

ARTICLE IETM

[www.ietm.org](http://www.ietm.org)

# QUI A PEUR DU NUMÉRIQUE ?

Un article-conversation commandé par IETM  
Septembre 2015

Texte de Corina Bucea et Maude Bonenfant



IETM is supported by:



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

# Comment définir le réel et le virtuel

**Corina Bucea :** *Un des points de départ de nos discussions précédentes<sup>1</sup> sur les technologies numériques était la dichotomie entre le réel et le virtuel, que tu mentionnais comme une source de grandes incompréhensions et préjugés. Ton opinion était que le monde virtuel est une extension de ce que nous appelons le monde réel, avec tout ce qui s'en suit – notre identité, nos relations, comment nous voyons le monde, l'éthique etc. Comment notre perspective du virtuel, du numérique, de l'artificiel change dans ce contexte une fois les préjugés dépassés, et comment tu définirais ces préjugés ?*

**Maude Bonenfant :** Le plus grand problème d'avoir établi cette fausse distinction entre le virtuel, moins "vrai", et le réel, garant d'une supposée véracité, est d'avoir **sous-évalué les effets, bien réels, des technologies informatiques de communication sur la société, nos sentiments, nos rapports sociaux, notre identité.** En ne mesurant pas de manière juste le poids de ces technologies sur nos vies, nous avons sous-estimé à la fois les effets positifs (comme, par exemple, la création de liens amicaux, la possibilité de s'unir mondialement pour défendre une cause, la conservation de liens sociaux, etc.), mais aussi les effets négatifs; par exemple, l'intimidation et le harcèlement, le recrutement pour des groupes extrémistes, les campagnes de salissage de réputation, etc. ne sont pas moins "vrais", "réels" ou "graves" parce qu'ils se passent en ligne. Ils ont des effets bien réels sur notre société et **nous devons cesser d'établir une séparation qui, dans les faits, n'existe pas.**

<sup>1</sup> <https://www.ietm.org/fr/pastmeeting/reunion-dun-jour-de-lietm-a-valenciennes-2015>

## CORINA BUCEA



*Corina est une opératrice culturelle basée à Cluj, en Roumanie. Depuis plusieurs années elle est responsable de la Fabrica de Pensule / La Fabrique à Pinceaux, centre indépendant pour les arts contemporains à Cluj. Elle opère également en tant que productrice artistique en collaboration avec différentes organisations, festivals et autres initiatives. Elle s'intéresse aux pratiques qui relient les arts à d'autres domaines de la société tels que l'éducation, la technologie, les sciences sociales et la politique.*

## MAUDE BONENFANT



*Maude est professeure au Département de communication sociale et publique de l'Université du Québec à Montréal (UQAM) et docteure en sémiologie. Ses recherches sont orientées vers les dimensions sociales des technologies de communication et des réseaux numériques, les communautés en ligne ainsi que les pratiques des jeux vidéo. Elle est la directrice du groupe de recherche Homo Ludens sur les pratiques de jeu et la communication dans les mondes numériques et codirectrice du Groupe de recherche sur l'information et la surveillance au quotidien (GRISQ).*

**CB :** *Comment vois-tu l'espace virtuel par rapport à la réalité, et quelle est la clé pour séparer et identifier le réel et le virtuel dans notre existence unique ? Nos habilités, nos capacités sociales, notre connaissance changent à chaque génération et chaque nouvelle technologie semble apporter des nouveaux changements dans la façon dont les humains mêmes fonctionnent ; mais à part les outils mêmes, est-ce que tu vois un défi dans notre capacité à opérer cette séparation, ou est-ce que notre bagage actuel de connaissance et de compréhension suffit pour comprendre les multiples possibilités que le numérique semble offrir ?*

**MB :** Je crois que le meilleur exemple pour comprendre les changements apportés par les nouvelles générations, et toujours en poursuivant sur cette distinction erronée entre le "virtuel" et le "réel", est celui du sens que donnent les jeunes aux technologies informatiques de communication: lorsqu'un adolescent ou un jeune adulte utilise ces outils, jamais il ne dira "là, c'est virtuel; là, c'est réel; puis là, c'est encore virtuel, etc.". Ces deux catégories ne font pas partie de son vocabulaire lorsqu'il communique avec les autres. En fait, l'expérience du monde, que ce soit en face à face ou via des technologies informatiques de communication (et

souvent les deux en même temps puisqu'on ne se sépare plus de son téléphone intelligent) est un continuum, une expérience réelle - quel que soit le moyen de communication choisi. Par contre, pour les jeunes, il est évident que chaque technologie a une fonction bien précise et ils n'utiliseront pas Facebook, le téléphone ou Snapchat pour les mêmes raisons, car les plateformes sont "différentes".

Ainsi, si l'expérience du monde est un continuum réel, les expériences peuvent être fort diverses et le sens produit par une rencontre en face à face n'est pas équivalent à l'envoi d'un courriel, par exemple. Pour cette raison, **au lieu de critiquer une supposée "virtualité" de nos rapports sociaux en ligne, il faut plutôt questionner les outils et modes de communication à l'aide des technologies et c'est là que notre bagage de connaissances doit s'étendre : aucun de ces outils n'est "neutre", c'est-à-dire que tous laissent une marque dans la forme que prendra notre communication et, donc, nos rapports sociaux et il faut bien en comprendre les enjeux.** Que ce soit un texte, une application, un média socio-numérique ou un courriel, tous ces outils favorisent certains comportements, permettent ou empêchent certaines actions et produisent certains effets hors de notre contrôle.

Pour ces raisons, cette manière d'organiser la communication n'est pas neutre : il y a toujours une médiation entre moi et les autres. La langue elle-même est une forme de médiation qui donnera une "couleur" à chaque culture : de la même manière, Facebook, Twitter, Foursquare, Instagram ou Snapchat ne sont pas tous équivalents et donnent une "couleur", une forme à nos rapports sociaux. Et il ne faut pas oublier que ces outils sont tous issus d'entreprises privées dont le but est de faire le plus de profits possible...

**CB :** Je suis ravie que tu aies mentionné le thème des réseaux sociaux, car ce thème en particulier semble soulever plein de questions dernièrement et attire beaucoup d'attention, en proportion, et pour une bonne raison car les réseaux sociaux sont de plus en plus importants dans la vie des gens (et pas seulement, je dirais). De notre comportement social aux

*mouvements politiques, les réseaux sociaux sont devenus des acteurs-clés, en positif et en négatif au même temps. Et en parlant de réseaux sociaux, on ne peut pas ne pas citer des sujets tels que la vie privée, l'exposition médiatique, la surveillance, car plusieurs plateformes jouent un rôle important dans ce que (et combien) nous racontons au monde de nous et de nos relations.*

*Les choses se compliquent d'autant plus car il s'agit d'outils sur lesquels nous avons un contrôle restreint (et dont nous avons une connaissance limitée) et qui font partie d'un marché d'informations complexe, auquel des privés, des groupes ou l'état participent<sup>2</sup> et dont ils partagent la propriété.*

*Pouvons-nous encore regarder les technologies numériques simplement comme des outils si on prend en compte cette perspective et si on sait que nos 'clicks' et 'posts' s'accumulent dans des énormes 'data farms', que nous laissons des traces auxquelles nous ne saurons jamais ce qu'elles deviendront, et que des telles traces sont interconnectées ? Est-ce que nous créons notre identité à travers nos choix, ou est-ce que nos choix sont influencés par l'identité que nous laissons refléter dans les outils que nous utilisons ?*

**MB :** C'est une excellente question et la réponse présente, comme dans la majorité des situations, deux côtés. D'abord, oui, bien sûr, nous avons un certain contrôle sur notre manière d'utiliser ces technologies informatiques et nous pouvons faire certains choix, au quotidien, pour limiter les effets négatifs sur notre vie. Certaines mesures, parfois simples, qui exigent plus de connaissances techniques parfois, peuvent nous éviter des problèmes à plus ou moins long terme. Par exemple, il faut bien réfléchir avant de publier des photographies en ligne : voulons-nous vraiment divulguer ces images, voudrions-nous les revoir apparaître dans quelques années, voulons-nous céder nos droits d'auteur

de ces photos (comme c'est le cas sur Facebook), etc. Par contre, pour mettre en pratique ces mesures, encore faut-il que les citoyens soient au courant de ce qui se passe, de leurs droits, des effets de leurs actions et de la manière dont ils peuvent agir. Pour agir, il faut d'abord connaître...

Or, c'est ce que je reproche actuellement à la surveillance en ligne (de manière générale) : nous en savons très peu, même si nous tentons de nous informer. Par exemple, peu d'entre nous connaissent le système de vente massive de données personnelles à des tiers via des courtiers de données (data brokers)<sup>3</sup> et l'inadéquation de la législation qui entoure ce genre de pratique. Pourtant, ce système, qui génère des milliards de dollars, a des effets majeurs sur notre vie, nos rapports sociaux et notre identité. En ce sens, tu as tout à fait raison : non, **ces technologies informatiques ne sont pas seulement des "outils", mais des dispositifs économiques, sociaux et idéologiques très puissants dont nous ne mesurons pas pleinement les effets.** Nous croyons avoir du pouvoir, parce que nous faisons quelques choix, mais cette liberté est-elle finalement qu'une apparence ? Suis-je vraiment libre lorsque, au bout du compte, on m'offre le choix A ou le choix B, la couleur bleu ou la couleur rouge, le téléphone Android ou le iPhone ? Ai-je vraiment le choix de me soustraire à ce système ?

Plus encore, **me croyant libre, je ne mesure pas les effets de ces dispositifs sur mon identité.** Par exemple, je crois me reconnaître dans les choix de livres qu'Amazon me propose, mais ce système de recommandation n'est-il pas en train de me convaincre que je suis "tel genre de lectrice" ? Aurais-je acheté ces livres dans un autre contexte ? Ce principe, appelé "**prophétie autoréalisatrice**", suit une logique simple : sans ce système de recommandation, je n'aurais pas acheté ce livre, mais comme on me le propose en me disant qu'il me convient, je l'achète et, donc, je réalise la prophétie "ce livre vous plaira et vous l'achèterez". Alors, oui, le dispositif me renvoie une image de moi dans laquelle je crois me reconnaître et à laquelle, finalement, je me conforme...

<sup>2</sup> 90% de la population des Etats Unis peut être identifiée à partir de trois informations : le code postal, la date de naissance et le sexe. Voir cet article : [http://www.lemonde.fr/idees/article/2015/06/17/faisons-du-big-data-une-chance-pour-l-europe-4655737\\_3232.html?xtmc=big\\_data&xtcr=1](http://www.lemonde.fr/idees/article/2015/06/17/faisons-du-big-data-une-chance-pour-l-europe-4655737_3232.html?xtmc=big_data&xtcr=1)

<sup>3</sup> Voici une compagnie très connue qui agit en tant que courtier de données : <http://www.acxiom.com/>

Et je m'y conformerai de plus en plus au fur et à mesure du perfectionnement de ces techniques (les algorithmes sont de plus en plus puissants) et de la collecte d'informations sur moi de plus en plus grande (un profilage de plus en plus précis).

Pour cette raison, **je ne crois pas à ce "double numérique" (data double) dont on parle tant** : je ne crois pas qu'il y ait un double de nous-mêmes en ligne. Cette idée nous reconforte, car elle instaure une apparente "distance" entre ce moi "virtuel" et mon moi "réel" que je crois à l'abri de toute manipulation et influence aussi bête que celle des systèmes de recommandation. Or, tel que je l'ai mentionné précédemment, il n'existe pas une telle distinction entre le réel et le virtuel et mes actions en ligne ont des effets sur moi. Ce que je performe avec ces technologies informatiques a des effets sur mon identité puisque je finis par me "reconnaître" à travers elles et construire mon identité. Ici, il faut bien faire attention de distinguer l'identification (comme avec certains systèmes qui m'identifient comme usager) et l'identité, en tant que processus en devenir au fur et à mesure de mes expériences. En ce sens, oui, Amazon a des effets sur mon identité alors que je me fie de plus en plus à son système de recommandation pour me proposer "ce que j'aime lire". Mon identification sur cette plateforme finit par influencer mon identité...



Une image de [Le iShow](#) par Les Petites Cellules Chaudes (Canada)

# Quand la technologie rencontre les arts

**CB :** Il y a évidemment beaucoup de sujets qui gravitent autour de l'émergence des technologies numériques et qui concernent aussi les arts - en s'interrogeant sur la façon dont la technologie influence notre travail artistique, les médias numériques influencent les genres ou contribuent à une certaine hybridation des formes, ou comment nous pensons à notre public, souvent (parfois toujours) composé de natifs numériques. Si tu devais nommer une caractéristique ou une nouveauté des technologies numériques à laquelle nous devrions prêter attention et qui pourrait être le thème crucial de demain, lequel serait-il ?

**MB :** Outre la mobilité (soit les technologies et appareils de mobilité qui ne cessent de prendre des parts de marché et de s'introduire dans nos vies) et le phénomène du Big Data, qui est le fait de produire, capter et traiter des quantités massives de données de toutes sortes, ce que nous appelons "l'internet des objets" (*Internet of Things*) lié avec le "nuagique" (*cloud*) est appelé à prendre encore plus de place dans nos vies. De manière schématisée, il consiste à mettre en contact, via toutes sortes de technologies ajoutées à nos objets quotidiens, un ensemble d'objets qui se "répondent" en s'échangeant des informations. Burus, dans le Wired, écrit: "*The Internet of Things revolves around increased machine-to-machine communication; it's built on cloud computing and networks of data-gathering sensors; it's mobile, virtual, and instantaneous connection; and they say it's going to make everything in our lives from streetlights to seaports "smart."*" (« L'Internet des objets se développe autour d'une communication accrue de machine à machine ; il est basé sur le 'cloud' et les réseaux de capteurs de données ; il est mobile, fait des connexions virtuelles et instantanées

; et on dit qu'il va rendre tout 'intelligent' dans nos vies, des lampadaires dans la rue jusqu'aux ports maritimes »).

Par exemple, avec les technologies RFID (radio-frequency identification), ces puces qui sont de plus en plus utilisées (et très peu légiférées) pour effectuer la traçabilité des objets et obtenir un certain nombre de renseignements, notre réfrigérateur "intelligent" (d'ailleurs, quel étrange qualificatif que celui de "smart" !) peut recevoir un signal de la bouteille de lait où est intégré une puce RFID pour mentionner que la date de péremption est aujourd'hui et qu'il faudrait envoyer une commande automatique à l'épicerie du coin pour une livraison demain matin... Sous le prétexte de nous faciliter la vie, de plus en plus d'outils de surveillance - parce que c'est ce dont il s'agit, au bout du compte - seront intégrés à nos vies quotidiennes sans que George Orwell ne soit évoqué...! Voici le prochain grand développement technologique dont nous devons être au courant en tant que citoyens. Mais est-ce que ces transformations auront des effets sur les arts du spectacle ? Penses-tu que l'internet des objets sera une thématique qui sera appelée à être abordée dans les spectacles ou que, même, il sera aussi intégré dans les salles ?

**CB :** Je pense que les phénomènes numériques ont plusieurs effets visibles ou applications dans le spectacle vivant, plutôt faciles à remarquer dans la façon dont les arts intègrent les technologies numériques dans les spectacles même, parfois de façon purement instrumentale, mais parfois comme une partie cruciale de la création et de la conception d'une œuvre, de l'idée initiale à la scénographie. Mais le thème de la réalité physique me paraît probablement plus intéressant quand on parle de technologie

pour les rencontres à l'occasion des spectacles, peut-être parce que ce thème est stimulant à plusieurs niveaux : la pensée, le travail, la représentation aussi. Les réseaux, la présence médiatisée, la réalité virtuelle, l'échange d'informations, la mobilité virtuelle, les outils en ligne, ne sont que quelques nombreux éléments de ce réseau intriqué de nouveaux sujets qui sont explorés d'une façon ou d'une autre par le spectacle vivant. **Le corps est remis en discussion sur scène, la présence elle-même est analysée, comme filtrée à travers les réflexions sur la réalité virtuelle et l'espace virtuel ; les outils numériques jouent un rôle important dans la façon dont nous travaillons ; Facebook, chatroulette ou skype ont pris leur place sur scène<sup>1</sup>.**

Je suis sûre que des thèmes tels que l'Internet des objets sont, ou seront sans doute, un sujet de réflexion pour les artistes du spectacle vivant, comme tout ce qui a un impact social ou politique finit par être discuté par les artistes ; parfois certains sujets sont proposés à l'attention du public pour la première fois dans l'espace du théâtre ou en forme de spectacle. Mais, à part discuter certains sujets comme celui-ci, **il se peut que les règles, la forme, l'espace des arts du spectacle comme nous les connaissons changent dans un futur très proche, vu l'impact grandissant que l'on prévoit pour l'Internet des objets.** Il est tout à fait possible que l'on verra prochainement des spectacles avec des humains et des robots sur la même scène et on peut s'imaginer que les gens vont rire en lisant ces prophéties naïves d'ici cinquante ans, quand ce genre

<sup>1</sup> Parlons par exemple du spectacle que nous avons vu ensemble, iShow, qui utilise beaucoup les réseaux sociaux et des outils en ligne tels que skype, chat roulette, Facebook, wikipedia, youtube, etc. : <http://leishow.com/le-ishow/>



de choses pourrait être déjà passé à un autre niveau d'avancement qu'il est difficile à prévoir aujourd'hui...

Mais avant de se lancer dans les prophéties sur le futur, quel pourrait être, à ton avis, le défi dans le développement des nouvelles technologies et plateformes dans les arts ? Crois-tu qu'il pourrait y avoir le danger que la technologie prenne le dessus sur la créativité ?

**MB :** Non, je crois que la créativité humaine existera toujours puisqu'elle est une des caractéristiques de l'humanité : nous sommes créatifs, peu importe les conditions. Or, cette créativité peut être plus ou moins dépendante des technologies et, pire, plus ou moins informée par elles (c'est-à-dire prendre leur forme) : il faut être vigilant et ne pas tomber dans le fétichisme technologique, soit considérer la technologie comme une finalité en soi. **C'est probablement le plus grand défi pour le domaine artistique : connaître, utiliser judicieusement et questionner les technologies informatiques, sans tomber dans un fétichisme technologique** (propre, par exemple, à certains tenants du transhumanisme). Notre créativité ne doit pas prendre constamment la forme de ce que la technologie impose de par ses possibilités et ses impossibilités. **La technologie doit rester un moyen et une forme possible parmi tant d'autres et doit demeurer au service de la créativité : non pas l'inverse !**

**CB :** En parlant de défis et de possibles menaces : l'époque numérique a ouvert de nombreuses possibilités pour l'élargissement du public, a offert de nouveaux outils artistiques, a enrichi la diversité des médias, ouvert à de nouvelles forme de marketing et d'interaction avec les participants. Et pourtant elle cause des soucis aux créateurs et producteurs artistiques : le public semble plus difficile à atteindre, les instruments numériques semblent superficiels, on craint que la technologie tue l'analogique et il paraît difficile de rester informé et à jour sur les outils numériques. Mais le souci le plus persistant semble être **la crainte répandue que la technologie soit en train de suffoquer le spectacle vivant, l'emportant, dans le choix des gens, sur l'expérience directe, modifiant le goût des gens pour la scène et faisant gagner plus de terrain à l'écran.** Crois-tu que cela soit le cas ? Les gens de théâtre devraient-ils craindre que l'expérience directe, l'émotion et la performance soient en danger à cause des contenus médiatisés que les gens préfèrent consommer à la maison, devant l'écran ?

**MB :** Je ne connais pas assez le milieu artistique et théâtral pour me prononcer sur l'état actuel ou faire des pronostics quant au futur de ce domaine. Cependant, je peux présenter quelques parallèles avec la télévision pour proposer des pistes de réflexion.

En effet, en ce qui concerne le média télévisuel, il est évident que les technologies

informatiques et le web ont transformé les habitudes de consommation. Auparavant, tous les téléspectateurs se réunissaient devant le téléviseur, à heures fixes, pour regarder ensemble certaines émissions sur un nombre réduit de chaînes. Aujourd'hui, nous sommes dans l'ère du "à la carte" et de "l'hyperindividualisme" (pour reprendre le terme du philosophe Lipovetsky) et chacun décide de regarder ce qu'il veut, quand il le veut, sur l'écran qu'il veut, principalement seul et avec un choix incroyablement démultiplié d'émissions et de chaînes. Il n'est pas étonnant que des services de diffusion en continu et à la demande comme Netflix connaissent un tel succès : ils reflètent les habitudes télévisuelles actuelles. Le téléspectateur ne veut plus être dépendant d'une plage horaire et d'un écran fixe pour regarder ses émissions : il veut être "libre".

Plusieurs conséquences doivent alors être tirées. D'abord, la télévision n'est plus le média d'autrefois et est complètement renouvelée : d'ailleurs, les frontières entre la diffusion traditionnelle et la diffusion web se brouillent tout comme les genres qui se réinventent (séries télévisées versus web séries, documentaires versus documentaires interactifs, etc.). Certaines émissions ne sont accessibles que sur le web alors que de plus en plus d'émissions diffusées sur la télévision traditionnelle sont disponibles en ligne, à la demande. Certaines émissions, surtout regardées par les jeunes, sont d'ailleurs beaucoup plus suivies en ligne que sur la télévision "classique". Les habitudes télévisuelles changent en même temps que les technologies : par exemple, les séries télévisées se regardent désormais en rafale, deux ou trois épisodes à la fois au lieu d'attendre la semaine suivante pour le prochain épisode. **Voit-on plus "d'individualisme" ? Très certainement. Or, certains phénomènes de socialisation font également leur apparition...**

Un de ces phénomènes que peu de spécialistes avaient prévu est l'engouement des écrans géants publics (salle de cinéma, salle de spectacle, téléviseur dans les bars et restaurants, etc.) pour visionner en groupe des émissions de télévision. Que ce soit un match sportif ou même une finale d'une série comme Game of Thrones



La surveillance par la foule (source: Surveillance in Canada)

(diffusée dans des salles de cinéma en même temps que sa télédiffusion aux États-Unis), les téléspectateurs (ou est-ce désormais tous des internautes?... ) ont envie de se réunir à nouveau pour vivre collectivement une expérience médiatique. **Comme avant, on regarde ensemble la télévision parce que l'énergie d'un groupe, d'une foule, est irremplaçable.**

Il en va ainsi du domaine musical : les auditeurs écoutent leur musique en ligne, "à la carte", mais ils continuent d'aller aux concerts. Ces spectacles présentent une plus-value (pour reprendre un terme économique) que l'écoute individuelle en ligne ne rendra jamais possible : celle de voir leurs vedettes et musiciens préférés, d'écouter une qualité sonore unique, de partager avec des amateurs une expérience singulière, etc. Pourtant, l'industrie musicale a pris beaucoup (trop) de temps à s'adapter aux transformations issues des technologies informatiques et du web et, pendant des années, alors qu'elle niait ces changements, le partage illégal de fichiers s'est propagé (par exemple, avec Napster et tous les torrents). Criminaliser n'a pas été une solution viable : l'industrie a dû s'adapter et proposer un nouveau modèle adapté aux nouvelles habitudes d'écoute (par exemple, avec iTunes) en faisant des concerts une source majeure de revenus pour les artistes (les prix des billets ne cessent d'augmenter, mais se vendent toujours...) ou en offrant des produits exclusifs (par exemple, des vinyles signés par les artistes). Au lieu de contrôler le partage musical, la circulation des pièces musicales et des vidéoclips est alors vue comme de la promotion et plus ils circulent, plus la campagne publicitaire est efficace.

Quels parallèles pouvons-nous établir avec les arts de la scène ? Comme tu connais beaucoup mieux que moi ce domaine et que tu y travailles depuis des années, j'aimerais te renvoyer la question. Au lieu de "tuer" les arts de la scène, les technologies informatiques permettent-elles de démultiplier les genres, de provoquer des hybridations, des formes nouvelles d'exploration théâtrale et de performance ? Ces technologies transforment sans aucun doute les habitudes spectatoriennes, surtout chez les jeunes, mais ces changements remplacent-ils le

spectateur "classique" ou proposent-ils de "nouveaux" spectateurs, en salle ou sur le web ? Est-il possible de penser que, comme pour la télévision, nous aurons toujours envie de nous regrouper pour vivre des expériences communes, dans un même espace physique ? Ou bien encore, au lieu de se transformer au rythme des dispositifs techniques, les arts de la scène, qui ont toujours été un lieu privilégié de critique sociale et politique, doivent-ils résister à ce raz-de-marée technologique en conservant leur forme classique (être subversif en résistant aux changements) ?

**CB :** *Je vois que l'utilisation des médias numériques est encore, souvent, une option confortable et pratique pour beaucoup d'artistes pour créer de manière abordable un espace et un contexte visuel qui autrement pourrait être difficile à créer, surtout en termes de coûts et de temps de production. Plusieurs artistes utilisent des vidéos, des sons et des images numériques pour la même raison pour laquelle on utilise le corps comme moyen d'expression : parce que c'est pas cher et à portée de main. Mais ce constat n'est pas pour sous-estimer le pouvoir de ces outils sur les arts du spectacle, puisque l'inclusion des technologies numériques comme moyen d'expression a ouvert beaucoup de perspectives et a créé un espace d'innovation et de créativité dans les arts, peut-être plus qu'aucun autre outil. Il me semble aussi qu'un autre terrain s'ouvre de plus en plus, celui des **collaborations** : quand des choix artistiques t'emmènent vers des domaines que tu ne peux pas contrôler ou dont tu as des connaissances limitées, tu auras naturellement tendance à collaborer avec ceux qui sont experts en technologie, science, théorie etc. Je pense que les artistes collaborent de plus en plus avec des « initiés » dans d'autres domaines – geek, scientifiques, penseurs...*

**Quelle que soit la raison pour laquelle on choisit de travailler avec des technologies numériques, ce choix mène sans doute vers une certaine hybridation des genres et des médias. Et sans doute verra-t-on de plus en plus de ces formes hybrides d'expression dans le futur aussi dans le spectacle vivant, ce qui pourrait demander un nouveau bagage de connaissances théoriques et d'esprit critique et qui pourrait paraître indigeste aux plus conservateurs d'entre nous, qui sont plus attachés aux formats traditionnels qu'à l'innovation.**

**Et si ce n'est pas en réponse aux demandes et au goût de nos publics, les arts du spectacle changeront parce que ceux qui les font changeront, et ce sont déjà les natifs numériques que nous pouvons voir comme nos « nouveaux » publics qui sont en fait les « nouveaux créateurs » dans les arts.** *Ceux qui sont attachés aux technologies numériques dans leur quotidien les apporteront aussi sur scène : c'est une réalité indéniable qu'on voit déjà à l'œuvre.*

*Je crois qu'il y aura aussi une certaine résistance, comme il y en a toujours eu lorsque n'importe quel changement s'est produit dans les arts. Mais nous pourrions aussi surestimer le rythme et l'impact de ces changements, si nous assumons que nous ne changeons pas, que c'est juste le monde autour de nous qui change. Je crois que la technologie a un tel impact sur notre façon de voir et « utiliser » le monde que nous sommes déjà bien équipés pour n'importe quelle nouveauté qui pourrait survenir, et nous sommes prêts à nous adapter. Malgré cela **certaines choses ne sont pas en danger, par exemple notre besoin de vitalité, de contacts humains, de socialité, d'espace physique, qui est encore l'un des points forts dans le choix du public pour le spectacle vivant.** J'ai lu récemment dans un article analysant le profil du public des théâtres publics aux États-Unis que la raison principale pour ne pas aller au théâtre était de ne pas trouver quelqu'un pour y aller avec, et non pas qu'il y avait une émission intéressante à la télé ou qu'on préférerait rester sur Facebook. Peut-être avons-nous des soucis plus importants dans nos sociétés et sommes-nous en train de chercher les mauvaises réponses, ou les mauvaises questions...*

D'autre part, le spectacle vivant est un domaine où le public joue un rôle crucial et donne forme à notre travail, et même si en tant qu'artiste ou producteur nous gardons nos habitudes, nos publics changent dans ce sens-là<sup>2</sup>. La plupart

<sup>2</sup> « Il faut élargir la définition de ce qu'est le théâtre... si un spectacle a lieu à minuit le vendredi, au lieu de commencer à 8 heures du soir, qu'est-ce que ça veut dire ? Quid si un spectacle dure 10 minutes ? Ou une heure ? Si on danse pendant 45 minutes avant que le spectacle ne commence ? Si on crée un espace qui renverse les règles... Ce public n'est pas un public qui 'va au théâtre', c'est un public qui sort le soir. Les gens veulent être avec d'autres gens, socialiser ; ils ont besoin de cette détente que le théâtre peut offrir, comme le 'mash pit' /

de notre public jeune d'aujourd'hui est composée par des natifs numériques, et nous devrions probablement nous demander combien cela influence notre travail et notre approche à l'élargissement du public...

**MB :** Je ne crois pas que de nier les changements d'habitudes de consommation culturelle liés aux technologies informatiques (comme l'a fait l'industrie musicale dans les années 1990 et 2000) soient, à long terme, une bonne voie pour les arts de la scène - surtout si l'objectif est d'intéresser de nouveaux auditoires et de favoriser une plus grande présence en salle. Bien sûr, il n'y a pas de bonne réponse ou de solution unique, mais de **comprendre l'univers technologique des jeunes et le sens qu'ils donnent à leurs pratiques aidera sans aucun doute le milieu des arts de la scène à s'adapter à l'époque actuelle** :

que ce soit sa publicité, les thématiques abordées, la forme de la représentation, le rôle de la salle, les modes de communication avec l'auditoire, la place des appareillages technique lors du spectacle, etc. Tu as tout à fait raison de dire que, de toute façon, le milieu des arts de la scène est et sera de plus en plus constitué par les natifs numériques qui sont nés avec ces technologies et qui les appréhendent différemment. Elles seront sans aucun doute intégrées intuitivement dans toutes les sphères du milieu et continueront d'évoluer comme outil d'expression, de revendication, de résistance politique et artistique pour les créateurs.

**CB :** La politique est exactement le sujet auquel je voulais arriver maintenant. Internet et le numérique au sens large sont aussi remplis de signification politique que le « monde réel » ; nous devrions donc en conclure que la ligne entre réel et virtuel n'est pas aussi marquée qu'on le pense en général. D'une part nous avons le côté néolibéral, individualiste de l'histoire, l'intérêt des privés qui contrôlent une grande partie de l'espace numérique, lequel, d'autre part, est aussi le lieu de formes

la fosse' du Globe Theater de Shakespeare ou les festivals antiques à Athènes. Le théâtre a besoin d'être un endroit dont vous vous dites : 'J'ai besoin de cette expérience'. Pas juste de le lire ou de le voir. Les gens ont un grand besoin d'expériences, ils raffolent de ces expériences ». (Diane Paulus, directrice artistique du American Repertory Theater: <http://harvardmagazine.com/2012/01/the-future-of-theater>)



«...la meilleure solution sera toujours de bien réfléchir à ce que l'on envoie comme informations, photos, discussions sur le réseau internet : une fois que c'est téléversé, aucune garantie de protection n'existera à 100% ! » (image: Malcolm Campbell, [The Whisper](#))

extrêmement créatives de coopération, d'échange, de partage etc. Dans ce sens, vois-tu quelque chose que le niveau politique devrait apprendre sur la façon dont les choses fonctionnent dans l'espace numérique, plutôt que de comme on les voit d'habitude dans le monde réel ? Vois-tu un changement potentiel, à long terme, qui pourrait résulter directement de la façon dont les technologies numériques agissent sur notre existence ?

**MB :** Si l'usage néolibéral et de surveillance massive dominant malheureusement le web, cet espace est également un lieu formidable de diffusion de l'information (être informé demeure la clé de toute action politique), de rassemblement (nous pouvons communiquer facilement avec des citoyens, artistes et militants sur toute la planète) et de coordination des actions. Bien sûr, les militants sont facilement "fichés", même par les gouvernements démocratiques, mais certaines technologies permettent d'encrypter les communications et de rendre possible certaines actions qui ne l'étaient pas autrefois. Par exemple, des blogueurs iraniens ont pu exprimer leur quotidien aux internautes. Des groupes de plus en plus puissants peuvent d'ailleurs agir pour informer la population (par exemple,

[Wikileaks](#)) ou défendre les libertés civiles (comme [Anonymous](#)).

L'économie solidaire, par exemple, a pu prendre un certain envol, encore trop modeste, en partie grâce à Internet, puisque cet outil permet aux citoyens de diffuser de l'information sur des alternatives économiques (malgré ce que l'on veut parfois nous faire croire, il existe des alternatives au capitalisme ! ) ; de coordonner leurs actions, par exemple en organisant des activités collectives ou des échanges de biens et de services ; de faciliter certaines actions, par exemple en développant des [applications](#) sur téléphone intelligent qui aident les travailleurs ou favorisent une consommation équitable en indiquant, à l'épicerie, quels aliments bannir et quels aliments favoriser (pour la [pêche durable](#), par exemple).

Pour les artistes, les technologies informatiques représentent un terrain de jeu immense. Comme tu l'as mentionné, les œuvres numériques ou qui utilisent ces technologies pour la diffusion sont de plus en plus nombreuses et reflètent une maîtrise de plus en plus grande des technologies. Les messages véhiculés, les



expériences suscitées, les émotions provoquées peuvent avoir un impact sur de larges auditoires que seules ces technologies rendent possibles. Pourtant, **il faut rester vigilant et protéger cet espace numérique de la volonté néolibérale de le contrôler à l'avantage du monde économique et au détriment du monde civique.** De manière récurrente, les militants de partout dans le monde doivent se battre pour protéger cet espace public et nous devons, comme citoyens et même si nous ne sommes pas militants, être au courant des enjeux. Le poids des intérêts néolibéraux est très lourd et menace les appropriations citoyennes.

**CB : C'est exactement ces menaces qu'il faudrait considérer, alors que notre naïveté souvent nous fait considérer comme évidents certains développements technologiques que nous acceptons pleinement.** mais qui, comme on l'a déjà dit, ne sont pas neutres et devraient être regardés avec un œil critique et prudent. Parlons-en en peu plus : as-tu des exemples concrets ? Vois-tu une connexion entre le secteur « créatif » et des territoires où la créativité joue un rôle auquel il faudrait faire attention ?

**MB :** Ce qui m'inquiète le plus est le détournement, quasi systématique, de tout ce que l'on fait vers des intérêts économiques privés. Par exemple, il est désormais question de « capitalisme communicationnel »<sup>3</sup> qui consiste à faire des profits sur la base de nos communications. Le modèle économique de Facebook, par exemple, est fondé sur cette logique: plus on communique sur Facebook, plus on y met du contenu, plus on est actif, plus l'entreprise engrange des profits. Si tous les internautes quittaient la plateforme, l'entreprise s'effondrerait : pas étonnant alors que les grands consortia comme Google, Apple, Facebook, Microsoft ou Amazon tentent de diversifier leurs services pour que nous les utilisions de plus en plus. **Plus nous serons actifs, plus ils seront riches ! Il faut alors comprendre que l'on capitalise sur nos rapports sociaux,** ce qui est assez unique dans l'histoire !

3 Voir Jodi Dean, "Les limites de la Toile à l'âge du capitalisme communicationnel": [https://www.youtube.com/watch?v=Ly\\_uN3zbQSU](https://www.youtube.com/watch?v=Ly_uN3zbQSU)

De la même manière, alors que nous installons de plus en plus d'applications gratuites ou très peu dispendieuses sur nos téléphones, il faut comprendre que les développeurs doivent être rentables : le modèle économique consiste alors à donner son application aux usagers, mais à prendre, en retour, un certain nombre d'informations personnelles (dont la géolocalisation, donnée qui vaut très cher ! ) et de les vendre à des tiers (par exemple des courtiers en données) qui, eux, les revendent à des compagnies intéressées à en savoir le plus possible sur nos habitudes. Une phrase, qui résume ce système, est désormais rendue fort connue : **"si c'est gratuit, c'est vous le produit" !**

On parle également depuis longtemps de capitalisme basé sur l'innovation, c'est-à-dire que le capitalisme a besoin de nouveautés pour se renouveler et vendre sans cesse de nouveaux produits. Par exemple, les nouveautés et créations des individus sont largement reprises par les grandes entreprises lorsqu'elles deviennent rentables. Les plateformes de socio-financement illustrent parfaitement ce modèle : des individus prennent des risques et proposent leurs inventions ; d'autres individus, pour les aider, prennent le risque de les financer puis, lorsque certains projets se distinguent et deviennent "rentables", ils sont achetés par des entreprises qui, alors, encaissent les profits. En ce sens, les risques sont collectivisés (ce sont les individus qui financent qui prennent les risques) et les profits sont privatisés (les grosses entreprises achètent seulement les projets qui connaissent du succès et font des profits). Ce système sert également d'argument pour le désinvestissement de l'État : j'ai même vu, en pleine crise grecque, une campagne de socio-financement pour rembourser la dette grecque ! Pour vous du milieu des arts, ce phénomène devrait particulièrement vous interpeller, surtout qu'il prend de plus en plus d'ampleur dans le domaine artistique.

À ce sujet, voici **quelques alternatives au mouvement actuel** – non pas des « solutions globales et radicales », mais à tout le moins des moyens d'agir.

D'abord, comme je l'ai mentionné précédemment (mais on ne le répétera jamais assez !), la première action à prendre est de s'informer : plus on comprendra les enjeux et les rouages techno-économiques, plus nous pourrons poser des actions afin de protéger nos droits individuels, mais surtout collectifs.

Ensuite, on peut intervenir plus directement avec des outils : l'Electronic Frontier Foundation offre un « self-defense project » très intéressant pour s'initier.

Bien sûr, il y a aussi tout le mouvement du « libre », c'est-à-dire des solutions informatiques dont le code est ouvert à tous pour le développement d'alternatives aux produits dits « propriétaires » et toujours plus opaques. Par exemple, pourquoi ne pas utiliser le fureteur Firefox de Mozilla au lieu d'Explorer ou Chrome ? Et comme moteur de recherche, pourquoi ne pas prendre DuckDuckGo au lieu de Google ?

On peut aussi utiliser un plugiciel (*plug-in*) tel que AdBlock qui empêche l'affichage des publicités ciblées et court-circuite ainsi (au moins en partie) le commerce de nos données personnelles à des fins de profilage.

D'ailleurs, en ce qui concerne la protection de la vie privée, il faut faire attention aux « solutions » offertes par de plus en plus de compagnies : certaines sont des leurres. Par contre, d'autres sont très intéressantes, comme le plugiciel TrackMeNot de Mozilla. Cependant, la meilleure solution sera toujours de bien réfléchir à ce que l'on envoie comme informations, photos, discussions sur le réseau internet : une fois que c'est téléversé, aucune garantie de protection n'existera à 100% !

Finalement, pour pousser un peu plus loin, d'autres types de solutions informatiques sont offertes pour des boîtes de courriels, des outils de clavardage (*chat*), etc.

En d'autres mots, beaucoup d'alternatives nous sont offertes qui peuvent être (relativement) facilement adoptées avec seulement un peu d'effort et de volonté de notre part !