



L'INNOVATION

AU CŒUR DES NOUVELLES ÉCRITURES

La disruption technologique dans les secteurs culturels a été souvent abordée via le prisme économique dans un contexte de bouleversement des modes de consommation. À l'ère de l'accès illimité au contenu, de l'ultra-personnalisation et des réalités virtuelles, comment l'expérience «live» continue-t-elle de se démarquer, d'évoluer et de donner place à d'autres formes de créations ?

L'expérience du spectacle, marquée par l'utilisation de plus en plus fréquente des outils digitaux, donne naissance à de nouveaux enjeux de création, de production, de diffusion pour les artistes, les entrepreneurs de spectacles, et l'ensemble des acteurs de la scène. Le contexte technologique permet, par exemple, de proposer un spectacle vivant 3.0, plus accessible et enrichi, qui apporte une véritable expérience qualitative, immersive et économique.

Pour autant, le numérique offre des opportunités communes, tant aux artistes (en ouvrant notamment le champ de la transdisciplinarité) qu'aux entrepreneurs de spectacles. C'est un nouveau relais de croissance commun. En se dématérialisant, la billetterie, quant à elle, a exposé le secteur tout entier aux ruptures technologiques dont le numérique est porteur. Formidable levier d'innovation dans les services (e-ticket, m-ticket, CRM, paiement sans contact, etc.) et dans d'autres propositions de valeur associées, la billetterie en ligne connaît un taux de croissance continu. La maîtrise de sa chaîne de valeur et l'accès aux données clients qu'elle génère sont devenus des enjeux essentiels.

QUAND LA RÉALITÉ VIRTUELLE S'EN MÊLE

La diffusion de concerts en *live* sur le web suscite une vraie demande. Le son binaural, la 3D et la réalité virtuelle s'invitent dans le concert des nouvelles technologies et des nouveaux modèles. De nombreux bénéfices sociaux, culturels et économiques découlent d'une offre riche et diversifiée de spectacles en ligne, qu'ils soient en direct ou en différé. **Le modèle économique de l'exploitation secondaire des captations de spectacles en ligne, cependant, est en construction et laisse pour l'instant le producteur de spectacles à l'écart (voir le focus captations p37).**

Mais de nouveaux modes d'exploitation des captations de concerts et spectacles se développent dès aujourd'hui, sur Internet et sur l'ensemble des nouveaux médias, des chaînes YouTube à la télévision connectée : la réalité virtuelle pourrait bien constituer l'innovation clef qui apporte une nouvelle expérience immersive pour le spectateur, sans dénaturer l'émotion et la valeur unique d'une rencontre entre l'artiste et son public, dans un concert en salle ou un festival.

En 2017, à l'occasion de leur tournée mondiale, *A Head Full of Dream*, le groupe Coldplay a donné l'opportunité à ses fans de suivre leurs concerts en direct et en VR. Cet événement constituait la 5^e tournée la plus importante diffusée en temps réel, dans plus de 50 pays. L'équipement Samsung Gear VR permettait de vivre à 360 degrés l'intégralité du concert.

Cette « *accessibilité augmentée* », pour ceux qui ne pouvaient se rendre aux concerts, n'est pas la première : le groupe Queen a diffusé un concert en réalité virtuelle, 25 ans après le décès de Freddie Mercury, permettant ainsi au plus grand nombre de profiter de leurs shows. En 2014, à Los Angeles, la captation à 360 degrés a été associée à celle du son binaural pour l'interprétation de la chanson *Sound and Vision* de David Bowie par le chanteur américain Beck, accompagné de 170 musiciens et choristes.

Un dispositif de captation du son en 3D a été utilisé, mettant en œuvre une technique d'enregistrement binaural jouant sur les propriétés psychophysiologiques de l'audition humaine, pour restituer une spatialisation sonore au plus près de l'écoute naturelle.

L'INNOVATION
DANS LE LIVE CHANGE
NOTRE FAÇON D'ÊTRE
EN RELATION
AVEC LES AUTRES

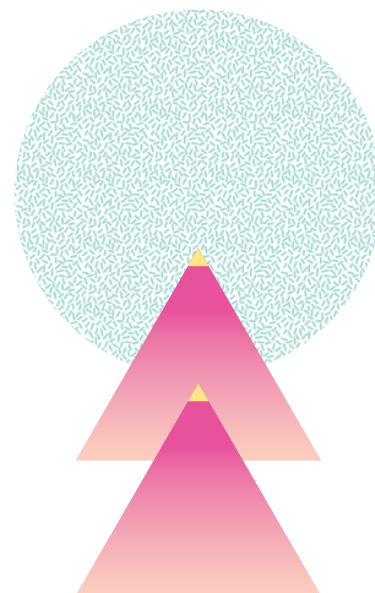
NOUVELLES FORMES DE PARTICIPATION

Le spectacle est par définition un lieu de participation et de communion. Mais c'est également un instrument de « *transindividuation* », pour reprendre les termes de Bernard Stiegler, de l'Institut de Recherche et d'Innovation (IRI) : « *C'est-à-dire un lieu où la technique, au sens large, joue un rôle fondamental dans l'articulation entre émancipation personnelle et participation au groupe. Surajouter des éléments techniques dans ce processus peut être vertueux comme toxique selon le dosage. Il faut d'abord et avant tout que ces dispositifs soient pensés et scénarisés par l'artiste* ».

Innovations et technologies restent une formidable boîte à outils, au bénéfice de la création. C'est en ce sens que s'est exprimé notamment le chorégraphe Eric Minh Cuong Castaing (compagnie Shonen - www.shonen.info), à

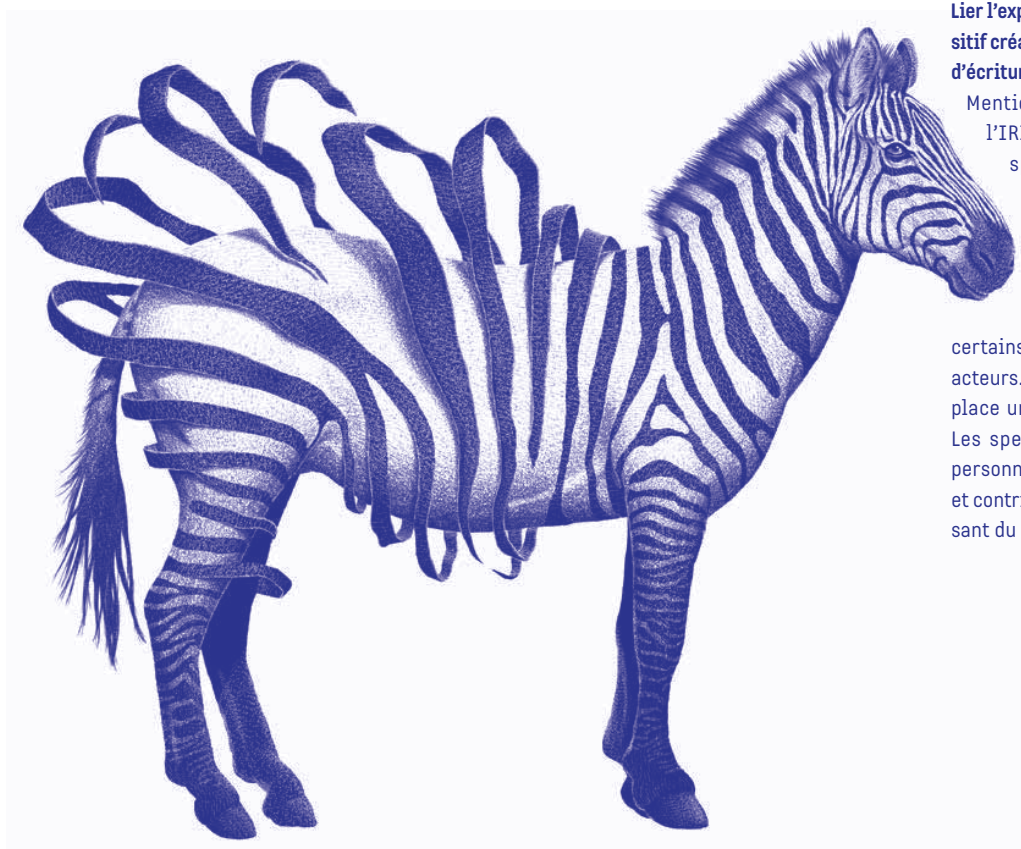
l'occasion de la table ronde organisée par le PRODISS, pendant l'édition 2018 du Festival d'Avignon autour des nouvelles écritures du spectacle vivant.

L'artiste questionne les représentations et les perceptions du corps à l'heure des nouvelles technologies, interrogeant des notions duales telles que le réel et la fiction, l'artificiel et l'organique : « *Aujourd'hui, les nouvelles technologies ne sont pas qu'un outil. Il ne s'agit plus seulement d'effets spéciaux ou de lunettes à porter pour voir en 3D des corps ou je ne sais quoi. Ça change vraiment notre façon d'être en relation avec les autres* ».



Lier l'expérience web à celle du *live* est un dispositif créatif intéressant lorsqu'il devient un outil d'écriture du spectacle partagé avec son auteur.

Mentionné au sein des travaux menés par l'IRI avec le *think tank* PROSCENIUM, le spectacle YODREAM, joué au théâtre Le Monfort en 2015, donnait ainsi la possibilité aux spectateurs de poster sur le site web du spectacle des vidéos racontant leurs rêves. Lors des représentations sur scène, certains de ces rêves étaient adaptés par les acteurs. Parallèlement, la compagnie a mis en place une série télévisée, liée au spectacle. Les spectateurs pouvaient ainsi suivre les personnages avant de se rendre au spectacle, et contribuer eux-mêmes à l'écriture en proposant du contenu pour la pièce.





LA BLOCKCHAIN AU CŒUR DE L'INNOVATION

Avec le développement des captations audiovisuelles, de la vidéo à 360 degrés, ou de la réalité virtuelle, le *live* devient une source de plus en plus importante de musique ou de spectacles enregistrés et se trouve confronté à des problématiques d'identification, de référé-

rencement, de stockage sécurisé, de contrôle d'accès, de gestion des droits et de répartition, auxquelles les technologies de *blockchain* sont susceptibles d'apporter le moment venu une réponse. Au-delà de l'impact qu'elles auront en matière de billetterie ou de gestion des droits de propriété intellectuelle, les technologies de *blockchain* permettent surtout d'écrire des scénarios inédits d'exploitation

des ressources collectives et d'organisation de cette exploitation, sur des bases beaucoup plus autonomes et distribuées. Les maîtres mots : confiance, décentralisation, autogestion, autorégulation, coopération, et émancipation. **Tout un programme ! Il ne s'agit plus que de remettre l'imagination au pouvoir : concevoir de nouveaux scénarios, les tester, les expérimenter, les mettre en œuvre, en un mot oser.**

INTERVIEW

DIALOGUE AVEC

Yvan Boudillet

FONDATEUR DE « THE LYNK »



LA SCÈNE EST DEPUIS LONGTEMPS UN LABORATOIRE

QUELLES SONT LES TENDANCES DE L'INNOVATION DANS LE SPECTACLE ?

en tant que telle, on peut identifier l'intelligence artificielle, la réalité virtuelle et la blockchain comme les grandes tendances actuelles qui concernent l'ensemble des secteurs culturels. On peut parier que ces innovations dites de rupture auront un impact important sur les métiers du spectacle et la relation avec les publics. Mais avec une mise en perspective par rapport à la réalité de la production de spectacles, on prend conscience que la scène est depuis longtemps un laboratoire intégrant spontanément les nouvelles technologies, notamment dans la conception et l'utilisation des effets visuels, du son et de la lumière. La France est d'ailleurs pionnière dans ces domaines, avec des parallèles intéressants à explorer du côté du cinéma et du jeu vidéo.

SI ON S'ATTACHE À LA TECHNOLOGIE...

L'ÉCRITURE DES SPECTACLES SE TRANSFORME, QUELLES INNOVATIONS LA TRAVERSENT ?

propres aux écritures du spectacle, on peut souligner une tendance marquée qui se développe autour de la recherche de nouvelles « expériences » immersives, et de l'interactivité avec le public.

Cela fait appel notamment à des technologies de diffusion et de *mapping* vidéo qui offrent une nouvelle dimension à la mise en scène. On peut aussi relever le nombre croissant de services qui proposent de prolonger l'expérience, avant et après les concerts, avec sa communauté en mode « social » ou en donnant accès aux fameux *backstage*.

Néanmoins, la vraie révolution à mon sens, subie ou mise en scène, est le **Smartphone**, ce concentré de technologie qui est arrivé dans la salle de spectacles dans la poche du spectateur. Les spectateurs deviennent acteurs.

COMMENT AMÈNE-T-ON LES NOUVELLES TECHNOLOGIES SUR SCÈNE ?

LES CHEMINS SONT NOMBREUX POUR...

parvenir à intégrer la technologie dans un spectacle, à en jouer pour apporter un supplément d'âme sans tomber dans le côté gadget.

Le meilleur moteur de cette démarche créative expérimentale est a priori l'artiste lui-même. Mais n'oublions pas que cela passe par une contribution et un travail de fond de tous les acteurs qui accompagnent ces artistes, de la conception à la production des spectacles, en passant par les salles ou les festivals qui rendent tout cela possible, en prenant en compte les contraintes techniques, l'investissement nécessaire et la prise de risque financier associé.

D'où l'opportunité aujourd'hui de faciliter et de développer les passerelles entre acteurs du spectacle et l'écosystème bouillonnant des start-up. **L'expérimentation est la clef de l'innovation.** Avoir la possibilité de tester des solutions, de les éprouver et de les adopter, sur scène ou pendant un spectacle, un festival, en tenant compte des retours d'usage. **Il s'agit d'un véritable cap culturel à franchir.**

FOCUS LA CAPTATION

DE SPECTACLES

LE PRODUCTEUR DE SPECTACLES : UN ACTEUR AU CŒUR DE LA CAPTATION SANS DROIT SUR SA CRÉATION

Le producteur d'un spectacle est, en France, le seul producteur de biens culturels à ne pas bénéficier d'une protection légale. Lorsque le spectacle dont il est à l'initiative, fait l'objet d'une captation audiovisuelle, le producteur est exclu des fruits de son investissement lors de la captation et de la commercialisation du spectacle.

Contrairement à l'ensemble des acteurs de l'entier secteur culturel (auteurs, artistes-interprètes, producteurs phonographiques et audiovisuels, éditeurs de librairie, de musique, de jeux vidéo, de logiciels, télédiffuseurs, producteurs de bases de données, etc.), il ne dispose d'aucun droit de propriété intellectuelle sur son spectacle.

Pourtant, le spectacle vivant est désormais le moyen essentiel de découverte et du développement de la carrière des artistes et la source principale de leurs revenus. Le « tour support » s'est inversé au profit de la maison de disques, et le producteur de spectacles est désormais celui qui reverse une partie de ses recettes alors que le développement d'artiste reste une économie très fragile.

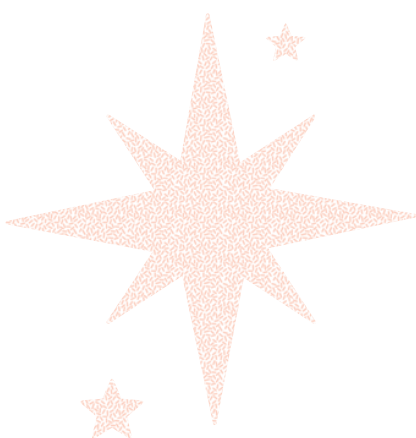
Parallèlement, le streaming des concerts, comédies musicales et spectacles d'humour attire un public de plus en plus nombreux. Les médias en ligne ont développé d'autres possibilités de diffusion des captations de concerts : plateformes dédiées aux spectacles captés (Culturebox, Arte concert), applications de *live streaming* (Facebook Live) ou autres médias comme Netflix qui remportent un succès croissant (+50% sur Culturebox entre 2016 et 2017).

Les salles de cinéma participent également avec succès aux retransmissions de concerts en direct ou en différé, alors même que la taxe de 10,72% sur les prix des billets est perçue seulement par le CNC (Centre national du cinéma et de l'image animée).

Ces nouveaux espaces d'exploitation des captations de concerts constituent non seulement un relais de croissance financier pour le secteur musical, mais également de nouveaux médias de découverte des artistes émergents. Pourtant, jusqu'à ce jour, les producteurs de spectacles ne bénéficient pas de ce relais de croissance.

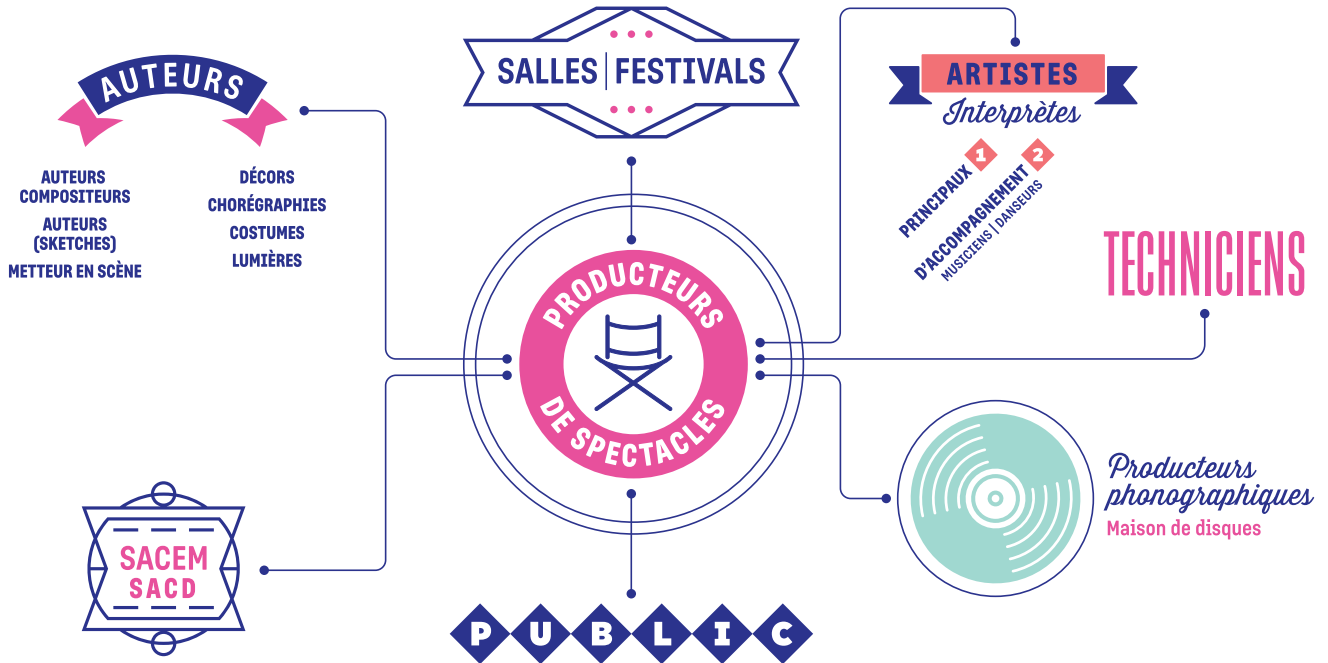


LE STREAMING
DES CONCERTS,
COMÉDIES MUSICALES ET
SPECTACLES D'HUMOUR
ATTIRE UN PUBLIC
DE PLUS EN
PLUS NOMBREUX





— I N V E N T E R —



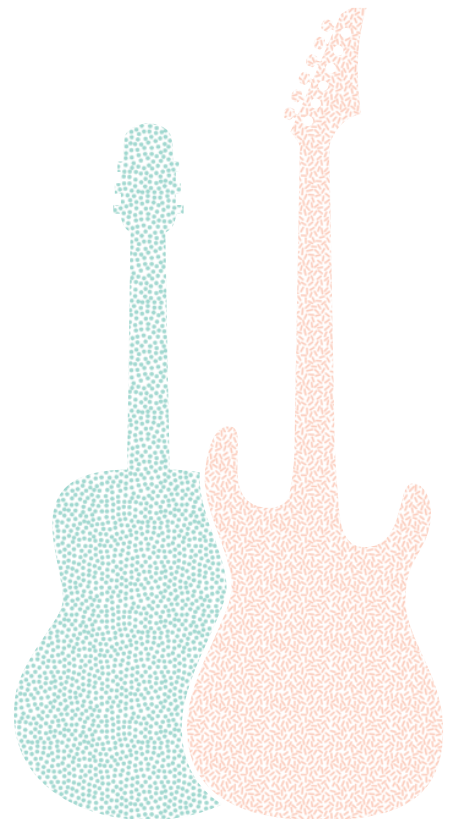
LE DROIT DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE DU PRODUCTEUR DE SPECTACLES, UNE ÉVIDENCE TROP LONGTEMPS NIÉE

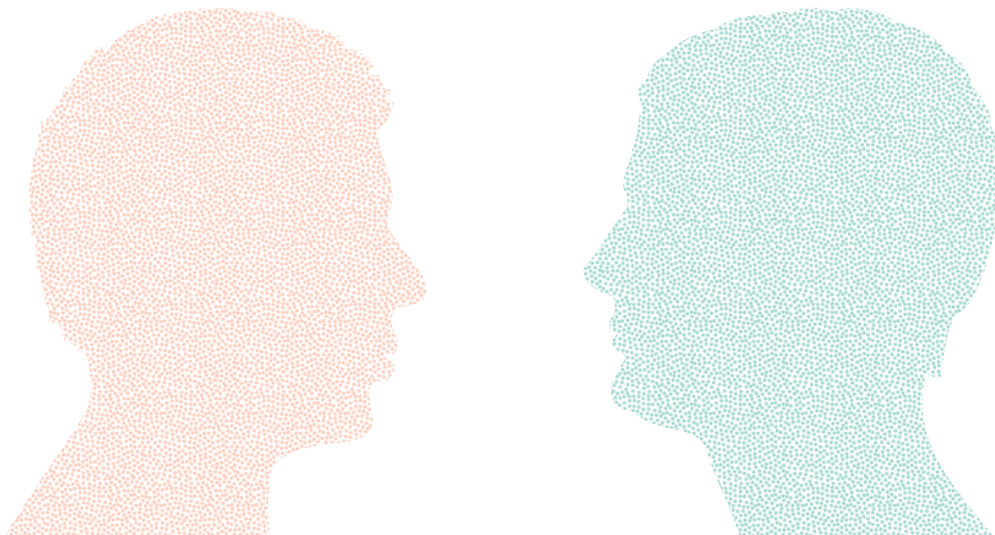
Le rapport rendu par la Mission Lescure le 13 mai 2013 a reconnu la légitime et nécessaire protection par le droit de la propriété intellectuelle des investissements des producteurs de spectacles sans finalement trouver sa concrétisation dans la loi du 7 juillet 2016 relative à la liberté de la création.

Le regain d'intérêt pour les spectacles filmés et l'augmentation des revenus générés par le streaming renforcent la nécessité d'une protection équitable de tous les acteurs de la captation et doivent conduire le ministère de la Culture à une vision prospective du droit de propriété intellectuelle du producteur de spectacles. C'est aussi cela, le partage de la valeur créée.

Le PRODISS demande pour les producteurs de spectacles une protection au titre d'un droit de propriété intellectuelle, qui pourrait prendre la forme suivante :

- | un droit d'autoriser la fixation de la représentation du spectacle, sa reproduction et sa communication au public ;
- | d'une durée de 50 ans à compter du 1^{er} janvier de l'année civile de la représentation ;
- | soumis à une présomption de cession au profit du producteur de la captation, en vertu du contrat conclu avec ce producteur ;
- | assorti d'une rémunération contractuelle (forfaitaire ou proportionnelle) par mode d'exploitation.





UN ACCORD ENTRE PRODUCTEURS DE SPECTACLES ET MAISONS DE DISQUES QUI DOIT ÉVOLUER

Un accord conclu en 2006 entre le PRODISS et les organisations professionnelles de producteurs phonographiques (SNEP et UPFI) prévoit simplement le principe d'une autorisation du producteur de spectacles au titre de l'enregistrement du spectacle. Mais cet accord n'envisage pas les conditions de rémunération du producteur de spectacles pour l'utilisation commerciale des captations.

Dans les faits, s'agissant tout particulièrement des spectacles d'artistes en développement ou se déroulant dans le cadre de festivals, **l'autorisation des producteurs de spectacles n'est généralement pas sollicitée** pour leur captation et ne fait l'objet d'aucune rémunération pour leur exploitation future.

Le PRODISS est parvenu dans la loi du 7 juillet 2016, dite « LCAP¹ », à ce que la question des relations entre producteurs phonographiques et producteurs de spectacles entre dans le champ de compétences du nouveau **médiateur de la musique** créé par cette même loi. Le PRODISS sollicitera prochainement une renégociation du protocole de 2006, sous l'égide de ce médiateur.

1 | Loi relative à la liberté de création, à l'architecture et au patrimoine.

SUR LE MARCHÉ ALLEMAND, LES PRODUCTEURS DISPOSENT DÉJÀ D'UN DROIT SUR LEUR SPECTACLE

À la différence des Français, les producteurs allemands disposent d'un droit de propriété intellectuelle reconnu par la loi (paragraphe 81 de la loi allemande relative au droit d'auteur) et se sont organisés au sein de la société de gestion GWVR. Elle permet aux producteurs de spectacles de percevoir un pourcentage des revenus générés par les enregistrements de leurs concerts. **Les producteurs français peuvent y adhérer** si leurs spectacles captés font l'objet d'une exploitation sur le marché allemand (y compris coproduction). Les frais d'adhésion sont compris entre 100 et 300 €. Retrouvez les conditions d'adhésion, d'éligibilité et de rémunération sur <http://gwvr.de/188-2/>

LES AIDES À LA CAPTATION DU CNC

Les aides aux adaptations audiovisuelles de spectacles du CNC ont été réformées depuis le 1^{er} janvier 2016, afin notamment de redonner du poids à la commission sélective en faveur des adaptations audiovisuelles de spectacles. Pour en bénéficier, les producteurs doivent proposer leur projet à la commission sélective Spectacle vivant qui examine notamment les projets d'adaptation audiovisuelle de spectacles, de documentaires ou de magazines

ayant trait au spectacle vivant. Concernant les adaptations audiovisuelles de spectacles vivants, la commission octroie notamment des aides pour les projets portés par des entreprises ne disposant pas de compte automatique au CNC, ou ne réunissant pas tous les critères d'éligibilité au fonds de soutien automatique.

L'aide peut aller jusqu'à 40% du coût définitif de l'œuvre (ou de la part française en cas de coproduction internationale). Pour plus d'informations sur les conditions d'éligibilité et les modalités de dépôt des dossiers :

www.cnc.fr/web/fr/spectacle-vivant-aide-selective