ?

VENDREDI 6 JUILLET De 15 h à 16 h _____

Les enfants, le public conquis de la réalité virtuelle.

Ils ont entre 7 et 12 ans, et ils n'apprécient rien tant que d'enfiler un casque pour faire des expériences. Dans cette conversation publique, nous verrons comment la réalité virtuelle façonne à nouveau les rêves d'enfants et comment les créateurs portent la responsabilité de concevoir des récits adaptés.

SAMEDI 7 JUILLET De 15 h à 16 h _____ De 17 h à 19 h _____

Les matériaux de la réalité virtuelle.
Que regardons-nous quand nous
regardons de la réalité virtuelle ? Et
que sommes-nous supposés faire ?
Une conférence pour se donner des
repères d'appréciation de la réalité
virtuelle de création.

Happening théâtre VR.

Une séance de théâtre qui mêle per-
formance d'artiste et réalité.



> LA PROGRAMMATION OFFICIELLE DU VR ARLES FESTIVAL

FICTIONS

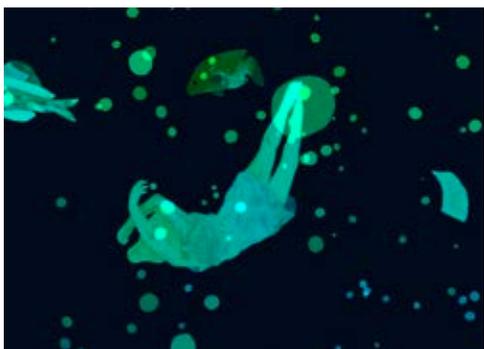


VAYSHA VR

Office national du film du Canada

ANNÉE : 2016 PAYS : CANADA DURÉE : 8 MIN LANGUE : FRANÇAIS / ANGLAIS
RÉALISATION : THEODORE USHEV
PRODUCTION : OFFICE NATIONAL DU FILM DU CANADA
BANDE-ANNONCE : [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=P64WZBQDH4M](https://www.youtube.com/watch?v=P64WZBQDH4M) EN
[HTTPS://VIMEO.COM/151535907](https://vimeo.com/151535907) FR

Vaysha est une fillette née avec une particularité insolite : son œil gauche perçoit le passé, tandis que son œil droit ne voit que l'avenir. Vivre dans le présent est une impossibilité. Doit-elle énucléer l'un de ses yeux afin d'exister dans l'une de ces temporalités ? Est-elle condamnée à une appréhension confuse du réel ? Autant de questions au caractère aporétique.



RECALL

SharpSense

ANNÉE : 2017 PAYS : FRANCE DURÉE : ENVIRON 1 H LANGUE : ANGLAIS
RÉALISATION : FERDINAND DERVIEUX ET JULIA SPIERS
PRODUCTION : SHARPSNSE

Un homme assommé qui se réveille sur une scène de crime, une vieille dame à la mémoire confuse, un ado un lendemain de soirée... Incarnez successivement les neuf membres d'une même famille et tentez de les aider à se souvenir pour comprendre leur histoire et le lien qui les unit. Remontez le fil de votre mémoire à travers des univers entièrement dessinés à la main. De la gravure au papier découpé en passant par la peinture ou le crayon de couleur, *Recall* est une expérience narrative unique en réalité virtuelle.



DINNER PARTY

Skybound Entertainment et RYOT / [Avant-première France](#)

ANNÉE : 2018 PAYS : ÉTATS-UNIS DURÉE : 13 MIN 30 S LANGUE : ANGLAIS
RÉALISATION : ANGEL MANUEL SOTO
PRODUCTION : SKYBOUND ENTERTAINMENT ET RYOT
BANDE-ANNONCE [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=DKIPIUCNXOU](https://www.youtube.com/watch?v=DKIPIUCNXOU)

Dinner Party est une expérience de réalité virtuelle en 3D basée sur l'histoire vraie de Betty et Barney Hill, un couple interracial qui, en 1961, a prétendu avoir été enlevé par des extraterrestres. Il s'agit du tout premier témoignage de ce genre connu aux États-Unis. Lorsque les Hill n'ont pas pu se rappeler et mettre en lien les détails de cet événement inexplicable, ils ont tenté l'hypnose. Lors d'un dîner, ils diffusent l'enregistrement de la séance à leurs amis. Les spectateurs vivent alors les récits distincts et radicalement différents de l'enlèvement des Hill.

FICTIONS



VESTIGE

Atlas V, NSC Creative, Kaleidoscope

ANNÉE : 2018 PAYS : FRANCE, ROYAUME-UNI, ÉTATS-UNIS DURÉE : 15-20 MIN LANGUE : ANGLAIS
RÉALISATION : AARON BRADBURY
PRODUCTION : ATLAS V, NSC CREATIVE, KALEIDOSCOPE
BANDE-ANNONCE : [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=EDOQZQVYLMU](https://www.youtube.com/watch?v=EDOQZQVYLMU)

Vestige est une expérience en réalité virtuelle qui explore la question de la fragilité de la mémoire et notre relation au deuil.

Au milieu d'un vide sidéral, des fragments de souvenirs reviennent peu à peu à Lisa. Nous naviguons avec elle à travers les bribes de son ancienne vie avec Erik et nous nous confrontons à la nature parcel-laire, et irréelle de sa mémoire. Se souvenir est un acte de création et de recreation.



FIREBIRD : THE UNFINISHED

InnerspaceVR / [Avant-première France](#)

ANNÉE : 2018 PAYS : FRANCE DURÉE : 15 MIN LANGUE : ANGLAIS
RÉALISATION : BALTHAZAR AUXIETRE
PRODUCTION : INNERSPACEVR
BANDE-ANNONCE : [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=2QPMBKQEOKS](https://www.youtube.com/watch?v=2QPMBKQEOKS)

Dans la foulée de son titre multi-primé *Firebird - La Péri*, le studio Innerspace a décidé de poursuivre le développement de la collection *Firebird*. Inspirée par *Fantasia* de Walt Disney, cette série de spectacles en VR réunit musique classique, chorégraphie de ballet, avec des effets spéciaux de haute volée et des interactions simples qui transforment le spectateur en véritable acteur de l'expérience. Utilisant la réalité virtuelle comme une toile de peintre, Balthazar Auxietre, directeur créatif du studio, a su reprendre ce qui avait été le plus apprécié par le grand public et les critiques dans la formule initiale pour l'amener encore plus loin avec *Firebird - The Unfinished*. Dans cette nouvelle création musicale immersive, le spectateur joue le rôle du conservateur d'un musée dédié à Auguste, sculpteur célèbre pour ses sculptures ainsi que pour son histoire d'amour manquée avec l'une de ses apprenties, Camille. Alors que le conservateur inspecte le musée une dernière fois, la veille de l'inauguration, une tempête se déchaîne à l'extérieur, et soudain, les statues semblent chuchoter sous le pâle clair de lune. Les fantômes d'Auguste et de Camille apparaissent, et demandent votre aide : apporter la dernière touche à *l'Inachevée*, la sculpture mystérieuse qu'ils n'ont jamais réussi à terminer ensemble et ainsi parvenir à reconforter les deux âmes errantes du musée. *Firebird - The Unfinished* est une histoire d'amour dans un environnement féérique, où l'émotion et la grâce sont sublimes par l'interprétation du Toronto Symphony Orchestra des *Planètes* de Gustav Holst – une partition dans laquelle beaucoup trouveront des notes qui ont directement inspiré certains des compositeurs de musique de films les plus célèbres, de John Williams à Hans Zimmer et Alexandre Desplats.

DOCUMENTAIRES



700 REQUINS

Neotopy, Le Cinquième Rêve et ARTE

ANNÉE : 2018 PAYS : FRANCE DURÉE : 12 MIN LANGUES : FRANÇAIS / ANGLAIS
RÉALISATION : MANUEL LEFÈVRE ET FRÉDÉRIC GOURDET
PRODUCTION : NEOTOPY, LE CINQUIÈME RÊVE ET ARTE
BANDE-ANNONCE : [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=QXSP6X3-S3E&VL=FR](https://www.youtube.com/watch?v=QXSP6X3-S3E&VL=FR)

Ce documentaire en réalité virtuelle suit l'expédition menée par le biologiste et photographe sous-marin Laurent Ballesta, sur l'atoll de Fakarava, en Polynésie française, où une meute de 700 requins fait la loi. Après des années d'étude, de nouvelles découvertes sur des stratégies de chasse sont sur le point d'être révélées... et pourraient nous faire changer de regard sur ces prédateurs. Pour réussir ce pari scientifique, technologique et humain, l'équipe se prépare depuis 2014 à plonger... au cœur de la meute.



THE SUN LADIES

Lucid Dreams Productions et Jack Blue Inc

ANNÉE : 2018 PAYS : ÉTATS-UNIS DURÉE : 7 MIN LANGUE : ANGLAIS
RÉALISATION : CHRISTIAN STEPHEN ET CÉLINE TRICART
PRODUCTION : LUCID DREAMS PRODUCTIONS ET JACK BLUE INC
BANDE-ANNONCE : [HTTPS://VIMEO.COM/210654040](https://vimeo.com/210654040)

En 2014, les rebelles de l'EI ont envahi l'Irak et pris pour cible la communauté yézidie de Sinjar. Les hommes ont été tués, les femmes et les filles ont été enlevées pour servir d'esclaves sexuelles. Certaines d'entre elles ont réussi à s'échapper et ont mis sur pied une unité de lutte uniquement féminine, appelée Sun Ladies, afin de ramener leurs sœurs.



I SAW THE FUTURE

DA PROD et ARTE

ANNÉE : 2018 PAYS : FRANCE DURÉE : 6 MIN LANGUE : ANGLAIS
RÉALISATION : FRANÇOIS VAUTIER
PRODUCTION : DA PROD ET ARTE
BANDE-ANNONCE : [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=KQ5KLAB03TY](https://www.youtube.com/watch?v=KQ5KLAB03TY)

En 1964, Arthur C. Clarke, scénariste de Kubrick sur *2001*, nous dévoile sa vision du futur. En revisitant le signal transmis par ces premières images cathodiques, ce film expérimental en réalité virtuelle nous plonge littéralement à l'intérieur de la matrice sonore et visuelle qui constitue le cœur de cette archive. *I Saw the Future* propose au spectateur de s'immerger dans un espace tridimensionnel faisant écho aux prédictions futuristes d'un savant visionnaire et humaniste.

DOCUMENTAIRES



ROXHAM 2017

Office national du film du Canada / [Avant-première France](#)

ANNÉE : 2018 PAYS : CANADA DURÉE : 15 MIN LANGUE : N.C.
RÉALISATION : MICHEL HUNEULT
PRODUCTION : OFFICE NATIONAL DU FILM DU CANADA
BANDE-ANNONCE : [HTTPS://VIMEO.COM/263877966](https://vimeo.com/263877966)

Un récit immersif sur le chemin Roxham, fragment de frontière où l'on arrête et où l'on accueille à la fois. Le photographe Michel Huneault documente l'interception de demandeurs d'asile passant des États-Unis vers le Canada et leur quête confuse d'un lieu sûr.



UN BAR AUX FOLIES BERGÈRE

IKO et ARTE France / [Avant-première France](#)

ANNÉE : 2018 PAYS : FRANCE DURÉE : 6 MIN LANGUE : N.C.
RÉALISATION : GABRIELLE LISSOT
PRODUCTION : IKO ET ARTE FRANCE
BANDE-ANNONCE :

Un Bar aux Folies Bergère VR est une plongée en quatre actes dans la célèbre peinture de Manet, tour à tour dans la tête du peintre, dans celle de son modèle Suzon, du client qui l'observe et d'un visiteur de la galerie Courtauld où est désormais exposée l'œuvre. Du regard de l'artiste à celui du spectateur, un voyage dans l'effervescence des Folies Bergère à la fin du XIX^e siècle.

CRÉATIONS ARTISTIQUES

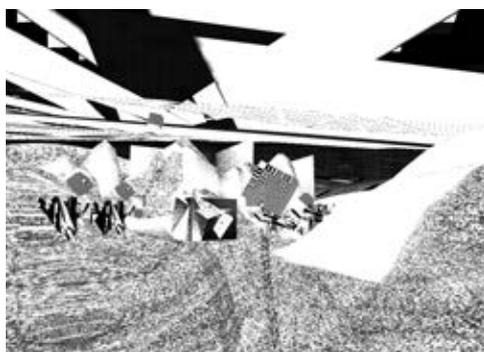


MUSEUM OF SYMMETRY

Office national du film du Canada / **Avant-première France**

ANNÉE : 2018 PAYS : CANADA DURÉE : 20 MIN LANGUE : ANGLAIS
RÉALISATION : PALOMA DAWKINS PRODUCTION : OFFICE NATIONAL DU FILM DU CANADA
BANDE-ANNONCE : [HTTPS://VIMEO.COM/261848776](https://vimeo.com/261848776)

Comment verriez-vous le monde si la vie était un jeu sans règles et sans risque ? Entrez dans l'univers explosif de la caricaturiste et animatrice Paloma Dawkins avec ce jeu absurde qui vous emmène à travers les nuages les plus hauts, jusqu'aux profondeurs de l'océan et à travers des modèles d'harmonie pure. Produit par l'Office national du film du Canada, *Museum of Symmetry* est un jeu d'aventures de réalité virtuelle où des animations 2D excentriques se déroulent sur un terrain de jeu interactif en 3D, immersif pour le corps et l'esprit. Une création artistique détonante, rafraîchissante et exaltante, qui entraîne le joueur à travers la terre, le feu, le vent et l'eau. *Museum of Symmetry* perturbe la narration classique des jeux pour créer une expérience unique de notre relation à la nature et à nous-mêmes.



DCT:SYPHONING. THE 1000000th (64th) INTERVAL

ANNÉE : 2015-2016 PAYS : PAYS-BAS DURÉE : N.C. LANGUES : FRANÇAIS / ANGLAIS
ARTISTE : ROSA MENKMAN PRODUCTION : N.C.
SITE ET TÉLÉCHARGEMENT DE L'APPLICATION : [HTTPS://BEYONDRESOLUTION.INFO/DCT-SYPHONING](https://beyondresolution.info/dct-syphoning)

DCT:SYPHONING fait partie d'un vaste ensemble qui explore et questionne la définition d'écran ou résolution, soit la matière même dont la réalité virtuelle est faite. Inspiré par le roman *Flatlands* d'Edwin Abbott Abbott, *DCT:SYPHONING* raconte en VR le voyage de deux blocs DCT, Senior et Junior, à travers un univers abstrait. Ces environnements simulés sont faits dans la matière de la compression, depuis les premières images graphiques rastérisées jusqu'aux dernières techniques de simulation utilisées dans l'image de synthèse ultra-réaliste.



STAPHYLOCULUS

ANNÉE : 2017 PAYS : GRÈCE / USA DURÉE : N.C. LANGUE : ANGLAIS
ARTISTE : THEO TRIANTAFYLIDIS PRODUCTION : N.C.
SITE : [HTTP://SLIMETECH.ORG/](http://slimetech.org/)

Staphylococcus nous emmène au cœur du désert californien de Joshua Tree, où l'artiste a installé un équipement complet de réalité virtuelle. Alors que nous flottons sans corps dans l'air brûlant, des micro-organismes se fauflent entre les pierres et viennent nous coller à la peau...

CRÉATIONS ARTISTIQUES



I NEVER PROMISED YOU A GARDEN

ANNÉE : 2017 PAYS : FRANCE DURÉE : N.C. LANGUE : N.C.
ARTISTE : MÉLANIE COURTINAT PRODUCTION : PASTORPLACZEK STUDIO ET ECAL
BANDE-ANNONCE : [HTTPS://VIMEO.COM/233232576](https://vimeo.com/233232576) SITE : [MELANIECOURTINAT.COM](http://melaniecourtinat.com)

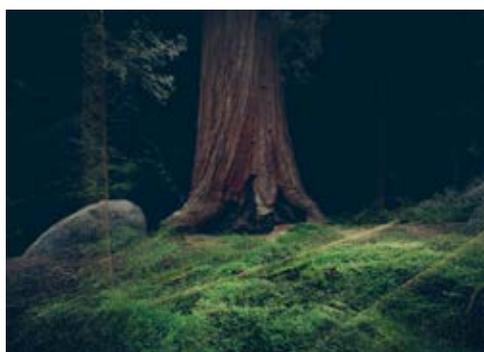
I Never Promised You A Garden est une installation immersive mettant en scène un jardin suspendu interactif et génératif. Onirique et subtile, l'installation propose une approche critique des interactions en VR et souligne l'irruption du virtuel dans le réel.



IN THE EYES OF THE ANIMAL

ANNÉE : 2016 PAYS : N.C. DURÉE : N.C. LANGUE : N.C.
ARTISTE : MARSHMALLOW LASER FEAST
PRODUCTION : N.C.
BANDE-ANNONCE : [HTTPS://VIMEO.COM/140057053](https://vimeo.com/140057053)

In The Eyes of The Animal nous fait voir la même forêt vue depuis le monde sensoriel de quatre animaux différents : un moustique, une libellule, une grenouille et une chouette. Très différentes les unes des autres, ces perceptions font apparaître un monde nouveau, nous faisant réfléchir à notre conception de la réalité.

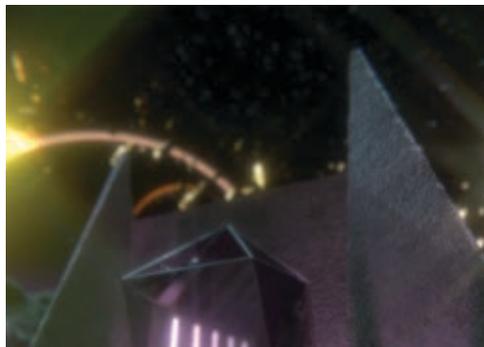


TREEHUGGER : WAWONA

ANNÉE : 2017 PAYS : N.C. DURÉE : N.C. LANGUE : N.C.
ARTISTE : MARSHMALLOW LASER FEAST
PRODUCTION : N.C.
BANDE-ANNONCE : [HTTPS://VIMEO.COM/195539105](https://vimeo.com/195539105) SITE : [HTTP://WWW.TREEHUGGERVR.COM/](http://www.treehuggervr.com/)

Peut-on devenir un arbre ? Montré pour la première fois en France, l'installation *Treehugger : Wawona* nous fait entrer dans les entrailles d'un séquoia géant. Nous devenons une particule d'eau qui va remonter l'arbre depuis les racines jusqu'au sommet, traçant ainsi le cycle essentiel de la photosynthèse. Une façon de développer une empathie nouvelle avec le monde complexe et relationnel des forêts.

CRÉATIONS ARTISTIQUES



DiMoDA 3.0

Avant-première européenne

ANNÉE : 2018 PAYS : N.C. DURÉE : N.C. LANGUE : ANGLAIS
ARTISTE : MOREHSHIN ALLAHYARI, KORAKRIT ARUNANONDCHAI, VICKI DANG, DEBBIE DING, PAUL HERZ,
RINDON JOHNSON, SHANE MECKLENBURGER
PRODUCTION : N.C.
APP TÉLÉCHARGEABLE (GRATUIT) : [HTTPS://DIMODA.ART/DOWNLOADS](https://DIMODA.ART/DOWNLOADS) SITE : [HTTP://DIMODA.ART/](http://DIMODA.ART/)

Le VR Arles Festival accueille la première européenne de DiMoDA 3.0. DiMoDA est un musée virtuel de VR. Conçu par les artistes Alfredo Salazar-Caro et William Robertson, DiMoDA a présenté 15 œuvres VR depuis la première édition en 2015, à la Transfer Gallery de New York. Disponible gratuitement sur Internet, l'exposition *DiMoDA* a été montrée dans des musées et galeries à New York, Miami, Chicago, Berlin, Düsseldorf, Dubaï et Bangkok.

Pour cette nouvelle édition de l'exposition *Gateways and Talismans*, le collectif DiMoDA invite une nouvelle fois des figures montantes de la scène New Media. Par exemple, Morehshin Allahyari, artiste iranienne basée à New York et connue pour son travail sur l'impression 3D avec *ISIS* et *The 3D Additivist Cookbook*, présente *She Who Sees The Unknown*, refiguration féministe de figures mythologiques persanes. DiMoDA 3.0 présente également les premières œuvres en VR de Rindon Johnson, Paul Herz, Korakrit Arunanondchai, Vicki Dang, Debbie Ding et Shane Mecklenburger.

JEUNE PUBLIC

Le renforcement du dispositif dédié au jeune public a vu le jour sur une idée originale de BNP Paribas, qui a fait des jeunes l'un des piliers de sa stratégie d'engagement d'entreprise. Cette section du Festival se distingue par une programmation de quatre films dédiés aux plus jeunes, et par un cycle de 10 ateliers de découverte de la réalité virtuelle et d'éducation à l'image pour les accompagner dans l'apprentissage et l'usage de cette technologie immersive.



LE PETIT PRINCE VR

Red Accent

ANNÉE : 2017 PAYS : FRANCE DURÉE : 15 MIN LANGUE : FRANÇAIS
RÉALISATION : PRODUCTION : RED ACCENT
BANDE-ANNONCE : [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=Z13-QQUAWHO](https://www.youtube.com/watch?v=Z13-QQUAWHO)
[HTTPS://VIMEO.COM/237097742](https://vimeo.com/237097742)

Le Petit Prince VR est une aventure interactive qui retrace les événements du chef-d'œuvre de Saint-Exupéry. Soyez créatif, prenez votre envol à bord d'un biplan et voyagez de planète en planète !



SONARIA

Google Spotlight Stories

ANNÉE : 2017 PAYS : ÉTATS-UNIS DURÉE : 3 MIN LANGUE : MUET
RÉALISATION : SCOT STAFFORD ET CHROMOSPHERE PRODUCTION : GOOGLE SPOTLIGHT STORIES
BANDE-ANNONCE : [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=ETT9VOLTDD5](https://www.youtube.com/watch?v=ETT9VOLTDD5)

Suivez deux créatures en constante évolution qui s'écoulent d'une forme de vie à l'autre dans un voyage sonore et lumineux. Le langage visuel de *Sonaria* est simple et abstrait, conçu pour suggérer, tandis que le langage sonore est stratifié et immersif, conçu pour répondre.



DANS LA PEAU DE THOMAS PESQUET

La Vingt-Cinquième Heure, Prospect TV, France Télévisions, DVgroup

ANNÉE : 2018 PAYS : FRANCE DURÉE : 12 MIN LANGUE : FRANÇAIS
RÉALISATION : PIERRE-EMMANUEL LE GOFF ET JÜRGEN HANSEN
PRODUCTION : LA VINGT-CINQUIÈME HEURE, PROSPECT TV, FRANCE TÉLÉVISIONS, DVGROUP
BANDE-ANNONCE : [HTTPS://VIMEO.COM/218955498](https://vimeo.com/218955498)

Dans les centres d'entraînement de la Nasa à Houston (USA), faites vous aussi l'expérience des tests qui préparent les astronautes à partir dans l'espace. Au programme : suivez Thomas Pesquet dans la centrifugeuse et plongez avec lui dans une gigantesque piscine destinée aux simulations de sortie extra-véhiculaire.

JEUNE PUBLIC

Le renforcement du dispositif dédié au jeune public a vu le jour sur une idée originale de BNP Paribas, qui a fait des jeunes l'un des piliers de sa stratégie d'engagement d'entreprise. Cette section du Festival se distingue par une programmation de quatre films dédiés aux plus jeunes, et par un cycle de 10 ateliers de découverte de la réalité virtuelle et d'éducation à l'image pour les accompagner dans l'apprentissage et l'usage de cette technologie immersive.



MICRO GIANTS

Digital Domain

ANNÉE : 2017 PAYS : CHINE DURÉE : 7 MIN
LANGUE : MUET
RÉALISATION : YIFU ZHOU PRODUCTION : DIGITAL DOMAIN
BANDE-ANNONCE : [HTTPS://VIMEO.COM/225973541](https://vimeo.com/225973541)
[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=A13WGYDLOQ4](https://www.youtube.com/watch?v=A13WGYDLOQ4)

Micro Giants est une expérience de VR générée par ordinateur qui donne une perspective sans précédent et très engageante de la vie des insectes. Représentant un comportement d'insectes réaliste dans un décor de jungle, *Micro Giants* est la narration visuelle à son meilleur. Il combine un contenu éducatif et un divertissement immersif pour partager les lois du royaume des insectes.

Interview, visuels des films et du festival et trailer sur demande.

> CONTACTS

Contact Organisation festival

Jessica Lamacque : jessica@fisheye360.fr

Emma Deshayes : emma@fisheye360.fr

Contact Presse VR Arles Festival

Henry Conseil : agence@henryconseil.com

Contact presse BNP Paribas :

Renato Martinelli : renato.martinelli@bnpparibas.com

Contact presse Les Rencontres d'Arles :

Claudine Colin Communication : rencontresarles@claudinecolin.com

Immersion numérique

Paris – Forum des images – 19 & 20 juin 2019

Programme synthétique

Mercredi 19 juin Matin (10h / 13h)

Discours d'ouverture

Présentation du Festival NewImages, des actions d'éducation aux images du Forum des images et de l'école de la création numérique Tumo Paris

<https://www.forumdesimages.fr/les-programmes/jeune-public>

<https://paris.tumo.fr/fr/a-propos/>

Table-ronde « VR, numérique & éducation »

La réalité virtuelle et la réalité augmentée investissent un nombre croissant de domaines : industrie, tourisme, médecine, jeu, culture mais qu'en est-il de l'éducation ? Cette table-ronde se propose d'aborder les enjeux, usages et contraintes de ces technologies immersives dans des contextes pédagogiques.

Modératrice : Elise Tessarech, directrice de l'éducation aux images et aux technologies créatives du Forum des images

- Frédéric Gargaud, journaliste-consultant sur les technologies immersives
- Michael Stora, psychanalyste et expert dans les mondes numériques, fondateur de l'Observatoire des mondes numériques
- Philippe Taillard, délégué académique au numérique de l'Académie de Paris

Mercredi 19 juin après-midi (14h30 / 17h30)

Session « Bibliothèques & médiathèques »

Les bibliothèques et médiathèques sont déjà au coeur des actions de médiation et d'inclusion numériques et certaines continuent de défricher de nouveaux territoires pour offrir de nouvelles expériences à leurs publics : cette session va présenter les démarches de plusieurs d'entre elles dans le domaine de la réalité virtuelle.

Modérateur : Yoann Bourion, directeur adjoint des bibliothèques, de la lecture publique et des médias culturels de la Ville de Bordeaux

▫ Bibliothèque publique d'information (BPI)

- Séverine Boullay, conservateur de bibliothèques, chef du service Nouvelle génération à la Bpi

<https://www.bpi.fr>

▫ Bibliothèques de la ville de Paris

- Emmanuel Renault, bibliothécaire et responsable de la médiation numérique à la Bibliothèque Marguerite Yourcenar

- Pascal Ferry, chargé de mission Services innovants au Bureau des bibliothèques et de la lecture de la Ville de Paris

<https://bibliotheques.paris.fr/agenda/faites-lexperience-de-la-realite-virtuelle.aspx>

▫ Médiathèque départementale de l'Hérault

- Guillaume Marza, bibliothécaire, chargé des publics collégiens et spécifiques

<http://pierresvives.herault.fr/entites/mediatheque-departementale>

▫ Bibliothèques de Nancy

- Malik Diallo, chef de projet Bibliothèque Numérique de Référence du Sillon Lorrain

<https://www.nancy.fr/culturelle/bibliotheques>

▫ Puzzle – Thionville

- Floriane-Marielle Job, directrice

<https://puzzle.thionville.fr/fr>

Jeudi 20 juin matin (10h / 13h)

Session « Musées & patrimoine »

Le secteur des musées et du patrimoine a souvent été en pointe dans le déploiement de dispositifs de médiation numérique et n'a pas manqué d'investir les champs de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée : à travers plusieurs exemples récents, cette session vise à interroger les problématiques de mise en oeuvre et de réception par les publics de ces offres nouvelles de médiation.

Modérateur : Omer Pesquer, consultant culture + numérique, enseignant à l'Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3

<https://omer.mobi/>

▫ Scan Pyramids VR, une exposition en réalité virtuelle à la Cité de l'architecture et du patrimoine

- Fabien Barati, co-fondateur et CEO d'Emissive

<http://www.emissive.fr/fr/project/scan-pyramids/>

▫ Le cabinet de réalité virtuelle du Muséum national d'histoire naturelle

- Stéphanie Targui, cheffe de service - responsable des contenus numériques

- Jean Leborgne, chef de projet numérique

<https://www.mnhn.fr/fr/visitez/lieux/cabinet-realite-virtuelle>

▫ Le Mont Saint Michel : Regards numériques sur la maquette

- Emmanuel Starcky, conservateur général, directeur du Musée des plans reliefs

- Yves Ubelmann, directeur d'Iconem

<http://www.museedesplansreliefs.culture.fr/expositions-et-evenements/expositions-et-evenements-passes/expoMSM>

<http://iconem.com/fr/>

▫ Une expérimentation en réalité mixte au Château de Pierrefonds

- Soraya Jaber, présidente et co-fondatrice d'Opuscope-Minsar

- Lina Nakazawa, chef de projet médiation et médiation numérique au Centre des monuments nationaux

<https://www.minsar.app/#/>

<https://www.monuments-nationaux.fr/>

▫ ARTE TRIPS

- Daniel Khamdamov, chargé de programme à l'Unité Arts & Spectacles d'ARTE

- Oriane Hurard, productrice chez les Produits Frais

<https://www.arte.tv/sites/webproductions/arte-trips/>

Jeudi 20 juin après-midi (14h30 / 17h30)

Session « Création artistique »

Qu'ils viennent des arts plastiques ou du spectacle vivant des artistes se sont emparés de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée dans leurs démarches de création : cette session va permettre d'interroger leurs rapports à ces technologies immersives et celui des spectateurs à ces œuvres d'un genre nouveau.

Modératrice : Marie Lechner, journaliste, critique, responsable de programmes artistiques à la Gaité Lyrique ; co-commissaire de l'exposition « Computer Grrrls »

<https://gaite-lyrique.net/evenement/computer-grrrls>

▫ Pierre Cattan, producteur et directeur de Small Bang

<http://smallbang.fr/>

<http://smallbang.fr/fuguevr.html>

▫ Julien Dubuc, artiste et membre du Collectif INVIVO

<https://www.collectifinvivo.com/>

▫ Elisabeth Caravella, artiste

<http://elisabethcaravella.com/>

▫ Fiona Valentine Thomann, artiste

<http://www.fionavalentinethomann.com/>



Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Ministère
Culture

POUR UNE
CHARTRE
DES
[**FESTIVALS**]

LES FESTIVALS, un lieu de partage, une force pour les territoires

Chaque année, plusieurs milliers de festivals, rencontres, salons... ont lieu dans notre pays. Ils couvrent les domaines les plus variés : spectacle vivant, arts visuels, livre, cinéma, histoire et patrimoine, etc. Par cette réalité extraordinairement foisonnante dont nous avons l'héritage et qui s'est imposée dans l'environnement et dans l'imaginaire de chacun, les festivals jouent un rôle unique :

- sur le plan artistique en suscitant aussi bien la ferveur autour d'artistes et d'auteurs prestigieux, que la découverte de talents émergents et de formes nouvelles, ce partout en France
- par la conjonction des énergies et des soutiens des collectivités territoriales, de l'Etat, des mécènes, du tissu associatif, des sociétés de gestion de droits d'auteurs et droits voisins, aussi bien que de milliers de bénévoles
- en termes culturels, par ce « fait festif » si singulier qui fait des festivals des lieux forts de partage, de vivre-ensemble, et de participation des citoyens à la vie des territoires
- sur le plan professionnel en termes de structuration des filières concernées,
- en termes de retombées économiques directes et indirectes pour les territoires, auxquelles s'ajoutent des retombées à long terme en termes d'image et de fierté partagée.

[LES FESTIVALS] UN ÉCOSYSTÈME CULTUREL À PROTÉGER

DES MENACES à prendre en compte

Mais l'écosystème des festivals est aujourd'hui fragilisé et risque de l'être davantage dans les prochaines années :

- par l'alourdissement des charges, en particulier les coûts de certains plateaux artistiques et ceux liés aux contraintes de sécurité qui s'imposent désormais à tous
- par les variations que peuvent connaître les subventions publiques, dont les festivals sont dépendants et que ne compensent pas d'autres apports extérieurs comme le mécénat culturel qui est désormais déterminant dans le modèle économique des festivals.
- par des phénomènes de concentration et de concurrence accrue notamment dans le secteur des musiques actuelles dans un contexte de mutation en profondeur de la filière, avec des risques de captation du public, d'uniformisation de l'offre artistique et de hausse en cascade des coûts artistiques
- par une moins grande facilité pour certains festivals à susciter du bénévolat
- par l'évolution des pratiques culturelles des Français et notamment des jeunes, ce qui, pour certains festivals, impose une remise en question.

Une attention particulière de l'État et des collectivités est donc plus que jamais nécessaire pour les festivals. Ensemble, ils ont la responsabilité essentielle et conjointe d'aider les festivals à conserver le rôle d'expérimentation et d'incubateur qui est le leur depuis plusieurs dizaines d'années, à conserver l'indépendance de leur programmation et leur liberté de prendre des risques et de prospecter les nouveaux talents, à opérer les mutations nécessaires.

VERS UN SOUTIEN RENOUVELÉ AUX FESTIVALS "EXEMPLAIRES"

Ce soutien doit aller en priorité aux festivals exemplaires par leur projet culturel, leurs valeurs, leur énergie, leur impact sur les territoires et leur capacité de coopération :

- en termes de diversité culturelle et territoriale pendant le festival et au long de l'année : travail de sensibilisation des publics, notamment les plus jeunes, parti-pris de modération tarifaire, développement des actions de médiation visant à développer la participation des personnes et des groupes.
- en termes d'empreinte territoriale, de dynamisation des territoires : implantation dans des zones les moins irriguées culturellement, partenariats avec les structures et réseaux territoriaux, itinérance...
- en termes d'impact sur l'économie des filières et de structuration professionnelle notamment pour certains secteurs : formations et informations, rencontres et table-rondes, rôle de marché sectoriel, actions d'insertion et de mise en réseau, résidences...
- en terme d'impact sur le territoire, sur l'économie locale, le rayonnement touristique, la création d'emploi, le lien social intergénérationnel, levier de rayonnement et dynamisme économique, social et solidaire
- en termes de responsabilité sociale, sociétale et environnementale : prise en compte des enjeux liés au développement durable, à la place des femmes dans la programmation et dans les équipes et à celle de l'ensemble des catégories de la société dans toute sa diversité, à l'accessibilité aux handicapés, à la sensibilisation des festivaliers aux phénomènes de violence, de harcèlement ou d'addiction.

A fin de préserver les festivals de variations budgétaires trop brutales, la voie d'un conventionnement pluriannuel et multipartite doit être recherchée dès que le contexte le permet, ce qui peut passer également par la mutualisation des moyens d'observation économique et sociale des festivals, d'expertise sur les projets présentés et de coopération sur les trajectoires des personnes.

S'il prend principalement la forme de la subvention, l'accompagnement des festivals par les collectivités publiques peut prendre également d'autres formes, notamment celle d'un soutien aux fédérations et organisations de festivals, là où elles ont pu durablement s'implanter, dans leurs actions transversales d'études, d'information, de formation, de diffusion des bonnes pratiques, ou de mutualisation de certaines charges entre festivals (par exemple s'agissant de matériels techniques ou de dispositifs de sécurité).

Une attention particulière doit être accordée aux festivals jeunes et/ou émergents, qui sont les plus fragiles, car ce sont souvent eux qui ont la capacité d'anticiper les mutations des pratiques et des attentes culturelles notamment chez les jeunes et, plus largement, qui incarnent l'espoir de renouveler et de rendre durablement vivace le rôle d'invention, d'expérimentation, d'incubation des talents et des formes de l'expérience des participants qui est celui des festivals depuis toujours.

En revanche, le soutien public n'a pas de justification pour les festivals qui s'inscrivent pour l'essentiel dans une logique de profit et de retour sur investissement, notamment lorsqu'ils sont adossés à des groupes nationaux ou internationaux disposant de moyens puissants et couvrant aussi bien la production et la diffusion que la commercialisation. Sans qu'il soit question de porter un quelconque jugement sur la programmation qui est la leur, ces festivals renvoient à un autre type d'écosystème qui n'a pas fondamentalement besoin de soutien public.

LES PISTES [D' ACTIONS] DANS LES TERRITOIRES

Contact :
Serge Kancel
Inspecteur général des affaires culturelles
Référént Festival
Ministère de la culture
Serge.kancel@culture.gouv.fr
www.culture.gouv.fr





Ingénierie de projets culturels et interculturels



MASTER



Le master Ingénierie de projets culturels et interculturels à orientation professionnelle comprend des enseignements théoriques, méthodologiques et appliqués. Il vise une insertion immédiate : 90% des diplômés 2016 sont en poste. Ce master intègre des compétences apportées, à parité, par l'université et par les milieux économiques et sociaux.

Cette formation délivre un diplôme de Niveau 1 (diplôme d'ingénieur - master) mutualisé avec Sciences Po Bordeaux.



Sciences Po
Bordeaux

Objectifs de la formation

- Fort d'une expérience de plus de dix années, le master IPCI s'est non seulement affirmé comme une formation de référence dans le champ de l'ingénierie culturelle mais aussi comme l'un des rares cursus ouverts sur les enjeux européens et interculturels. Grâce à un équilibre entre savoir-faire techniques d'ingénierie et culture humaniste, le master a pour ambition de former des responsables culturels généralistes, en formation initiale, continue et en apprentissage.
- Le master IPCI ancre son enseignement dans le champ des humanités tout en offrant un parcours professionnalisant exigeant. Son important réseau de structures publiques, associatives et privées associées lui permet d'être en prise avec fortes mutations des métiers et fonctions culturels.

- L'objectif est de développer chez les étudiants une adaptabilité et une ouverture sur le monde leur permettant d'inscrire l'action et la réflexion artistique et culturelle au cœur des préoccupations contemporaines, que cette action s'inscrive dans le cadre de collectivités territoriales, du secteur associatif ou de structures culturelles. Le master prépare également, là réside sa spécificité, à la conception, au pilotage, à la gestion et à l'évaluation de projets culturels à vocation interculturelle ou internationale.



Réseaux et partenaires

Le master IPCI entretient des liens privilégiés avec des opérateurs culturels qui œuvrent à l'étranger ou avec le réseau français à l'étranger (Alliance française, Instituts français). Membre de l'European network on Cultural Management and Cultural Policy Education (ENCATC), la formation s'appuie sur les équipes des laboratoires MICA (info-com), ARTES (esthétique et création), PASSAGES (espaces, lieux et territoires) ainsi que sur le Centre Emile Durkheim (sciences sociales et politiques). Il est à l'origine du Centre d'innovation sociétale UBIC (ubic.u-bordeaux.fr) créé pour fournir des services aux acteurs privés et publics du monde de la culture.



Insertion professionnelle

• Face aux fortes mutations du secteur culturel, le parti-pris du master IPCI est de former des **futurs cadres polyvalents**, à même de déployer leurs savoir-faire aussi bien à l'échelle locale, nationale qu'européenne : réforme territoriale, rôle déterminant du numérique, droits culturels, évolution des modèles économiques, internationalisation, sont ainsi autant d'enjeux placés au cœur du cursus.

• **Ce profil généraliste** requiert à la fois compétences techniques et créativité de sorte qu'en fin de master, les étudiants soient capables de concevoir et présenter un projet culturel de toutes dimensions :

- identifier les différents acteurs d'un territoire et les coordonner,
- planifier et gérer l'exécution d'un projet,
- en assurer la communication auprès de tiers,
- maîtriser la complexité propre aux projets interculturels.

La formation offre la possibilité aux étudiants de réaliser **une partie de leur scolarité ou l'un de leurs stages à l'étranger.**

Ces **compétences** sont recherchées dans les **associations** et les **grandes structures du secteur culturel** aussi bien que dans les **collectivités territoriales**, ainsi que dans les **structures culturelles à l'étranger**. Si le secteur culturel est le premier visé, ces compétences peuvent aussi se déployer dans le cadre élargi de **projets de développement urbain, touristique ou social**.

Parmi une liste importante de métiers, reflet de la diversité des champs d'activités et de la variété des situations observées sur le terrain, les débouchés du master IPCI concernent aussi bien les postes liés à la **gestion d'un lieu, à l'animation d'un festival, d'un réseau professionnel ou d'une compagnie** :

- chef de projet d'un équipement culturel (associatif ou public),
- responsable / chargé de mission culturelle d'une collectivité locale,
- responsable du développement touristique et culturel d'un territoire,
- administrateur d'une équipe artistique et d'un événement culturel,
- chargé de production ou de diffusion,
- responsable de services éducatifs (bibliothèques, musées, etc.),
- médiateur culturel

Le master IPCI est prioritairement ouvert en formation initiale et continue en M1.

En revanche, il propose trois modalités en M2 :

- **formation initiale**
- **apprentissage** : alternance au sein de la semaine (3 jours en cours / 2 jours en entreprise de septembre à janvier)
- **formation continue** : conçue dans le cadre réglementaire du congé personnel de formation (CPF), le cursus représente 150 heures de cours rassemblées sur 3 jours (de septembre à janvier), doublées d'un accompagnement personnalisé tout au long de l'année.

Les dossiers de VAPP OU VAE sont à retirer auprès du pôle Formation tout au long de la vie [FTLV] et nécessitent du candidat une expérience de 5 ans dont la conformité avec le cursus IPCI est examinée par un jury.

formation.continue@u-bordeaux-montaigne.fr

Deux années de formation

Organisation de la formation

La scolarité du master, répartie sur 3 semestres plus un semestre dédié au stage long, s'ordonne autour de 4 blocs :

- **Humanités et interculturelités**, pour consolider la culture et la capacité d'analyse, notamment en matière de compréhension des pluralismes culturels;
- **Numérique, communication et réseaux**, pour acquérir une maîtrise des outils numériques et comprendre les mutations organisationnelles, esthétiques et sociologiques liées au numérique;
- **Connaissances de l'ingénieur**, pour donner aux futurs professionnels des savoir-faire pratiques et théoriques nécessaires à la conduite de projets ;
- **Applicatif**, pour mettre en œuvre les connaissances et compétences dans des situations professionnelles.

Master 1

Destiné à établir un socle de culture générale, de connaissances et de savoir-faire communs, le M1 initie les étudiants aux grands enjeux contemporains de la politique culturelle et de la conduite de projets.

- **Humanités et interculturelités** : esthétique et philosophie de l'art, approches littéraires du monde contemporain et des contre-cultures. La question de l'interculturel est abordée via des cours de littérature et deux langues vivantes.
- **Numérique, communication et réseaux** : ateliers d'écriture, maîtrise des outils de PAO, web, modes collaboratifs et participatifs, documentation. S'ajoutent des enseignements de théorie pratique pour comprendre les enjeux de l'internet.
- **Connaissances de l'ingénieur** : histoire des politiques culturelles, sociologie des pratiques culturelles, droit, institutions politiques, industries culturelles et créatives, modèles culturels européens et internationaux.
- **Applicatif** : méthodologie du projet culturel, observation d'une structure (en groupe, avec tuteur) et « chantiers » (commandes passées au master, le cas échéant via UBIC) permettent une approche « de l'intérieur ». **Stage obligatoire** de deux à quatre mois.

Master 2

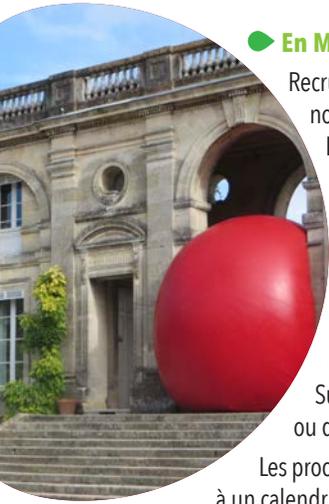
Aménagés pour faire place au stage (4 à 6 mois) et à la rédaction du mémoire de fin d'études, les cours de M2 s'étalent de septembre à janvier, selon quatre blocs, comme en M1.

- **Interculturalités** : étude des politiques européennes et du montage de projets européens ainsi que d'une approche critique des droits et diversité culturels, notamment juridique. Poursuite de deux langues vivantes obligatoires.
- **Numérique et communication** : Approche pratique et étude des outils numériques.
- **Compétences de l'ingénieur** : Management des organisations, appréhension des modèles économiques, maîtrise comptable/budgétaire et spécificités juridiques du monde de la culture.

- **Applicatif (ateliers)** : toujours construit autour de conférences de méthode régulières et des « chantiers » répondant à des « commandes » extérieures, ce volet s'ordonne autour du module conception de projet que conduisent les étudiants (en groupe). Chaque projet est non seulement l'objet d'un accompagnement individualisé mais offre un terrain d'application aux cours théoriques décrits plus haut. Le M2 n'est délivré qu'après la soutenance d'un mémoire.



Conditions d'accès



► En Master 1

Recrutement sur dossier puis audition en mai-juin de chaque année (attention, nombre de places limitées).

Le master IPCI est ouvert aux étudiants titulaires d'une licence de lettres, langues, arts, sciences humaines et sociales ou d'un diplôme français ou étranger (bac+3) admis en dispense.

► En Master 2

Sont admis à s'inscrire de droit les étudiants de Bordeaux Montaigne, admis au M1, qui passent en année supérieure dans le même master.

Sur dossier pour les autres étudiants titulaires d'un M1 dans les mêmes disciplines ou d'un diplôme français ou étranger (bac+4) admis en dispense.

Les procédures de VAPP doivent être engagées en amont. L'admission en VAE est soumise à un calendrier spécifique disponible auprès du FTLV.

Présentation détaillée du master et informations pratiques sur
www.u-bordeaux-montaigne.fr

Contacts

UFR Humanités

Département de Lettres

Université Bordeaux Montaigne – Domaine universitaire F-33607 PESSAC Cedex

Responsables pédagogiques

francois.pouthier@u-bordeaux-montaigne.fr
alexandre.peraud@u-bordeaux-montaigne.fr

Contacts administratifs

titulaire d'un diplôme français :
master-humanites-lettres@u-bordeaux-montaigne.fr
titulaire d'un diplôme étranger :
admissions.masters@u-bordeaux-montaigne.fr

RÉSUMÉ

Le clivage entre une *culture* et une culture scientifique est socialement construit : ce cloisonnement a trouvé légitimité aux yeux des acteurs impliqués et continue d'être légitimé par les discours de ces acteurs. Pour répondre au constat d'un recours toujours plus important aux dispositifs de médiation immersifs et virtuels par l'événementiel scientifique, une première hypothèse de recherche présente ces dispositifs, entre technologies et scénarisation, comme le moyen de s'inscrire dans une trajectoire de décroisonnement entre *culture* et culture scientifique. L'engouement actuel pour des événements mêlant arts, technologies, sciences et numérique manifesterait cette appréhension de la culture scientifique comprise comme *culture* au sens large.

MOTS CLÉS : culture scientifique - culturel - événementiel - immersif - réalité virtuelle - décroisonnement - pratiques