

**UCL**

Université  
catholique  
de Louvain

Faculté des sciences économiques, sociales, politiques et de communication (ESPO)  
Ecole de communication (COMU)

# Pour un art de la mémoire numérique

Etude des modalités de médiation du patrimoine nativement numérique en  
Fédération Wallonie-Bruxelles

Mémoire réalisé par  
**Arnaud Claes**

Promoteur(s)  
**Sarah Sepulchre**

Année académique 2017-2018

**Master en Sciences et Technologies de l'information et de la communication – Finalité Ingénierie  
et technologies de la connaissance**



## Remerciements

---

*« Il est fort dangereux, Frodon, de sortir de chez soi. On prend la route et, si on ne regarde pas où on met les pieds, on ne sait pas jusqu'où cela peut nous mener. »*

*Bilbo, Le Seigneur des Anneaux – La communauté de l'anneau*

Parce que ce mémoire doit beaucoup à ceux qui prirent le temps de s'arrêter au bord de ma route, je souhaite ici leur consacrer quelques lignes pour leur exprimer ma gratitude.

Je tiens tout d'abord à remercier ma promotrice, Madame Sarah Sepulchre, pour sa capacité à me maintenir sur la voie et à me donner la confiance nécessaire à la poursuite de mon entreprise.

Ce travail n'aurait pas lieu d'être sans l'expertise apportée par tous les acteurs de terrain qui contribuèrent à cette recherche. Je remercie ainsi chaleureusement Bruno Gosse, Thierry Moutoy, Pierre Hemptine, Julien Annart, Daniella Vidanovsky, Pierre-Yves Hurel et Justin Baillieux pour le temps précieux qu'ils purent m'accorder.

Parce que mon inattention est source de nombreuses fautes, merci à mes parents pour leurs relectures attentives à toutes les heures de la journée. Ce projet n'aurait jamais pu être fini dans les temps sans leur support indéfectible.

Enfin, merci à toi, Jessi. Merci pour ta patience et pour avoir trouvé les mots justes en toutes occasions. Merci de toujours regarder où je mets les pieds. Merci pour tout. Tout simplement.



# Table des matières

---

Introduction .....	3
1 Pour une critique de la captation de la trace.....	9
1.1 L'obsession de la trace comme condition mémorielle.....	11
1.2 Une sémiotique de l'archive face à l'hyper-patrimonialisation.....	15
1.3 Une médiation de la confrontation.....	21
2 Le poids de la matérialité numérique .....	25
2.1 Propriétés matérielles du numérique.....	27
2.2 De l'influence de la technique sur nos modes de représentations ..	29
2.3 La base de données comme forme symbolique dominante .....	31
2.4 Base de données et pratiques culturelles.....	34
3 Etude des pratiques de médiation.....	41
3.1 Méthodologie .....	43
3.2 Biais et limitations .....	46
3.3 Visualisation de données et herméneutique numérique.....	47
3.4 Une médiation de l'affect .....	54
3.5 Editorialisation et mise en scène de la confrontation.....	62
Conclusion.....	69
Bibliographie .....	73
Articles et livres académiques .....	73
Ressources complémentaires .....	77



## Introduction

---

Aux alentours de 2012, le photographe belge Philippe Braquenier entame la réalisation d'une collection photographique dénommée « Palimpsest ». Deux significations sont généralement attribuées à ce terme. La première se rapporte à un très vieux document dont les propos originaux ont été remplacés par de nouvelles inscriptions. La seconde décrit quelque chose ayant évolué au cours du temps et dont l'apparence montre des traces de ce changement. Les deux significations s'accordent parfaitement avec le travail du photographe. A travers cette collection, qui fut notamment exposée à la Galerie Ravestijn à Amsterdam, Braquenier tente de mettre en évidence le « dénominateur commun entre les rangées de serveur du data center de Wikileaks, les meubles fichiers du Mundaneum, la grande Librairie nationale de Stockholm ou encore le Monastère de Montserrat... » (« Palimpsest », s. d.). Préoccupé par les conditions de préservation de nos informations numériques, Braquenier explore les infrastructures de stockage de l'information. De la bibliothèque au datacenter, il capture la relation subtile entre l'infrastructure urbaine et nos besoins d'archivage. Si ce travail du photographe belge nous semble si intéressant, c'est tout d'abord grâce à son intérêt pour les lieux de conservation et à travers lui, pour le travail humain qui se cache derrière l'acte de préservation de nos informations. En utilisant l'architecture comme symbole, Braquenier souligne l'effort humain qui soutend le travail de mémoire, et ce même à l'heure du numérique. Mais c'est aussi pour son regard sur les conséquences matérielles du numérique que nous avons pris la peine de mentionner son travail. Contrairement aux discours habituels, Braquenier montre ici toute la pesanteur physique que le numérique peut exercer dans nos espaces contemporains, une pesanteur qui n'a rien à envier aux longs rayonnages de manuscrits. C'est aussi bien cette préoccupation du temps que de la matérialité de l'information dans le travail du photographe qui a motivé la réalisation de ce travail.

Aujourd'hui, la production médiatique humaine s'insère en grande partie au sein de l'espace numérique. Prenant le relais des systèmes de diffusion et de

circulation classique des médias de masses, Internet devient à la fois un lieu de création, d'échange et de stockage de nos énoncés contemporains. Loin d'être décentralisé, le cyberspace d'aujourd'hui tourne autour de grandes plateformes commerciales comme Steam, Spotify, Youtube ou Netflix qui incarnent les grandes portes d'accès à un patrimoine culturel numérique. Répondant à des logiques de rentabilité, ces entreprises cherchent, avant tout, à étendre leur champ d'action et à optimiser l'accessibilité de leurs contenus. On veut que tout le monde puisse profiter du même service quelle que soit sa localisation et ce dans les conditions les plus optimales. Les distances doivent être maîtrisées pour qu'elles disparaissent aux yeux du consommateur. L'espace est nié dans la recherche de l'instantanéité.

Si cet impératif de connectivité a longtemps gouverné, il nous semble important aujourd'hui d'accorder un temps de réflexion à la domestication du temps à l'heure des technologies numériques. Cette préoccupation de la temporalité de nos énoncés est habituellement l'apanage de nos institutions culturelles. A travers la préservation du patrimoine, ces organismes ont pour objectif d'assurer la pérennisation et l'accessibilité de nos savoirs et de nos créations, de nous permettre de nous souvenir en tant que communauté. Paul Rasse, dans son analyse historique de l'institution muséale, souligne que « les musées, par leur permanence, leur visibilité, leur place dans la cité, leur masse physique et symbolique, contribuent plus que tout autre, à ancrer la mémoire collective, à la certifier et à la stabiliser, à nourrir la complexité des formes d'intelligence collective que les sociétés ont d'elles-mêmes » (Rasse, 2017, p103).

Cette mission est néanmoins hautement tributaire de l'environnement informationnel dans lequel ces institutions s'insèrent. Si la bibliothèque est la consécration du monde graphique<sup>1</sup>, quelle est sa place aujourd'hui ? Face aux innovations amenées par les technologies numériques, ces organismes sont contraints de réinterroger leurs modalités d'actions dans l'espace social quand il ne s'agit pas directement de leurs fonctions principales<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Voir de la graphosphère pour rester avec la médiologie.

<sup>2</sup> Un exemple pertinent selon nous est l'ancienne Médiathèque de Belgique, aujourd'hui PointCulture qui a dû réorienter ses activités du prêt à la médiation

Nous trouvons une certaine résonance de nos propos dans le travail du médiologue Régis Debray (1997) lorsqu'il s'attache à distinguer l'acte de communiquer de celui de transmettre<sup>3</sup>. Si pour lui, communiquer consiste à propager dans l'espace, transmettre implique une propagation dans le temps. De ce point de vue, nous n'avons jamais aussi bien domestiqué l'espace qu'aujourd'hui. La capture du temps, elle, ne nous a jamais semblé aussi proche et aussi lointaine. Proche car nos méthodes d'externalisation de la mémoire nous laissent miroiter un avenir du « tout archivable ». Lointaine car se souvenir n'a jamais été aussi difficile.

C'est dans ce contexte que nous tenterons d'apporter notre contribution au débat qui anime le secteur patrimonial dans sa recherche d'identité au sein de l'environnement informationnel qu'est le nôtre. Concrètement, nous interrogerons la place des organismes culturels au sein de l'écosystème numérique et leur capacité à réintroduire une épaisseur temporelle à notre appréhension d'un patrimoine numérique, de réintroduire une pratique du souvenir en lieu d'une mémorisation compulsive. L'objectif est ici de dresser une feuille de route ou ne serait-ce que d'exposer quelques indications qui pourraient guider de potentielles politiques culturelles souhaitant faire de nos cultures numériques un héritage pour nos générations futures.

Pour ce faire, nous aborderons dans un premier temps la question du patrimoine au sein de l'environnement numérique. Les capacités de sauvegarde offertes par les technologies actuelles semblent encourager une frénésie conservatrice conduisant à faire du mémorisable le mémorable. Face à ce constat, à partir du travail de Bachimont (2010) et Treleani (2017), nous souhaitons mettre en évidence une autre facette complémentaire du travail de patrimonialisation focalisée non pas sur le stockage de la trace mais sur une pratique de recontextualisation et de médiation des contenus. En même temps que nous constituons des archives de plus en plus colossales, il est nécessaire de pouvoir y créer des cadres signifiants.

---

culturelle. Nous reviendrons bien plus en détail sur cet opérateur culturel plus loin dans ce travail.

<sup>3</sup> Nous reviendrons plus loin sur cette dichotomie.

Cette analyse préliminaire nous amène au cœur de notre réflexion. Comment envisager cet acte d'éditorialisation à l'heure du numérique ? Quelles sont les limitations et les possibilités offertes par le support ? Et comment un opérateur culturel peut-il s'emparer de ces potentialités pour contribuer à la transmission d'un patrimoine numérique ?

Formulé ainsi, ce questionnement souligne notre focale sur l'objet et ses propriétés matérielles. A travers les travaux de Dourish (2011) ou encore Manovich (2002), nous tenterons de démontrer en quoi la matérialité du numérique conditionne notre rapport à nos productions symboliques. Tout comme l'apparition de l'écriture est responsable d'un nouveau rapport aux savoirs et d'une évolution des outils cognitifs à notre disposition, le numérique introduit une nouvelle façon de concevoir et de traiter nos modes de représentation. Au niveau culturel, ce sont nos pratiques mêmes qui se retrouvent modifiées. Par effet de continuité, le « meta-traitement » que nous opérons en classant, organisant, critiquant et interprétant nos médias se trouve lui-même transformé. Sur base de cette analyse des propriétés matérielles de l'information numérique, nous tenterons, dans un deuxième temps, d'élaborer un cadre analytique qui nous aidera à cerner l'influence du support numérique sur nos pratiques médiatiques et, par extension, sur nos modalités de médiation.

Enfin, nous croiserons ce cadre théorique avec des entretiens réalisés en compagnie de responsables de médiation au sein d'organismes culturels ou d'ASBL dont les activités sont centrées sur des médias numériques. A travers leur expertise et leur rapport quotidien à l'objet médiatique, nous espérons établir quelques pistes exploratoires d'une médiation culturelle capable de contribuer à la transmission d'un patrimoine commun.





# 1 Pour une critique de la captation de la trace

---



*Philippe Braquenier, Palimpsest - Wikileaks (Stockholm, Sweden) , 2014*

Tirée de la collection Palimpsest de Philippe Braquenier, cette photographie illustre un datacenter de Wikileaks localisé dans un ancien centre de défense pouvant supporter une attaque nucléaire. 30 mètres de granit et des portes blindées de 40 cm protègent l'intégrité physique des données.



## 1.1 L'obsession de la trace comme condition mémorielle

A l'heure actuelle, une quantité de plus en plus importante de productions culturelles sont produites ou diffusées sous format numérique. On parle de 400 heures de vidéo ajoutées quotidiennement sur Youtube (Bouwer, 2015) ou encore de 7672 jeux vidéo publiés sur la plateforme Steam en 2017 (Kuchera, 2018). Simultanément, les sites web sont de plus en plus envisagés comme des médias à protéger pour leur valeur documentaire ou artistique, dans le cas du net art.

Tandis que les cultures populaires et notamment numériques investissent de plus en plus les institutions culturelles<sup>4</sup>, nous pouvons observer une préoccupation croissante à l'égard des médias numériques comme bien patrimonial, que cela soit en tant que productions culturelles et artistiques pour le jeu vidéo par exemple ou en tant que document témoin de l'évolution de nos sociétés pour le web et les réseaux sociaux. Les objets auxquels nous nous intéressons sont souvent regroupés sous la dénomination de patrimoine nativement numérique. En ce qui nous concerne, nous nous focaliserons sur la signification la plus communément attribuée au terme de patrimoine, celle d'un héritage commun partagé par un groupe (Larousse, s. d.). Dans ce cas précis, il ne sera pas nécessaire de rentrer dans les méandres conceptuels de ce terme. L'expression de patrimoine nativement numérique apparaît notamment dans la Charte sur la conservation du patrimoine numérique présentée en 2003 par l'Unesco (Unesco, 2003). Cette charte distingue, au sein de cette notion, le patrimoine numérique et le patrimoine dit nativement numérique. Tandis que la première expression concerne les biens patrimoniaux qui furent numérisés a posteriori, la seconde désigne des productions qui existent uniquement sous format numérique.

---

<sup>4</sup> Il n'est pas ici question de rentrer dans le débat de légitimation culturelle ou de l'usage de la culture populaire comme appât pour institution à la recherche de publics. Néanmoins, l'observation d'un nombre croissant d'expositions culturelles portant sur ces objets semble malgré tout indiquer une complexification des pratiques culturelles et d'une réflexion plus large au sein des institutions patrimoniales.

L'appropriation de ce patrimoine nativement numérique par différentes institutions prend souvent la forme d'initiatives d'archivage. En 2010, la Bibliothèque du Congrès aux Etats-Unis se lance, en partenariat avec Twitter, dans l'archivage du réseau social (Bruns, 2018). La Bibliothèque nationale de France s'est, quant à elle, intéressée au jeu vidéo<sup>5</sup> et à la conservation du web « national français »<sup>6</sup>. Le projet de recherche PROMISE, en partenariat avec la Bibliothèque Royale de Belgique, envisage également la conservation du web Belge<sup>7</sup>. Si ces quelques initiatives ne concernent que certains pans d'une culture numérique<sup>8</sup>, il ne serait pas absurde de voir apparaître d'autres projets portant sur le jeu vidéo amateur ou la production de vidéos en ligne.

En Belgique, l'initiative « Bouger Les Lignes », qui vise à réinterroger les politiques culturelles en Fédération Wallonie Bruxelles, a notamment suscité une réflexion sur l'impact culturel du numérique. Dans la synthèse finale du « Plan Culturel numérique » de 2016 (Bouger les lignes, 2016), un chapitre entier est dédié à la « conservation, la mémoire et le patrimoine », pour reprendre la dénomination employée dans le document. Les quelques pages consacrées à cette thématique défendent une politique capable d'encourager les opérateurs culturels à assurer la préservation de leurs productions. Un levier d'action principal reposerait sur une éducation des opérateurs culturels aux techniques d'archivage afin de promouvoir une logique de préservation dès la conception.

Ces quelques exemples permettent de mettre en évidence deux tendances générales derrière ces initiatives : une tendance à l'absolu (1) et la conviction d'une mémoire purement technique (2).

---

<sup>5</sup> Plus d'informations sur le sujet à cette adresse : [http://www.bnf.fr/fr/collections\\_et\\_services/multim/s.jeux\\_video.html?first\\_Art=n](http://www.bnf.fr/fr/collections_et_services/multim/s.jeux_video.html?first_Art=n)  
on

<sup>6</sup> Plus d'informations sur le sujet à cette adresse : [http://www.bnf.fr/fr/professionnels/archivage\\_web\\_bnf.html](http://www.bnf.fr/fr/professionnels/archivage_web_bnf.html)

<sup>7</sup> Plus d'informations sur le sujet à cette adresse : <https://www.kbr.be/fr/projet-promise>

<sup>8</sup> Nous reviendrons plus loin dans ce travail sur ce que nous entendons par « culture numérique » dans ce contexte-ci. D'ici-là, nous nous contenterons de considérer par ce terme toutes les productions et pratiques culturelles qui reposent sur le web comme outil de production ou de diffusion.

(1) Il n'est pas question d'archiver certains fragments pertinents ou représentatifs mais de préserver la quantité la plus importante possible selon les moyens techniques disponibles<sup>9</sup>. Cette recherche de l'archivage total découle probablement des préoccupations des grandes bibliothèques nationales de garantir une préservation complète des productions écrites à travers le dépôt légal. Alain Resnais mettait déjà en évidence cette préoccupation dans son documentaire judicieusement appelé « Toute la mémoire du monde » en décortiquant la logistique humaine derrière cette entreprise (Resnais, 1956).

Une autre justification à cette recherche d'une conservation complète semble découler de l'apparente<sup>10</sup> simplicité de captation permise par les technologies actuelles. La conclusion du plan numérique de « Bouger Les Lignes » défend que « le numérique nous permet de conserver une trace de toutes les productions intellectuelles » (Bouger Les Lignes, 2016, p44). Toute trace émise sur le réseau est enregistrée et stockée quelque part. Dans le cas de la Bibliothèque du Congrès, il suffit d'un partenariat avec Twitter pour assurer le transfert des données du réseau social vers l'institution fédérale. Nous ne nierons pas les difficultés techniques qui sont liées à la transmission et au stockage de telles masses de données. Néanmoins, cet exemple illustre la facilité de captation d'une masse importante d'énoncés produits par les utilisateurs. Comme le dit très bien Paolucci :

« Là où avant la numérisation, il fallait que le mémorisable devienne mémorable pour être mémorisé, aujourd'hui, c'est l'acte même de la mémorisation du mémorisable qui le rend ipso facto mémorable. »  
(2013, p82)

---

<sup>9</sup> Internet Archive, un des projets de stockage du web les plus populaires, utilise des robots qui parcourent le web pour capturer des instantanés des sites traversés. De par les limitations techniques, il n'est pas possible de parcourir tous les sites à chaque instant ou à chaque modification de sorte à capturer l'ensemble de l'historique du web. Il semble néanmoins probable que s'il s'agissait d'une solution possible, elle serait fortement envisagée.

<sup>10</sup> Comme nous le soulignerons encore plus loin dans cette recherche, la conservation de traces numériques, bien qu'apparemment facile, cache de nombreuses difficultés que les dépositaires de bases de données numériques tentent de résoudre.

A travers cet objectif de complétude maximale, on tente de domestiquer le passé, d'effacer les signes du temps. A travers cette neutralisation de la distance entre présent et passé, l'oubli lui-même est oublié (Doueïhi, 2011). Tout énoncé prend de la valeur lorsqu'il est dit car le simple fait d'être dit le rend archivable et mémorisable. Il en découle un désintérêt pour la décision de ce qui a de la valeur (Paolucci, 2013).

(2) Cette potentialité de la trace comme unité signifiante d'un patrimoine semble provoquer, chez les institutions culturelles, un court-circuit du processus de création d'une mémoire que l'on pourrait qualifier de collective, pour reprendre l'expression de Halbwachs<sup>11</sup>. S'il y a souvenir d'une trace, il y a mémoire. Une courte section du Plan Culturel Numérique s'intitule d'ailleurs « Créer les traces et la mémoire », sous-entendant une continuité presque immédiate entre le processus de conservation des traces et celui de la constitution d'un souvenir partagé.

Pourtant, lorsque Halbwachs (1994) décrit cette mémoire collective, il parle, avant tout, de récits collectifs qui viennent contextualiser nos souvenirs et qui sont renforcés par des rituels sociaux de commémoration qu'il appelle « les cadres sociaux de la mémoire ». Il s'agit donc avant tout d'un processus social et non d'un matériau figé dans l'espace public. De notre point de vue, archiver et pérenniser un patrimoine, notamment matériel, passe aussi par un travail de transmission et de circulation. Nous espérons ainsi léguer, à nos descendants, une mémoire de notre communauté qui soit capable de contribuer à la définition d'un « nous » commun en partant d'une histoire partagée. Il s'agit ici d'associer, à l'acte de mémorisation, un travail de remémoration. Cette étape, selon nous, souvent ignorée, nous semble ici cruciale pour prendre conscience de l'ordre de grandeur d'un patrimoine numérique natif.

C'est en partant de ce constat que nous allons tenter, dans les pages qui suivent, d'explorer plus en profondeur cette conception du patrimoine comme

---

<sup>11</sup> Nous nous permettons ici de reprendre l'expression de Maurice Halbwachs lorsqu'il veut désigner cette mémoire des faits passés partagés par toute une communauté

processus collectif et non pas comme « simple » constitution d'un grand inventaire communautaire.

## 1.2 Une sémiotique de l'archive face à l'hyper-patrimonialisation

Nous avons tenté jusqu'à maintenant de mettre en évidence la logique principale d'accumulation qui sous-tend les projets actuels de conservation d'un patrimoine numérique natif. Face à ce constat d'hyper-patrimonialisation, plusieurs questions demeurent donc : Est-ce que l'acte de conservation assure la patrimonialisation des biens conservés ? Est-ce que c'est parce qu'une version quelconque d'un site quelconque est archivé par la Bibliothèque Royale de Belgique qu'il s'agit d'un fragment de patrimoine ? A l'heure où une grande majorité des traces d'énonciation laissées par l'homme peuvent être archivées, tout est-il patrimoine ?

Matteo Treleani (2017) constate que la majorité de ces projets d'archivage et de conservation reposent sur un scénario apocalyptique provoquant une disparition plus ou moins importante de la population et une nécessité de pouvoir redécouvrir les savoirs humains, heureusement préservés dans des lieux inviolables. Treleani souligne néanmoins que la conservation d'un patrimoine humain peut également se faire dans une logique de continuité. Dans ce cas-là, les biens et savoirs préservés doivent pouvoir traverser les générations. Face à cette conception plus ouverte et moins alarmiste de la préservation patrimoniale, il envisage deux logiques principales complémentaires qui peuvent contribuer à cet objectif.

Nous avons déjà illustré cette première stratégie qui est celle du stock. Le patrimoine est considéré comme un ensemble d'objets identifiés et quantifiés qui doivent être entreposés dans un espace clos, à l'abri des regards et des manipulations hasardeuses. L'objectif principal est alors de protéger les biens entreposés de tout danger potentiel. Tandis que l'isolement est la norme, la valorisation est une porte occasionnellement ouverte pour restituer au public

ce qui a été caché. Treleani (2017) souligne d'ailleurs la focale qui est alors placée sur l'objet en dénombrant plusieurs discours d'institutions publiques qui exhibent, tel un trophée, le nombre « d'objets » entreposés. Plus ce nombre est important, mieux c'est.

Le travail de patrimonialisation commence avec le stockage sur lequel reposera la valorisation des contenus. Dans ce contexte, la numérisation permet une plus grande accessibilité à distance et conduit ainsi à une meilleure condition de préservation puisqu'il n'est plus nécessaire de manipuler physiquement les biens protégés.

Cette logique fait défaut devant la quantité croissante d'objets patrimonialisés. Dans le cas d'un archivage d'objets numériques, les quantités deviennent exponentielles. Si la logistique de stockage incarne une difficulté réelle face à la démesure des échelles de grandeurs numériques, il ne s'agit probablement pas d'un problème insurmontable et il ne sera pas l'objet de cette recherche. Nous pouvons néanmoins observer un autre défi majeur qui se traduit plutôt par l'incapacité de garantir une transmission effective de ce patrimoine. En effet, face aux dimensions des bases de données considérées, recontextualiser l'archive a posteriori devient une tâche impossible.

Bachimont (2010) critique cette conception du stock qui ne peut pas répondre à lui seul au processus de mémoire qui doit s'établir pour constituer un patrimoine et une mémoire collective. Il compare le travail de patrimonialisation avec le travail de mémoire individuel. La mémoire ne repose pas sur des souvenirs figés mais sur un processus de remémoration qui, en se saisissant d'objets comme témoins du passé, réactive le souvenir à chaque fois que l'on y pense. Un objet n'obtient un rapport au passé qu'à travers la mobilisation que nous en faisons. Dans la nouvelle « Funès ou la mémoire », Borges met en évidence ce paradoxe d'une mémoire parfaite pourtant incapable de se connaître. L'auteur y décrit Funès, un homme capable de retenir le moindre détail dans sa clarté la plus nette. Et pourtant, on le dit incapable de penser.

*« Penser c'est oublier des différences, c'est généraliser, abstraire. Dans le monde surchargé de Funes il n'y avait que des détails, presque immédiats. »* (Borges, 1983, p108)

A cette vision en stock, Treleani (2017) oppose alors une logique de patrimonialisation comme processus. La valorisation provient a priori du travail de stockage. La contextualisation devient l'acte constitutif du patrimoine. Il devient nécessaire d'effectuer une sélection en amont en fonction de la valeur que l'on souhaite diffuser. Treleani invite ici à repenser le travail d'éditorialisation en amont du processus de conservation. Selon cette logique, nous passons d'une conception du patrimoine comme objet à un patrimoine comme processus. Thibault Le Hégarat (2015) et Jean Davallon (2014), face à la difficulté de délimitation du champ patrimonial, soutiennent également cette conceptualisation active de la notion de patrimoine. Davallon (2014) envisage d'ailleurs le processus de patrimonialisation avant tout comme un acte de communication. Le chercheur divise ce processus en 5 grands gestes : l'intérêt porté à l'objet, la production de savoir, la déclaration du statut de patrimoine, l'accès du collectif à l'objet patrimonial et la transmission aux générations futures.

Dans le contexte du patrimoine numérique, de nombreuses préoccupations sont orientées vers la préservation des conditions d'accès à l'information enregistrée. C'est ce que Bachimont (2010) appelle la lisibilité technique. S'il s'agit d'un enjeu crucial pour garantir que les informations stockées seront toujours accessibles, il ne s'agit pas de la seule nécessité. La lisibilité culturelle représente l'apprentissage nécessaire à l'exploitation et à l'interprétation du contenu (Bachimont, 2010). C'est ce « fossé d'intelligibilité » (Bachimont, 2010) que l'éditorialisation telle qu'elle est présentée par Treleani tente de traverser. Au-delà de l'établissement d'un lien mémoriel, l'archive doit pouvoir faire sens en établissant un lien narratif avec la communauté qui la mobilise. Le souvenir doit alors se négocier dans le présent vécu et collectif. Comme le souligne judicieusement Bachimont :

*« L'avenir ne se réduit pas à ce que nous lui léguons ; il est absurde d'accumuler les archives, pour nous déjà inintelligibles, en pensant*

*que le futur saura bien s'en débrouiller. Plutôt que d'écraser nos héritiers de notre ignorance et irresponsabilité, il convient bien plutôt de prendre au sérieux notre mémoire et nos traces archivées à l'aune des problèmes assumés du moment. » (Bachimont, p28, 2010)*

Dit plus simplement, la préservation d'un patrimoine ne doit pas uniquement se baser sur un stockage passif des contenus au risque de se perdre, comme Funès, dans l'immensité du détail. Au contraire, elle doit reposer sur son interprétation et son exploitation. Encore plus simplement selon les termes de Bachimont, « on ne préserve bien que ce dont on se sert » (2010, p29)

Dans ce contexte, l'archive doit être considérée comme la condition de possibilité du patrimoine, pour reprendre les termes de Treleani (2017), qui se constitue à travers une activité identitaire de sélection et de valorisation des objets conservés. Bachimont parle alors d'une herméneutique numérique qui viserait à établir l'identité expressive d'un contenu à travers l'interprétation des textes (Bachimont, 2010)<sup>12</sup>. De façon plus globale, nous en revenons aux préoccupations de Milad Doueïhi (2011) dans sa recherche d'un humanisme numérique qui, ici, prendrait la forme d'une recherche de l'humanité dans cette mémoire qui se voudrait automatique.

Il ne faut pas voir ici deux logiques concurrentes. Les deux répondent à leurs propres objectifs et chacune complémente les défauts de l'autre. Nous souhaitons, par contre, rester prudent sur la priorisation d'un processus sur un autre. Ce que Treleani définit comme la patrimonialisation doit selon lui provenir a priori du travail de stockage. Il nous semble toutefois que cette chronologie n'est pas toujours réalisable. Ainsi, s'il est bien vrai que l'archivage du web, tel qu'il est envisagé par des initiatives comme Internet

---

<sup>12</sup> Bachimont couple cette herméneutique numérique d'une philologie numérique qui lui est postérieure. L'objectif de cette philologie serait d'assurer l'authenticité des textes. Nous n'en faisons pas mention ici car il s'agit d'une problématique toute autre qui mériterait à elle seule toute notre attention. Si les deux notions développées par Bachimont s'entrecroisent et composent les deux faces d'une même pièce, il nous semble néanmoins possible d'aborder cette question de l'herméneutique sous l'angle de la médiation patrimoniale. Pour une réflexion sur le concept d'authenticité à l'heure du numérique, nous invitons le lecteur à se référer au travail de Marie Anne Chabin dans son article « Peut-on parler de diplomatique numérique ? » (Chabin, 2013).

Archive, ne peut que difficilement faire sens dans son état actuel pour un utilisateur moyen, un tel projet de stockage garde toute sa pertinence dans le cadre d'un processus scientifique qui pourrait recourir à des outils de datamining pour aborder la démesure d'une telle entreprise. Notre volonté n'est donc pas d'affirmer la supériorité d'une approche par rapport à une autre mais de revaloriser une approche de médiation constitutive du processus patrimonial. Il ne s'agit pas seulement de donner accès mais de diffuser activement une recontextualisation des objets afin de permettre une circulation active des idées.

Ce travail de recontextualisation ou d'éditorialisation n'est pas à confondre avec une « banale » quête de l'accessibilité. En passant d'une logique du stock à une logique de patrimonialisation, nous sortons du champ lexical de l'accès pour rentrer dans celui de la transmission ou de la médiation. Il n'est plus question d'ouvrir des portes mais d'amener le travail patrimonial vers le public.

Dans son livre « Le musée réinventé », Paul Rasse (2017) retrace l'histoire de l'institution muséale. Assumant une fonction panoptique<sup>13</sup> jusqu'à la deuxième moitié du 20<sup>ème</sup>, le musée tombe progressivement en désuétude face à l'évolution des techniques de reproduction et, par conséquent, perd le monopole de l'accès aux œuvres. Pour survivre, l'institution a dû se réinventer en développant une fonction de communication qui contribue non seulement à légitimer son rôle dans l'espace public mais aussi à diffuser les connaissances et à mettre en débat la diversité culturelle. L'évolution de cette fonction implique évidemment l'organisation d'activités qui viennent reconfigurer l'espace institutionnel et permettre de nouvelles modalités de confrontation du public aux collections du musée, autrement dit de nouvelles formes de médiation. Rasse souligne néanmoins que ces nouvelles modalités se limitent bien trop souvent à une pédagogie du « passeur » ou du

---

<sup>13</sup> Le terme de panoptique est repris à Latour par Rasse (2017). L'évolution des sciences, allant des sciences naturelles à l'histoire de l'art, nécessitait la constitution physique d'un espace représentatif de notre connaissance contemporaine du monde. Regrouper en un même lieu des tableaux de grands maîtres ou des animaux empaillés répond au même objectif : permettre une manipulation contextualisée des objets. La classification et l'ordonnancement permet le travail de comparaison nécessaire à l'épanouissement d'une culture scientifique.

« conférencier ». Dans ce cadre-là, le médiateur, interface entre le public et la collection, doit déverser le contenu sur le public dans l'optique de combler un déficit culturel voire de corriger des préconceptions erronées.

Si le travail de Rasse sur l'évolution de l'institution muséale nous semble pertinent, c'est pour sa critique éclairée de la fonction médiatrice de l'institution. L'acceptation la plus répandue du médiateur culturel est celui du passeur ou du conférencier. La logique sous-jacente à cette pratique repose sur une vision du public comme un réceptif dans lequel il faut déverser un savoir. Le transfert de connaissances est envisagé comme un déficit à pallier chez l'apprenant. Dans le pire des cas, il faut même corriger des préconceptions erronées. Mais pour reprendre les termes de Plutarque dans ses Œuvres Morales :

*« L'esprit n'est pas comme un vase qui a besoin d'être rempli; c'est plutôt une substance qu'il s'agit seulement d'échauffer; il faut inspirer à cet esprit une ardeur d'investigation qui le pousse vigoureusement à la recherche de la vérité. »<sup>14</sup> (Plutarque, 2018, paragr. 18 )*

La médiation du passeur traduit, selon Rasse (2017), une hiérarchie pyramidale, similaire au star-system mass médiatique, au sein duquel le pouvoir de légitimation demeure entre les mains d'une élite qui élève une minorité au rang de célébrité. A travers son livre sur les mondes de l'art<sup>15</sup>, Howard Becker (2010) souligne d'ailleurs parfaitement comment l'intégration d'œuvres au patrimoine d'une institution ne dépend pas uniquement des caractères intrinsèques de l'œuvre. In fine, ce seront les

---

<sup>14</sup> Pour l'anecdote, cette citation est dotée d'une vivacité étonnante. Il est possible d'en retrouver des variantes attribuées à Aristophane, Montaigne ou Rabelais (même s'il n'est pas toujours évident d'en trouver une source fiable). Tandis que ces variations sont beaucoup plus littérales dans leur filiation à la thématique de l'enseignement, celle de Plutarque nous semblait plus adéquate ici par sa mention de « l'esprit » car plus en accord avec l'image que nous tentons de véhiculer.

<sup>15</sup> Lorsqu'il écrit « Les Mondes de l'Art », Howard Becker opère une analyse du processus créatif comme phénomène collectif. Becker rejette la conception de l'objet d'art comme seul produit d'un génie artistique. Au contraire, il s'attache à souligner le rôle de différents acteurs interconnectés dans ce qu'il appelle un monde de l'art. Autant le fournisseur des matériaux bruts que le conservateur de la galerie d'art influence le procédé créatif.

critères esthétiques d'une élite possédant les moyens de conservation qui sédimenteront ce patrimoine.

Paul Rasse (2017) encourage alors le développement d'une structure en réseau, plus à même de répartir le pouvoir entre les différents nœuds du système. En redistribuant la parole, un peu de pouvoir esthétique se retrouve entre les mains de tous. Pour reprendre les mots de Rasse, « les critiques retrouveraient, en partie, leur fonction première qui était moins de façonner l'opinion publique que de rendre compte de l'opinion du public telle qu'elle se manifeste sur les lieux de culture » (2017, p272). Cette critique du travail de médiation rejoint la distinction opérée par Debray entre communication et transmission. Dans le contexte culturel, la communication représente cette stratégie du passeur qui cherche, avant tout, à rendre accessible la collection dans une logique unidirectionnelle. La transmission, qui selon les médiologues doit permettre la conquête du temps et la passation d'un héritage, semble correspondre à la conception d'une médiation en réseau développée par Rasse.

### 1.3 Une médiation de la confrontation

Notre objectif, tout au long de cet argumentaire, aura été d'éclairer ce que Treleani (2017) appelle une sémiotique de l'archive. Comment produire de la signification au sein des collections que nous produisons pour assurer leur pérennité et leur ancrage dans nos mémoires collectives ? Une stratégie globale semble émerger malgré les nombreux termes utilisés de façon parfois conflictuelle. Nous avons ainsi employé, à tour de rôle, « communication », « transmission » ou encore « médiation » et « patrimonialisation ». « Communication » et « médiation » sont utilisés de façon interchangeable par Rasse (2017). Treleani (2017) parle de « patrimonialisation », terme qui nous semble ambigu car il peut désigner non seulement l'acte d'archivage mais aussi le processus de remémoration. L'usage du binôme « communication – transmission » de Debray est aussi tendancieux car le concept de « communication » peut impliquer une réciprocité là où la

« transmission » semble indiquer un rapport unilatéral, ce qui est contraire à l'utilisation que nous en faisons ici.

L'idée centrale que nous souhaitons retenir à la fin de ce chapitre repose probablement sur ce fil rouge du souvenir. Au-delà d'une simple problématique de l'accès, la communauté doit pouvoir réactualiser ce qui constitue son patrimoine pour se l'approprier et le mettre en rapport avec ses propres acquis et préoccupations. Comme le souvenir qui émerge lorsque la signification du passé éclaire l'instant présent, cette recontextualisation de la collection doit s'exercer en regard de nos enjeux contemporains. Plutôt que de transmettre une masse patrimoniale à nos descendants en espérant qu'ils puissent en faire sens par eux-mêmes, il est question de véhiculer une mémoire capable de refléter nos préoccupations profondes.

En fin de compte, le terme de médiation nous semble probablement le plus approprié à condition d'y associer la vision de Rasse (2017) d'une répartition du pouvoir au sein des acteurs d'un réseau. Nous proposons de qualifier cette médiation de rhizomique, pour reprendre la théorie du rhizome développée par Gilles Deleuze et Félix Guattari (1980). La figure du rhizome s'oppose à l'identité unique de la structure hiérarchique en adoptant dans sa conception l'identité plurielle. Plutôt que de suivre une ligne de subordination principale, chaque élément peut potentiellement affecter toute autre entité du système. Sans début ni fin, tout en étant dépourvu d'un centre, il progresse au fil des actualisations de ses composants pour former de nouveaux branchements.

Sur base de ce constat, nous proposons de formuler l'hypothèse de l'institution culturelle en tant que lieu de confrontation capable de stimuler une médiation horizontale qui tient compte des apports de chaque participant. Rasse constate d'ailleurs:

*« Il reste à inventer des espaces où le public peut réellement construire sa propre opinion à partir des informations auxquelles il a accès grâce à l'effort de médiation et à partir de ce qu'il est, lui et la communauté des hommes à laquelle il appartient. Cela suppose de créer des espaces de confrontation entre lui et l'œuvre, lui et le sujet de l'institution culturelle, lui et les autres visiteurs, en somme : faire*

*que les lieux de culture soient aussi des espaces publics.* » (2017, p 273)

Pour éprouver cette hypothèse, nous confronterons ce cadrage théorique aux pratiques de médiation déjà mises en œuvre chez certains opérateurs culturels. Néanmoins, comme le souligne Treleani (2017), à côté des intentions de l'éditorialiste, l'étude des pratiques de médiation doit aussi prendre en compte l'influence du support technique dans la production de contenus. Non seulement dans notre manière symbolique de nous rapporter à l'objet mais aussi dans les potentialités cognitives qu'elle permet, la matérialité du support conditionne notre façon de représenter notre monde, et par extension, notre façon de transmettre ces modes de représentation. Dans le cadre des médias numériques, c'est ce que Bachimont (2007) dénommera la raison computationnelle, en référence à la raison graphique de Jack Goody. Le support numérique serait doté d'une rationalité propre qui conditionnerait la conception et la transmission de connaissances. Dans le chapitre qui suit, nous tenterons de cerner de façon plus claire en quoi l'existence d'une raison computationnelle, qu'elle soit induite par le média de transmission ou par le média archivé, impacte le travail de médiation au cœur de la patrimonialisation d'objets numériques.



## 2 Le poids de la matérialité numérique

---



*Evan Roth, Landscape with a ruin, 2014*

En 2014, Evan Roth part à la recherche des sites côtiers d'où émergent les câbles sous-marins supportant l'infrastructure d'Internet. Chaque vidéo composant l'œuvre complète a été captée avec une caméra pouvant filmer en infrarouge, la fréquence utilisée pour véhiculer l'information à travers les câbles à fibres optiques.



## 2.1 Propriétés matérielles du numérique

Cet engouement pour une numérisation croissante du patrimoine et pour un archivage le plus complet possible des productions culturelles numériques s'intègre dans un discours global qui met en exergue l'immatérialité supposée du support numérique. La métaphore du nuage pour désigner les technologies du « cloud computing » véhicule tout un champ lexical de l'impalpable, du flottement, d'une omniprésence invisible qui ne fait que renforcer les représentations de l'immatériel qui sont déjà fortement associées aux technologies numériques. L'information numérique est perçue comme pure et détachée de toute considération terrestre, flottant, par-ci, par-là, selon les besoins de l'un ou de l'autre, comme une sorte de noosphère située précisément entre les nuages et la couche d'ozone. Pourtant, bien loin d'être immatérielles, les technologies numériques ont des propriétés bien concrètes qui sont très loin de l'image d'un nuage léger et bienveillant. Selon une étude de Greenpeace, le secteur informatique représente à l'heure actuelle 7% de la consommation mondiale d'électricité. Les prévisions les plus pessimistes estiment que les centres de données, à eux seuls, devraient représenter 13% de la consommation électrique planétaire d'ici 2030 (Cook, 2017). D'une façon beaucoup plus subtile, ce sont également nos gestes quotidiens, notre occupation de l'espace ou encore nos cadres de pensées qui sont modelés par les conditions matérielles de notre écosystème numérique. Parce que de la forme du livre dépend la structure de nos bibliothèques, nous souhaitons ici comprendre en quoi la matérialité du numérique peut conditionner la transmission d'une culture numérique.

Plusieurs recherches ont déjà été consacrées à la question des conditions matérielles de production et de diffusion d'informations numériques (Blanchette, 2011 ; Bogost & Montfort, 2009). Dourish et Mazmanian (2011) ont pour particularité de vouloir détailler un cadre d'analyse plus global en insistant sur les effets que les propriétés matérielles de l'information numérique peuvent avoir tant au niveau des pratiques organisationnelles et sociales que culturelles. Ces considérations concrètes déterminent comment l'information est stockée, quelles sont ses modalités d'accès, quel type de

requêtes il est possible d'émettre, quel type d'information est disponible ou encore valable à collecter. Le mérite de ce cadrage repose dans l'intégration de l'ensemble de l'écosystème numérique, en parallèle de considérations liées à la nature physique du support d'expression. La matérialité du support n'est pas uniquement envisagée du point de vue du système « d'écriture » mais aussi de l'ensemble des acteurs qui interviennent dans la circulation et l'accessibilité de l'information numérique. Dourish et Mazmanian (2011) distinguent 5 conceptualisations de la matérialité de l'information dans le contexte des technologies numériques. Ces dimensions concernent la valeur symbolique que nous attribuons à des biens numériques, l'entremêlement des technologies numériques et de nos espaces de vie, les conditions matérielles de production des technologies de l'information, la prégnance des métaphores de l'information et l'influence de la matérialité numérique sur nos modes de représentations<sup>16</sup>.

Ce cadre conceptuel contribue à notre réflexion en nous incitant à sortir d'une représentation de l'objet numérique comme entité immatérielle dont l'obtention et le maintien en état n'est qu'une subtilité négligeable. Parmi ces 5 dimensions, une seule est dédiée aux conditions d'opérabilité du support technique qui est habituellement la préoccupation principale des recherches en archivage du patrimoine numérique. S'il s'avère tout à fait primordial de pouvoir garantir la préservation dans le temps long de ces infrastructures (autant hardware que software), cette conceptualisation permet d'élargir le spectre d'analyse. L'exemple développé par Dourish et Mazmanian (2011) portant sur l'influence du numérique sur les pratiques d'un club de photographes amateurs permet d'illustrer cet élargissement conceptuel. Le monde de la photographie n'est pas limité aux procédés techniques de capture automatique d'une image. Il s'insère également dans un système complexe au sein duquel sont précisés les critères de définition du domaine de la photographie. Ce sont ces conventions, influencées mais non limitées par les

---

<sup>16</sup> Bien que n'étant pas toutes primordiales pour la compréhension de notre raisonnement, la connaissance de ces quelques dimensions peut aider à cerner le cadre dans lequel nous intégrons notre réflexion. Pour cette raison, une annexe détaille brièvement ces quelques dimensions (cf Annexes – Matérialité numérique selon Dourish et Mazmanian).

conditions techniques de production, qui permettent de distinguer un beau cliché d'une photo satellite. Avec l'avènement de la photographie numérique, des composantes essentielles de la pratique de capture ont été impactées. L'impression photographique « maison » disparaît en même temps que la salle noire perd son utilité. Le travail de retouche par altération chimique laisse place aux retouches numériques aux potentialités toutes autres. Les critères d'évaluations, acceptés collectivement, notamment dans les communautés d'amateurs et les compétitions officielles, sont remis en question par l'évolution du support. Le passage à un matériau numérique n'a pas simplement changé le support d'impression. Il a surtout demandé de repenser le processus photographique dans sa dimension de pratique collective.

L'exemple nous semble pertinent car il met en évidence que le passage au numérique ne provoque pas qu'un simple changement de toile de fond. Par ricochet, les propriétés matérielles du nouveau support interdisent à la fois d'anciennes pratiques et autorisent de nouvelles modalités d'actions. Loin d'être isolés, nos médias s'insèrent dans des systèmes complexes où s'entremêlent intentions individuelles et pratiques collectives. A l'échelle de cette recherche, les conditions matérielles d'archivage d'un patrimoine numérique peuvent nous amener à revoir comment nous pouvons construire une mémoire culturelle sous la forme d'un processus collectif plutôt que comme une simple pratique d'accumulation compulsive.

## 2.2 De l'influence de la technique sur nos modes de représentations

Parmi les cinq dimensions présentées par les deux chercheurs, la dernière est probablement la plus intéressante pour nous. Intitulée « Materiality of information representation », elle postule que les modalités de stockage et de représentation de l'information déterminent les requêtes que nous pouvons formuler et la nature des manipulations possibles. Ce questionnement ne date

pas d'hier et apparaît déjà chez les anthropologues qui s'intéressent à l'invention de l'écriture.

Le passage de l'oralité à l'écriture n'a pas simplement impliqué un changement de modalité d'expression mais également un changement dans notre façon de percevoir le monde. Comme le souligne Ong (1988), par rapport à notre culture écrite, nous restons impressionnés par la capacité des cultures orales à conter de longs récits, attribuant cette prouesse à la mémorisation complexe d'un contenu original. Or, cette préoccupation de reproduire l'original, de faire du mot à mot, est un critère qui ne peut exister que dans une société de l'oralité où il n'existe pas de document de référence. Goody (1977) met d'ailleurs en évidence les actes cognitifs novateurs qui sont permis par l'écriture : la liste, le tableau et la formule.

En suivant le même fil directeur qui a amené Goody à proposer l'existence d'une raison graphique, Bachimont (2007) développe l'idée d'une raison computationnelle. Si l'écriture, à travers son inscription durable sur une surface en deux dimensions, permet l'élaboration de listes et de tableaux et donc d'une activité cognitive particulière, on peut envisager un résultat similaire à travers l'usage des technologies numériques.

*« La forme d'expression, sa structure matérielle, son apparence sensible et perceptible, conditionnent l'interprétation qui pourra être effectuée et le sens qui pourra être attribué à l'inscription. L'inscription, dans sa matérialité, fournit une matière à réflexion et donne à penser à l'esprit qui l'appréhende. Selon le type de matérialité qui l'incarne, un type d'interprétation se dégagera qui reflétera dans sa conceptualité et ses structures cognitives la matérialité interprétée. » (Bachimont, 2007, p69)*

Dourish et Mazmanian (2011) proposent la théorie de Lev Manovich comme trait d'union entre ces théories de la raison graphique et cette conception d'une raison computationnelle. Manovich (2002) propose d'interroger nos rapports aux nouveaux médias à travers l'expérience de l'utilisateur et les modalités d'interaction qui s'établissent entre ces nouveaux objets.

En défendant l'idée de la « base de données » comme nouvelle forme culturelle dominante, après le roman ou le film au cours des siècles précédents, il souligne la primauté de la mise en relation sur la séquence narrative linéaire. L'émergence de modalités, telles que l'hypertexte ou l'interaction vidéoludique au sein desquels différents objets sont liés entre eux, implique un retour vers l'utilisateur qui devient maître du schéma narratif à construire. Investiguer l'influence de cette forme symbolique dans nos pratiques culturelles contribuera à délimiter le rôle que doit occuper la médiation culturelle dans l'espace numérique.

### 2.3 La base de données comme forme symbolique dominante

A travers cette réflexion portant sur une « raison computationnelle », nous pouvons postuler que les documents numériques que nous produisons sont dotés de propriétés qui impliquent de penser autrement le processus collectif de patrimonialisation. C'est notamment à travers le travail de Lev Manovich que nous tenterons de circonscrire les influences du support numérique sur nos pratiques culturelles afin de dégager quelques indicateurs caractérisant la façon dont nous pouvons passer d'une logique de stock patrimonial à un processus actif de patrimonialisation.

Dans son ouvrage, *Language of New Media* (2002), Manovich tente de comprendre par quelles modalités nos nouveaux médias sont capables de produire du sens et en quoi ce passage au numérique occasionne une rupture avec nos habitudes. Manovich entend par nouveau média tout média utilisant un ordinateur pour assurer sa distribution et / ou sa création et son enregistrement. Manovich (2002) met en évidence plusieurs propriétés partagées par ces nouveaux médias. La première est probablement la plus fondamentale, **la représentation mathématique de l'information**. L'histoire des nouveaux médias découle d'une rencontre, d'une bissociation

entre l'image et le calcul<sup>17</sup>. Selon Manovich, c'est la convergence des technologies médiatiques de prise d'image, avec dans un premier temps le daguerréotype de Daguerre, et les technologies du calcul automatique, avec la machine analytique de Babbage, que le média devient nouveau média. Alors que la pratique de l'image et du calcul sont deux branches distinctes, elles parviennent pourtant à se rejoindre lorsque les productions médiatiques deviennent exprimables en format binaire. L'ordinateur ne se limite plus au calcul de statistiques et s'ouvre au calcul du pixel. Le principe de **modularité** désigne la structure fractale<sup>18</sup> de ces objets. Parce que le média est calculable et modulable, il est possible **d'automatiser** sa création et ses modalités d'accès. L'avant dernier principe de **variabilité** décrit le potentiel de variation de ces nouveaux médias. A travers l'automatisation de certaines tâches, un seul média peut donner naissance à une multitude d'autres formes. Là où les anciens médias correspondaient à une société industrielle reposant sur la conformité et où chacun avait accès aux mêmes biens standardisés, les nouveaux médias se réfèrent à une société post industrielle où l'individualité est mise en exergue. Nous passons d'une logique de la constance à une logique de la variable.

Le dernier principe développé par Manovich est probablement le plus intéressant dans le cadre de cette recherche. A travers le principe de « **transcoding** », il développe l'idée que la convergence des technologies médiatiques et informatiques induit une influence mutuelle entre ce qu'il nomme le « cultural layer » et le « computer layer », deux faces d'une même pièce qui composent les nouveaux médias. Si d'anciennes logiques culturelles (comme la structuration par page par exemple) ont influencé la forme que prend aujourd'hui certains de nos dispositifs numériques, l'inverse est également vrai. Notre écosystème culturel a façonné nos technologies numériques et par effet de balancier, ces mêmes technologies viennent modifier notre rapport au monde.

---

<sup>17</sup> Luc de Brabandère utilise le terme de bissociation pour désigner cette rencontre entre la logique et les mathématiques qui donna naissance à l'informatique. Nous souhaitons l'utiliser ici pour désigner un phénomène similaire.

<sup>18</sup> Chaque média est une composition d'éléments qui conservent leur identité propre et peut, à son tour, servir de brique constitutive d'autres créations.

*« The computerization of culture gradually accomplishes similar transcoding in relation to all cultural categories and concepts. That is, cultural categories and concepts are substituted, on the level of meaning and/or language, by new ones that derive from the computer's ontology, epistemology and pragmatics. New media thus acts as a forerunner of this more general process of cultural reconceptualization. » (Manovich, 2002, p47)*

En mobilisant ce principe de « transcoding », il essaie d'appliquer certaines notions de l'informatique au monde médiatique pour tenter de rendre saillant l'influence des technologies numériques sur nos modalités créatives. Cette migration de certaines dimensions de l'ontologie du numérique sur notre culture médiatique élabore un cadre d'analyse pertinent, notamment lorsque Manovich l'emploie pour soutenir la notion de base de données comme forme symbolique dominante.

Structure de mémoire aux caractéristiques particulières, elle est derrière la majorité des médias contemporains. C'est elle qui permet la modularité et la variabilité des nouveaux médias. Comme le souligne Kratky (2013), la base de données est, dans son acceptation courante en informatique, un univers du discours, une collection de faits reliés. Bref, quelque chose de construit qui se veut représentatif d'un aspect du monde réel. La base de données incarne non seulement un outil de stockage mais également un outil de manipulation de données caractérisé par une possibilité de réinscription permanente. Au niveau des nouveaux médias, la base de données représente une masse de schémas culturels non organisés en attente d'une mise en relation. Dans ce cadre-là, la création narrative repose sur la potentialité de la base de données et les possibilités de parcours qu'elle permet. Cela induit une séparation progressive entre le contenu et le support (Manovich, 2002). Plusieurs supports expressifs peuvent être amenés à représenter le même contenu selon des modalités différentes<sup>19</sup>. Le modèle narratif classique ne disparaît pas pour

---

<sup>19</sup> Manovich n'en vient pas à remettre en question le « medium is the message » de Mac Luhan ce qui nous semble judicieux. La nature du média influence encore le type de message produit et ses modalités d'interaction. Il s'agit d'ailleurs d'une des thèses de cette recherche vis-à-vis du numérique. Mais il faut reconnaître une abstraction croissante de certains éléments culturels, stockés dans cette logique de

autant mais trouve une opportunité de réactualisation dans cette logique de base de données. Le modèle développé par Manovich n'est pas non plus à considérer comme une vision qui fait rupture avec les anciens médias. Il désigne seulement la dominance, dans notre environnement médiatique, d'un régime expressif sur les autres et son influence sur les usages et les modes de pensées<sup>20</sup>. En prenant ce point de vue d'écosystème informationnel, il ne faut pas voir cette vision culturelle de la base de données comme une simple observation des modalités de conception de nos nouveaux médias. Au contraire, il faut plutôt le voir comme une logique transversale qui, si elle provient de nos environnements techniques modernes, dépasse son domaine initial pour impacter nos modes de pensées et nos pratiques culturelles.

## 2.4 Base de données et pratiques culturelles

Sans pour autant reprendre le concept de base de données, de nombreuses recherches dans le domaine des études culturelles ont contribué à souligner les modalités d'apparition concrète de cette logique de la base de données. Dans son ouvrage « Constellations : Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain », Anne Besson (2015) décrit un nouvel âge de fiction avec ses propres modalités de consommation culturelle. C'est, selon elle, le concept de « monde » qui devient crucial dans notre façon d'investir nos récits contemporains. La théorie des mondes possibles provient, à l'origine, de la sémantique de Kripke qui nourrira les réflexions métaphysiques de plusieurs philosophes dont Leibniz. Cette théorie se retrouvera ensuite appliquée dans le champ des études littéraires. De par les différentes disciplines à travers lesquelles s'étend ce concept, il est difficile

---

base de données, qui se retrouvent flottants entre plusieurs actualisations concrètes comme un plus petit dénominateur commun.

<sup>20</sup> Manovich décrit ici l'équivalent des médiasphères de Debray (1995) qui tente de regrouper les grandes périodes de transmissions culturelle de l'histoire sur base d'une structuration par le milieu technique. Mais s'il fallait associer les propos de Manovich à une médiasphère particulière, il faudrait plutôt se tourner vers l'hypersphère théorisée par Merzeau et caractérisée par « une plasticité des énoncés infiniment disponibles, recyclables et rentables » (2006, p3).

de s'attendre à une interprétation unifiée. On peut néanmoins reconnaître comme point commun, la préoccupation d'un univers existant quelque part et qui, comme l'énonce Marie-Laure Ryan, « pourrait être différent » (Ryan M-L, p.54, 2010).<sup>21</sup>

Pour dissocier ce modèle des applications en théorie littéraire, Anne Besson reprend la distinction émise par Ruth Ronen : « Dans le monde philosophique, un monde est considéré comme une construction conceptuelle, alors qu'en théorie littéraire, les mondes sont pris dans un sens littéral, comme constellations de constructions concrètes » (Besson A, 2007, p142). Contrairement au monde philosophique, le monde littéraire est incomplet et repose sur la coopération du lecteur pour remplir les vides que le récit ne peut explicitement aborder (Ryan M-L, 2010). Ryan rejoint ici la lignée des narratologues cognitivistes qui défendent la position d'un lecteur comme co-constructeur du récit.

Anne Besson nous permet de sortir du cadre purement littéraire et de considérer plus largement les formes de consommations culturelles sous l'angle des mondes fictionnels. En effet, selon la chercheuse, la forme narrative en « monde » dépasse le domaine littéraire pour conditionner nombre de nos pratiques culturelles. Au lieu de dérouler un simple récit mettant en scène des personnages, ces productions établissent les fondations d'un monde à découvrir, avec sa géographie, son histoire, ses populations, ses mythes. L'intrigue n'en devient plus que secondaire et les péripéties des héros contribuent à faire vivre l'univers fictionnel qui se présente à nous. La métaphore spatiale semble d'ailleurs assez récurrente pour décrire ces univers que l'on visite, arpente, explore. Des univers suffisamment grands pour qu'il

---

<sup>21</sup> Selon le logicien Kripke, l'ensemble de la réalité est composé d'un ensemble de mondes possibles dont un seul est réel et actuel. Ce dernier entretient des liens hiérarchiques et asymétriques avec les autres mondes possibles. Ce modèle, employé en logique modale, permet de traiter du caractère nécessaire ou véridique de certaines propositions. Un monde est possible à partir du moment où il n'enfreint pas les lois de la logique. Ainsi, « 2 et 2 font 4 » est une proposition vraie car la somme de 2 par deux donnera 4 dans tous les mondes possibles. Une proposition est nécessaire si elle est vraie dans tous les mondes possibles. Elle n'est que possible si elle est vraie dans un seul monde (Ryan M-L, 2010)

soit possible de s'y perdre. C'est ce que Jenkins (2013) appelle le « World Making ».

Ces histoires débordent rapidement la frontière de l'œuvre unique qui n'est pas capable à elle seule de contenir autant d'éléments narratifs, pour évoluer vers des cycles, des sagas, des multivers, des univers « étendus » etc. Afin de repousser les limites des supports narratifs, des logiques de production « multi-autoriales » et multimédiatiques prennent forme (Besson A., 2015). Le storytelling transmédiatique développé par Jenkins (2013) incarne un processus de production emblématique de ce qu'il appelle la culture de la convergence. Selon ce procédé, un même univers fictif est raconté à travers différents supports qui viennent apporter leurs propres points de vue. La création devient intertextuelle et multi-référentielle. Les frontières entre les médias et les œuvres sont abolies. Chaque support s'inspire l'un de l'autre tandis que les frontières entre auteur professionnel et amateur investi se dissipent progressivement.

Même si ce phénomène n'est pas récent, l'ampleur qu'il prend aujourd'hui dépasse ce qui a pu se faire auparavant. Marketing affectif, encyclopédies fictives, jeux de rôles, jeux en ligne, mmorpg, fan fictions, fan art, storytelling, narration transmédia sont autant de pratiques qui émergent ou qui évoluent grâce à ce nouveau mode de consommation de la fiction. Avec Internet, il est maintenant possible pour le consommateur de ne pas rester simple spectateur et de s'engager activement dans la découverte de son univers fictionnel favori. Il s'immerge, plonge, s'engouffre dans un monde qu'il visitera, analysera, décortiquera. C'est souvent selon un mode ludique qu'il se permet de jouer avec ses nouveaux environnements fictifs.

Selon Dannenberg, « la fascination que le lecteur éprouve pour les mondes fictionnels s'explique par le fait que le récit ne se contente pas de raconter une histoire mais tisse au contraire une toile riche et ontologiquement multidimensionnelle des mondes possibles alternatifs » (2004, p160). La chercheuse parle également de l'intrigue comme d'une « matrice de possibilités ontologiquement instable » (2008, p13). Le récit est la réalisation d'une potentialité au sein d'une matrice de possibilités. C'est soit le créateur,

soit parfois le spectateur du média qui trace un parcours dans ces potentialités pour les actualiser. Manovich (2002) parle d'ailleurs d'une inversion entre les logiques paradigmatiques et syntagmatiques. Si le syntagme représente le récit tel qu'il est effectivement raconté, le paradigme est l'ensemble de ce qu'il aurait pu être. Selon une logique de base de données, c'est le domaine paradigmatique qui devient avant tout primordial. La création de sites « wikis » semble finir de corroborer cette théorie de la base de données. Sous la forme de petites encyclopédies en ligne, à l'image du grand frère Wikipédia, le monde fictif est détaillé comme une collection d'entrées encyclopédiques. On y retrouve des informations sur les personnages, les lieux ou les événements qui prennent place dans cet environnement fictif.

L'ensemble de ces pratiques s'incarne, selon nous, dans un système culturel plus global qui repose également sur une structure symbolique de type base de données. Lorsqu'il s'attache à circonscrire la culture « geek », David Peyron (2013) fait face à une communauté qui ne se borne pas nécessairement à une zone géographique, à un profil déterminé ou à des pratiques bien définies. Il finit par la décrire comme une culture de la référence. La connaissance et l'usage de ces références déterminent l'appartenance à la communauté. Un membre bien intégré est celui qui sera capable de comprendre l'usage de références ainsi que leur origine mais aussi de récupérer les bonnes références partagées collectivement pour ses propres créations. Lorsqu'il étudie la culture Otaku, Hiroki Azuma (2001) pousse plus loin la réflexion en analysant cette pratique culturelle de la base de donnée comme une conséquence du postmodernisme. Face à la disparition des grands récits fondateurs postulée par Lyotard (1979), les normes et valeurs d'une société perdent de leur efficacité et sont remplacées par de plus petites valeurs, opérant un changement dans l'ordre social. L'individu compense alors l'absence de ces grands récits avec les éléments culturels à sa portée. La base de données incarne alors une réactualisation du concept de simulacre développé par Baudrillard (1981) pour décrire la société postmoderne. Il n'y aurait plus de différenciation entre l'original et les copies. Le simulacre est une forme hybride qui n'est ni l'un ni l'autre. La base de données, constamment en mouvement, est toujours sujette à une mise à jour de ses

contenus. Au niveau des pratiques culturelles, cela se traduit par une accentuation de la création comme processus collectif et social. Nous en revenons à la thèse de Barthes (1967) dans son article « Death of the Author » au sein duquel il développe l'idée que l'acte créatif n'est pas le produit du génie d'une conscience unique mais un travail constant de reprise et de copie. Pour Manovich (2002), l'âge des nouveaux médias est caractérisé par une reprise en force de ces logiques participatives et collaboratives.

Ces quelques exemples permettent de donner corps à cette théorie de la base de données comme forme symbolique d'expression culturelle. Cela nous amène à constater la disparition progressive de la frontière entre créateur et consommateur mais aussi l'émergence croissante d'œuvres culturelles qui dépassent la formule du récit pour composer des univers complexes. Autour de ces médias, ce qui fait communauté, c'est cette capacité à accéder efficacement à ces bases de données culturelles, à se les approprier et à les réemployer. Ces particularités découlent, en grande partie, des propriétés physiques des nouveaux médias qui, à travers leur variabilité et leur modularité, permettent des modes d'appropriations qui, s'ils ne sont pas tout à fait en rupture avec le passé, atteignent une nouvelle magnitude. Comme le souligne Manovich, les technologies numériques amènent une conception de l'objet qui n'est plus limitée dans le temps et dans l'espace (2002). Les pratiques culturelles dont nous venons de discuter semblent indiquer une vision de l'objet culturel comme ensemble d'un complexe réseaux d'interconnexions.

Nous nous refusons de céder ici à une conception du numérique comme facteur de rupture totale avec les pratiques antérieures mais plutôt comme une transition vers un nouvel ordre de grandeur. C'est pour cette raison que nous nous permettons d'y voir une actualisation plus poussée du concept de transtextualité tel qu'il est présenté par Gérard Genette dans son ouvrage « Palimpsestes – La littérature au second degré » (1982). A l'image d'un palimpseste qui laisse transparaître sur son support les traces des écrits précédents, le texte est à considérer non pas dans sa singularité mais dans ses relations multiples avec d'autres productions. Et par texte, nous entendons ici un énoncé quelconque qui dépasse le simple cadre littéraire. Tandis que

Genette défend une poétique de la transtextualité, Manovich (2017) essaie de penser une esthétique post-média basée sur nos comportements informationnels. Bien qu'il s'agisse encore d'un chantier, la perspective nous semble conceptuellement intéressante car elle propose d'étudier nos pratiques sous l'angle du traitement d'informations. A travers une poétique, entendue comme une critique de la production artistique et culturelle, et une esthétique que nous interprétons comme une critique de la réception, nous pouvons discerner une tentative d'établissement d'une critique des modalités culturelles contemporaines qui sort des canons habituels de l'œuvre unique. Nous rejoignons ici, en partie, l'argument de Bachimont (2010) développé plus haut autour d'une herméneutique du numérique. Quel que soit le point de vue adopté, ces différentes approches se rejoignent sur la nécessité d'une pratique de l'interprétation en réseaux.

De là, nous pouvons envisager un premier cadre d'action pour l'action patrimoniale qui, si elle souhaite permettre la transmission d'un patrimoine numérique, doit souligner que ce n'est plus l'objet en lui-même qui est le sujet de la critique mais le faisceau de relations qui l'actualise au sein de son milieu.



# 3 Etude des pratiques de médiation

---



*Alain Resnais, Toute la mémoire du monde, 1956*

A travers son court-métrage intitulé « Toute la mémoire du monde », Alain Resnais documente l'organisation interne de la Bibliothèque Nationale de France. C'est dans la salle de lecture, illustrée par l'extrait ci-dessus, que les œuvres se démarquent les unes des autres et prennent un sens particulier aux yeux du lecteur attentif.



### 3.1 Méthodologie

L'objectif principal de cette recherche consiste à mettre en évidence des modalités d'actions patrimoniales capables d'assurer la transmission d'un patrimoine nativement numérique. Pour l'atteindre, nous avons fait le choix de rencontrer différents acteurs culturels investis dans des activités de médiation de médias numériques. Dotés d'une expertise de l'objet numérique dans leurs domaines respectifs, leur position d'interface entre la société et notre patrimoine médiatique en fait des acteurs clés de l'espace culturel et patrimonial. Toutes ces institutions ne revendiquent pas un objectif immédiat de préservation du patrimoine sur le long terme. Pourtant, chacune, à sa façon, inscrit son action dans un temps plus ou moins long. A travers l'étude de ces pratiques multiples, nous espérons dessiner quelques lignes directrices fondamentales capables de nous guider dans la délimitation d'une stratégie d'action culturelle appropriée à notre environnement informationnel.

Si les questions techniques d'archivage d'un patrimoine numérique natif bénéficient de beaucoup d'attention de la part du milieu académique, les problématiques liées à sa transmission et à son exploitation sont moins souvent abordées. Ce travail se veut dès lors résolument exploratoire. Bien que nos propos prennent ici la forme d'un discours linéaire, ce travail fut un aller-retour permanent entre le terrain et la théorie de sorte à formaliser les notions au cœur de notre questionnement. Ce qui semble aujourd'hui figé fut une succession de négociations entre nos intuitions, les théories académiques et nos rencontres de terrain. Nous nécessitions dès lors une méthode suffisamment souple pour nous permettre de renégocier nos hypothèses et notre cadre théorique au fur et à mesure de notre confrontation avec le terrain. Cette souplesse s'avère d'autant plus utile à cause de la diversité des acteurs que nous avons rencontrés. Si leurs activités s'incarnent dans un même contexte institutionnel et technologiques, leurs préoccupations concrètes prennent formes dans des milieux légèrement différents les uns des autres. Pour poursuivre ces entretiens, nous avons donc décidé de recourir à la théorisation ancrée telle qu'elle est présentée par Christophe Lejeune (2014).

Nous souhaitons ainsi partir du vécu des acteurs pour affiner notre cadrage théorique au fur et à mesure que nous nous confrontons au terrain.

A travers l'usage de cette méthodologie, notre objectif est double. Dans un premier temps, nous sommes à la recherche d'informations factuelles sur le fonctionnement des organisations culturelles concernées et sur leurs pratiques de médiation. Notre second objectif repose sur une analyse du discours des personnes interrogées afin de discerner l'influence du support numérique sur leur positionnement dans l'espace numérique et dans le milieu culturel. Le premier objectif a été atteint et la multitude d'informations récoltées nous permettra, dans l'analyse qui suit, de circonscrire le champ d'action de ces organismes. Le second fut plus difficile à mettre en œuvre et les résultats ne furent pas assez significatifs pour mettre en place un codage systématique.

De par le caractère itératif de la théorisation ancrée, chacune de nos rencontres a contribué à perfectionner l'organisation des entretiens suivants et à orienter progressivement nos préoccupations de sorte à faire ressortir les problématiques centrales. Malgré les particularités de chaque intervenant, certaines lignes directrices guidèrent de façon transversale nos rencontres. Les thèmes suivants furent donc les plus récurrents :

- Les actions concrètes organisées par l'intervenant dans son travail de médiation
- Le rapport au temps : l'étalement dans le temps des activités de médiation, l'échelle temporelle des collections patrimoniales, l'âge des médias valorisés etc.
- Le rapport à l'espace : Usage ou non d'un lieu physique, répartition des fonctions dans l'espace, valeur symbolique attachée au lieu etc.
- La place assumée dans l'écosystème culturel et numérique : interactions avec d'autres acteurs, dynamiques de coopération ou d'opposition, fonctions sociales assumées etc.
- L'intermédialité des activités de médiation : médiation en ligne ou dans un espace réel, entretien d'un lien social, modalités de rencontres etc.

Sept entretiens furent réalisés auprès de différents organismes francophones belges qui sont impliqués d'une façon ou d'une autre dans la médiation d'un patrimoine dont la création ou la diffusion s'opère avant tout sous format numérique :

- PointCulture : Initialement centré sur des activités de prêt de musiques, films et jeux vidéo, l'ancienne Médiathèque doit aujourd'hui renégocier ses activités alors que la majorité de la population profite des possibilités offertes par les technologies numériques pour accéder à ces médias. C'est dans ce contexte que l'institution a réorienté ses activités vers la médiation et la valorisation de ses collections. 3 entretiens à différents niveaux de l'organisation furent réalisés. Nous avons ainsi rencontré Thierry Moutoy (médiathécaire au PointCulture de Louvain-La-Neuve), Bruno Gosse (Attaché de direction à la centrale) et Pierre Hemptinne (Directeur de la médiation culturelle).
- Daniella Vidanovski (Cinematik) : Située à Bruxelles, la Cinematik se préoccupe de la préservation du patrimoine cinématographique. Daniella Vidanovski est responsable de la valorisation des collections audiovisuelles numériques.
- Julien Annart (Quai10) : Inauguré en 2017, le Quai10 regroupe à la fois un département cinéma et un centre « gaming » consacré au jeu vidéo. Nous y avons rencontré Julien Annart, responsable des activités de médiation autour du jeu vidéo.
- Pierre-Yves Hurel : Bien qu'il ne représente pas un organisme spécifique, Pierre-Yves Hurel a notamment été impliqué dans différentes activités de médiation autour du jeu vidéo en collaborant avec Arts et Public ainsi que dans la réalisation d'ateliers de créations de jeux vidéo en contexte culturel. Nous sommes ici intéressés par son expertise dans la médiation de la culture vidéoludique en contexte d'atelier de création de jeux.
- Justin Baillieux (Retroludix) : Asbl consacrée à la conservation de la culture vidéoludique, Retroludix dispose notamment d'une collection de jeux vidéo sous format physique et de consoles de jeux. Ses

activités reposent principalement sur la valorisation de leurs collections. Nous avons rencontré Justin Baillieux, un des fondateurs de l'asbl.

### 3.2 Biais et limitations

Avant d'entamer l'analyse de nos résultats, nous souhaiterions mentionner deux biais majeurs qui peuvent émerger de nos choix méthodologiques. Nous espérons ainsi clairement définir les limites des conclusions qui seront tirées de nos analyses.

Etant donné la difficulté d'interroger directement une personne morale, un premier biais possible pourrait découler de l'assimilation des propos de nos intervenants au discours officiel assumé par l'organisation qu'ils représentent. En fonction de la position au sein de l'organisation, du niveau d'engagement et de la nature des relations interpersonnelles, le discours d'un individu peut sensiblement diverger du discours officiel. Cela implique qu'il faut également distinguer les cas où l'intervenant émet des propos distincts du positionnement officiel mais dont la position hiérarchique permet, malgré tout, l'opérationnalisation de sa ligne de pensée. Habituellement, cet écueil peut être évité en multipliant les points de vue au sein d'un même organisme. Des contraintes de temps ne nous ont malheureusement pas permis d'organiser plus de rencontres. En nous focalisant prioritairement sur l'expertise individuelle plutôt que sur le positionnement idéologique, nous espérons avoir mitigé ce biais.

Un autre reproche majeur qui peut être émis à l'égard de cette recherche concerne la sélection des acteurs interrogés. En effet, nous avons fait le choix de couvrir un panel varié d'intervenants. Malgré tout, cette hétérogénéité contribue, selon nous, à la richesse de notre analyse. En concentrant notre angle de recherche en Belgique francophone pour des raisons de faisabilité, plusieurs choix s'offraient à nous. Nous aurions ainsi pu nous concentrer principalement sur le média vidéoludique qui cristallise autour de lui un grand

nombre d'activités culturelles. Toutefois, cela aurait orienté notre analyse sur les propriétés d'un média précis. Or, étant donné le caractère exploratoire de cette recherche, élargir le spectre d'analyse nous semblait plus pertinent pour interroger la possibilité de dynamiques culturelles transversales au monde numérique. De plus, notre intérêt pour l'institution publique et sa place dans l'espace social était plus difficile à faire coïncider avec le monde du jeu vidéo qui gravite majoritairement autour de nombreux acteurs privés.

### 3.3 Visualisation de données et herméneutique numérique

Tout au long de son histoire, le PointCulture aura été au cœur des évolutions technologiques. La diminution progressive de son activité de prêt a amené cette institution à s'interroger sur sa place dans l'espace social. Alors que les technologies numériques réduisent la nécessité d'intermédiaires non technologiques pour accéder à un contenu culturel, l'association a dû repenser son travail de médiation. Ces préoccupations très proches de notre questionnement d'origine justifient que nous y entamions notre analyse.

Avec l'émergence des médias de masse, des supports autres que le livre pénètrent le secteur de l'édition. Avec le développement de l'industrie musicale et du cinéma dans un premier temps, se pose la question d'un élargissement des prérogatives des bibliothèques pour intégrer ces nouveaux supports. Dans certains endroits, ces médias seront pris en charge par de nouveaux organismes. On assiste alors à la multiplication des institutions en « -thèque ». Les discothèques sont les premières à apparaître lors de l'après-guerre suivies ensuite par les médiathèques.

En Belgique, apparaît en 1953 la Discothèque nationale de Belgique. Son objectif premier est de soutenir l'accès aux productions musicales par l'intermédiaire d'un service de prêt. Association sans but lucratif, elle est néanmoins soutenue par des fonds publics à une époque où les pouvoirs publics s'intéressent peu aux problèmes culturels et où la création d'un

organisme public n'est pas envisageable. En 1971, l'asbl étend ses activités à l'audiovisuel et se divise en deux entités communautaires. La discothèque devient alors la médiathèque. En même temps, l'institution se voit attribuer des missions d'éducation permanente et d'animation culturelle (Govaert, 1980).

Basés sur le prêt de médias, ces organismes doivent aujourd'hui constater un abandon progressif de cette pratique face à l'émergence du support numérique. L'ancienne médiathèque de Belgique qui a connu un pic de prêt de médias lors de l'année 1999-2000 avec plus de 4 millions d'unités confiées (Entretien avec Pierre Hemptinne, 2018), rapporte n'avoir prêté « que » 459 000 médias pour l'année 2016-2017 (PointCulture, 2017). L'existence de ce service de prêt répondait alors à un intérêt public, en l'occurrence faciliter l'accès à tout un domaine culturel. Avec l'évolution de notre écosystème informationnel, cette mission a perdu de son importance avec les nouvelles modalités d'accès qui s'ouvrent aux publics. En même temps, le contexte juridique encadrant le droit d'auteurs ne permet pas de poursuivre les mêmes activités sous format numérique.

Une lecture des contrats programmes actuels<sup>22</sup> qui définissent les conditions de financement des médiathèques francophones belges par la Fédération Wallonie-Bruxelles permet d'observer une certaine difficulté dans la définition des missions contemporaines de ces organismes. Outre le maintien des missions de prêt, les missions générales parlent de soutien à la diversité et à l'accès à la culture pour tous. L'organisme est invité à servir de lien entre d'autres opérateurs culturels et à stimuler des synergies. Les demandes restent vagues et semblent presque indiquer une volonté de réorganisation de l'opérateur en intermédiaire logistique dans une optique d'économie d'échelle. S'il y a un intérêt certain à disposer d'acteurs capables d'assumer ces missions, cela nous amène néanmoins à constater qu'un des rares acteurs culturels focalisés sur les médias de masse recule progressivement au sein de l'écosystème médiatique qui entoure ces formes d'expressions. C'est ce

---

<sup>22</sup> Dans le cas du PointCulture, nous nous basons sur le contrat prenant fin en 2017. Il n'était pas encore possible de trouver le nouveau contrat programme au moment où nous écrivons ces lignes.

constat qui nous a incité à investiguer les actions de médiation de l'institution pour déterminer quels sont les objectifs qu'elle tente d'assumer avec le recul progressif de ses activités de prêt.

Ces quelques décennies d'activité ont permis à l'institution de composer une collection de musiques, films et jeux vidéo conséquente. En même temps, c'est aussi tout un « patrimoine de connaissances autour des collections », pour reprendre les termes de Pierre Hemptinne (Entretien avec P. Hemptinne, 2018, p20), qui a été engrangé au fil des années. Cette expertise a notamment été mobilisée dans différents outils disponibles en ligne. De par la rhétorique utilisée par ceux-ci, nous consacrerons quelques pages sur le sujet<sup>23</sup>.

C'est aux alentours de 2011 qu'est mis en ligne Archipel (cf Annexe 2 - Archipel). Le site web est consacré à la musique expérimentale et « propose une exploration intuitive des musiques et des images aventureuses apparues depuis le début du XXe siècle et rendues possibles par les nouvelles techniques d'enregistrement et de modification des sons et des images inventées dès la fin du XIXe siècle » (« Archipel : Introduction », s. d.). L'espace principal de l'interface regroupe un ensemble de triangles noirs assemblés en clusters (Annexe 2 – Figure 1). Chacun d'eux incarne un thème : le corps, l'espace, le recyclage, le silence, le bruit etc. Chaque triangle représente, en réalité, un groupe et l'une de ses musiques. Cliquer sur le triangle révèle une fiche signalétique détaillant l'entité sélectionnée et permettant l'écoute d'un extrait musical (Annexe 2 – Figure 2). Pour Pierre Hemptinne, l'objectif est de réaliser une classification musicale qui dépasse l'ordonnancement communément admis pour offrir des critères thématiques qui résonnent avec l'expérience sensible de l'utilisateur (Entretien avec P. Hemptinne, 2018). Les concepteurs essaient ainsi de faire découvrir la musique d'une autre manière.

Beat Bang, le deuxième outil développé par PointCulture, repose aussi sur une logique de classification alternative pour présenter la musique électronique. Le principe est de partir des BPM (battements par minute) pour

---

<sup>23</sup> Des annexes comprenant des captures d'écrans des outils analysés sont jointes à ce document pour faciliter la compréhension du sujet.

classer les morceaux sélectionnés. Ce BPM était notamment calculé sur base d'un logiciel avant d'être vérifié par les responsables du projet. L'application n'étant plus disponible, il est difficile pour nous d'en dire plus.

Belgium Underground (cf Annexe 2 – Belgium Underground) est probablement le dispositif le plus abouti. Consacré à la scène Underground belge, le site accessible par navigateur projette sur un plan en 2D approximativement 4000 entités identifiées par des icônes (Annexe 2 – Figure 4). Chaque élément reprend une personne, un groupe ou une maison de disques. Si le dispositif ressemble à Archipel, il s'en distingue néanmoins par sa genèse. Si les archipels étaient composés à la main, nous rencontrons ici un réseau calculé à partir des relations hiérarchiques d'une base de données. Si l'un ou l'autre groupe se trouve à telle ou telle coordonnée, c'est parce qu'il partage des similarités avec d'autres groupes situés dans son entourage (parce qu'ils ont des membres ou une maison de disque en commun, par exemple). Différents outils sont à disposition de l'utilisateur pour adapter la visualisation. Il peut ainsi filtrer par genre ou par époque (Annexe 2 – Figure 6). Cliquer sur une entité permet de faire apparaître toutes les relations qui la relie avec d'autres éléments de la visualisation. Tout comme Archipel, Belgium Underground s'accompagne d'un contenu éditorial important. Des galeries photographiques et des articles viennent ainsi compléter de nombreuses fiches signalétiques. A l'image d'Archipel, l'utilisateur est libre de construire son propre parcours.

Ces interfaces reprennent le modèle de la base de données que nous avons développé plus haut. Plutôt que de fournir à l'utilisateur un discours de médiation linéaire chargé d'autorité par l'expert, l'utilisateur se retrouve face à une vue d'ensemble d'une collection dont il doit assumer en partie la co-création de l'énoncé de médiation. C'est en voyageant d'éléments en éléments qu'il peut construire le fil narratif au sein de la base de données qui lui est présentée.

Si la disposition des entités sur Archipel découle d'un travail minutieux des créateurs, Belgium Underground comprend beaucoup trop d'éléments pour que leur disposition soit le résultat d'un travail humain. La position de chaque

élément est probablement calculée sur base des relations qui l'unissent à d'autres entités ainsi que sur la valeur de certaines variables telles que le genre musical<sup>24</sup>. Il en découle une projection des données sur une surface en 2D des différents objets visualisés. En général, on reconnaît deux objectifs principaux à l'usage des techniques de visualisation d'information : confirmer (ou infirmer) ce qui est connu et découvrir l'inconnu. Ce type de visualisation est souvent utilisé dans le deuxième cas pour tenter de découvrir des particularités significatives du jeu de données qui ne sont pas décelables autrement<sup>25</sup>. Cela implique que le message n'est pas clairement défini par le créateur de l'interface et qu'il laisse une grande marge d'interprétation à l'utilisateur qui est lui-même amené à découvrir les associations potentielles qui se cachent dans la base de données. Cet exemple, ainsi que dans une certaine mesure le calcul des BPM de BeatBang, illustre l'usage de la propriété de calculabilité des médias numériques dans un contexte de médiation. Dans le cas de Belgium Underground, ce n'est pas directement le média musical qui subit les opérations mais plutôt l'ensemble des métadonnées qui décrivent l'objet. Que cela soit l'objet numérique en lui-même ou les traces qu'il laisse, l'idée centrale reste la même, à savoir l'usage de solutions mathématiques et algorithmiques pour « calculer » notre environnement culturel. En termes de médiation, cela implique que les concepteurs ne savent pas nécessairement à quoi s'attendre lors de la création de l'outil. Le discours se révèle a posteriori et non a priori. Cela signifie qu'une grande liberté est laissée à l'utilisateur qui devient acteur de la production de sens alors qu'il navigue au sein de l'outil, à la recherche de particularités capables de retenir son attention. Plus le jeu de données sera important, plus il est probable que l'utilisateur de la visualisation découvre quelque chose qui aura échappé au concepteur. Le recours à des outils de filtrage des données en temps réel renforce d'autant plus le rôle actif de l'utilisateur qui devient, en partie, responsable de la production de sens.

---

<sup>24</sup> Probablement car nous n'avons malheureusement pas pu vérifier l'information.

<sup>25</sup> Là où les techniques de data mining tentent d'extraire des connaissances par des méthodes algorithmiques, la visualisation de données vise le même objectif en comptant sur les capacités sensorielles de l'œil humain.

Il n'est dès lors pas étonnant de voir associé à ces outils un champ lexical de l'exploration ou du voyage, notamment dans Archipel, où il s'immisce jusque dans l'intitulé du dispositif. Les propos de Sébastien Biset, dans le texte de présentation d'Archipel, sont d'ailleurs très éclairants sur le sujet :

*« Le monde est devenu un immense hypertexte où tout communique ; des passerelles et des échelles nous permettent d'accéder aux savoirs comme aux produits les plus variés. Nous sommes des locataires de la culture, des sémionautes (nous traçons des trajectoires entre des signes) naviguant dans un écosystème culturel complexe. C'est tout l'intérêt d'une approche transversale de la musique. À l'image d'un monde unifié où tout cohabite, les genres musicaux ne sont pas clos, fermés : ils communiquent, échangent, opèrent par syncrétisme, hybridation.*

*Archipel se propose d'y remédier et invite au voyage, à la poétique de l'errance et de la découverte. Dire que le voyage vaut mieux que la destination, ou qu'il vaut mieux voyager plein d'espoir que d'arriver au but, c'est souligner la plus grande valeur du chemin parcouru que le but en lui-même. Archipel se propose d'investir des parcours, convie à franchir des étapes, d'expérience en expérience. » (Biset, s. d.)*

Au sein du dispositif, une série de parcours sont proposés à l'utilisateur qui peut alors déambuler d'une musique à une autre. Néanmoins, il peut aussi rester maître de sa navigation. L'individu est alors responsable des trajectoires qu'il trace dans l'univers qui lui est présenté. Comme le souligne l'extrait que nous venons de citer, l'outil se veut transversal et présente un domaine culturel sous l'angle de ses interconnexions et interdépendances. L'utilisateur est un « sémionaute » dont seule la navigation peut permettre de produire du sens au sein de la visualisation. Qualifiée de « carte imaginaire », Belgium Underground propose aussi une lecture transversale qui rejoint à nouveau l'idée du voyage et de l'exploration. Belgium Underground, tout comme Archipel, met l'accent non pas sur l'objet mais bien sur les relations. Malgré qu'elles permettent de consulter certains extraits musicaux, ces

applications ne brillent pas de par l'objet musical qu'elles présentent mais bien par la façon dont un élément peut nous amener à un autre et, in fine, par l'histoire culturelle que ces liaisons racontent. Bien qu'imparfaits<sup>26</sup>, ces outils incarnent, selon nous, les prototypes de cette herméneutique numérique présentée par Bachimont. Par l'intermédiaire d'une visualisation réticulaire, le dispositif permet une critique transversale des énoncés.

Le cadre théorique que nous avons utilisé jusqu'à maintenant reposait sur l'étude du patrimoine numérique sous l'angle de sa matérialité et, plus précisément, de l'impact de cette matérialité sur nos modes de représentation contemporains. De la sorte, nous partions du postulat que l'acteur patrimonial joue avant tout un rôle cognitif au sein de l'espace public, gestionnaire des traces médiatiques d'une mémoire collective et censé stimuler la production de connaissances<sup>27</sup>. Dès lors, l'évolution du support de représentation impliquait, selon nous, un changement dans notre façon de construire et gérer cette mémoire. Ce constat nous permet effectivement de souligner l'intérêt de dispositifs tels que ceux développés par le PointCulture qui viennent fournir des modalités d'interprétations intertextuelles qui répondent, de notre point de vue, à l'évolution contemporaine de notre rapport à la culture.

Toutefois, en progressant dans nos rencontres, il apparaît que cet angle d'analyse fait défaut pour aborder le travail de médiation patrimoniale dans son ensemble. Si l'apparition du support numérique transforme notre relation cognitive aux médias, elle transforme aussi la relation symbolique plus intime qui nous lie à nos modes d'expression. Proust le raconte très bien à travers ses madeleines : le souvenir n'est pas seulement lié à une « mémoire de l'intelligence » mais aussi à une « mémoire des sens ». Il sera, dès lors, question, dans la section qui suit, de déterminer si cette analogie peut s'appliquer au sujet de cette recherche.

---

<sup>26</sup> On peut ainsi y reprocher certains codages qui ne sont pas toujours appropriés ou encore l'absence de légendes clairement définies. Mais ce n'est pas ici l'objet de cette recherche.

<sup>27</sup> Nous parlons ici de connaissances au sens large, incluant les savoirs liés à l'art et à la culture.

### 3.4 Une médiation de l'affect

L'objectif de l'asbl Retroludix est d'assurer la préservation du patrimoine vidéoludique. Contrairement à d'autres initiatives similaires, l'asbl est principalement focalisée sur le secteur matériel du jeu vidéo (consoles de jeux, périphériques et autres dérivés de la culture vidéoludique). En rencontrant un de ses membres, nous pensions faire face à un discours principalement centré sur la préservation physique des supports qui se serait traduite, en termes de médiation culturelle, par une préoccupation de la sauvegarde matérielle. Toutefois, si cet objectif est bien présent, il s'est révélé secondaire face à une préoccupation beaucoup plus intime. La personne que nous avons interrogée est un ancien collectionneur qui a fait, de son fond personnel, le point de départ de l'asbl. Le souhait fondateur reposait donc sur une envie de partage d'un fond privé. Depuis, l'asbl intervient majoritairement à la demande d'institutions culturelles qui souhaitent intégrer, à leurs activités, une exposition temporaire mobilisant les collections d'objets de l'association. A travers ces événements, la mission assumée par l'association relève beaucoup plus de la transmission d'une passion à travers son expérience physique. Selon Justin Baillieux, le but poursuivi à travers ces expositions n'est, dès lors, pas « d'intellectualiser » (Entretien avec Justin Baillieux, 2018, p82) le patrimoine vidéoludique mais de le rendre accessible au plus grand public dans une optique de partage.

Les pièces exposées sont, avant tout, présentes pour être manipulées et utilisées à des fins ludiques. Bien que les objets soient robustes, ils ne peuvent qu'être endommagés au fil du temps. Pour certains dispositifs, les pièces de rechanges sont encore faciles à obtenir. Justin Baillieux affirme toutefois accepter avec une certaine fatalité la disparition progressive de certaines pièces plus rares (Entretien avec Justin Baillieux, 2018, p84). Alors que la pratique du jeu vidéo, notamment rétro, se veut de plus en plus dématérialisée et que l'émulation<sup>28</sup> est, de plus en plus, considérée comme une modalité de

---

<sup>28</sup> L'émulation consiste à utiliser un logiciel informatique pour simuler le comportement d'un matériel informatique. Dans le secteur du jeu vidéo, cela signifie demander à une machine, à travers un logiciel spécifique, de simuler les

préservation viable, Retroludix prône une expérience ludique médiatisée par notre relation avec l'objet physique. Ainsi, si jamais l'usage du hardware d'époque devient impossible, la solution envisagée repose sur l'intégration d'un Raspberry Pi<sup>29</sup> supportant l'émulation de la machine à l'intérieur de la coque d'origine. Il nous relate ainsi l'anecdote suivante à propos de l'usage du matériel d'origine:

*« La majorité des gens ont une forme de nostalgie mélancolique liée à la jeunesse. Des ressentis de toucher cette manette. Il y a des gens qui m'ont dit en jouant à un jeu d'arcade : "Cela sent la chips au paprika". Parce qu'après le match de foot, ils jouaient sur une borne d'arcade en mangeant ces chips. Pour moi, le ressenti de cette manette, j'y vois un intérêt. »* (Entretien avec Justin Baillieux, 2018, p89)

L'objet d'origine n'a, dès lors, pas pour seule fonction d'être témoin d'une histoire culturelle et technologique mais aussi de faire revivre un passé personnel et intime. Il n'est pas seulement question de raviver un sentiment nostalgique chez les anciens joueurs mais également de le faire ressentir à une autre génération en donnant une deuxième vie à l'objet « patrimonialisé ». La passation d'une mémoire passe ici par l'expérience de cet attachement symbolique au support physique.

A travers le travail de Retroludix, nous abordons une facette du travail de médiation que nous avons, jusqu'à maintenant, négligée dans cette recherche et qui, maintenant, nous semble importante à aborder dans notre rapport à une mémoire numérique. Lorsque Manovich tente de décrire les modalités d'une esthétique post-média (2017), il met l'accent sur les structures de l'information et les comportements informationnels qui sous-tendent nos pratiques culturelles contemporaines. En agissant de la sorte, il craint

---

capacités d'une ancienne console de jeu de sorte à pouvoir lancer un jeu uniquement accessible pour ce hardware particulier.

<sup>29</sup> Un Raspberry Pi est un nano-ordinateur développé initialement pour l'apprentissage de la programmation. Sa petite taille et son faible coût en font un outil privilégié par les bricoleurs amateurs de nouvelles technologies qui souhaite utiliser la capacité de calcul de l'appareil pour automatiser différentes petites tâches. Il est notamment possible d'émuler certaines vieilles consoles à condition de disposer des périphériques nécessaires à la pratique du jeu (écran, manettes etc.).

néanmoins de privilégier une analyse des phénomènes culturels sous l'angle de leur dimension cognitive, laissant ainsi, dans l'ombre, toutes les questions relatives à l'affect et par conséquent tout ce qui relève de l'émotion ou de l'expérience. En reprenant ses théories, nous souffrons du même biais. Nous avons, jusqu'à maintenant, limité nos pratiques culturelles à une interaction purement logique entre nos processus cognitifs et la structure symbolique du média. C'est notamment aux narratologues cognitivistes que nous avons emprunté les réflexions sur les formes d'investissement des récits. Cette approche ne permet pas de saisir, dans son ensemble, le phénomène de patrimonialisation. A travers ses pratiques de médiation, Retroludix ne s'intéresse pas tant à la dimension culturelle ou historique de sa collection mais avant tout à sa signifiante symbolique pour le public qu'il anime. Le travail de patrimonialisation ne passe pas par la préservation physique des objets, qu'il ne pense de toute façon pas pouvoir assurer *ad vitam aeternam*, mais à la stimulation des souvenirs et des émotions qui habitent nos pratiques. Cette question de la charge symbolique n'en demeure pas moins fortement liée à la matérialité du support. Dourish et Mazmanian, en parlant de « material culture of digital goods », constate que ce rapport symbolique à l'objet ne disparaît pas avec le support numérique (2011, p5). L'inconnue réside plutôt dans la forme que peut prendre ce lien quand l'objet n'est plus incarné dans une enveloppe physique clairement identifiable ; bref, quand sa matérialité change.

Pour progresser dans notre réflexion, il est nécessaire de nous arrêter quelques instants pour s'intéresser à cette question de l'affect. Plusieurs auteurs ont essayé de formaliser ce « petit quelque chose » qui nous traverse parfois lorsque notre perception de l'art ou de la culture dépasse les cadres logiques que nous nous fixons<sup>30</sup>. Nous proposons ici de mobiliser une notion qui, si

---

<sup>30</sup> Nous pensons notamment à Barthes qui, à l'aide des notions de *punctum* et de *studium*, souligne la dimension non-rationnelle, ou peut-être inconsciente, de notre perception de la photographie. Là où le *studium* désigne cette capacité à aborder de façon presque factuelle la photographie à travers ses codes ou ses conventions, le *punctum* représente cet élément qui attire notre regard et qui nous transperce comme une flèche. Ce choc, contrairement au *studium*, ne relève pas de l'analysable. C'est « ce qui me point » disait Barthes, l'ébranlement qui nous fait voir plus que ce que l'image énonce (Barthes, 1980). Avec ce *punctum*, Barthes réintroduit l'expérience intime dans la relation au média.

elle n'est pas toute récente, peut nous permettre d'aborder l'affect dans notre relation à un patrimoine nativement numérique. Dans les années trente, Walter Benjamin développe le concept d'aura.<sup>31</sup> L'interprétation la plus communément admise, et que nous retiendrons ici, provient de son ouvrage « L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique » où il décrit l'aura comme la valeur d'authenticité de l'œuvre, son « unicité » ou encore une sorte de nimbe sacré qui traduit l'inscription de l'œuvre dans un lieu et une époque donnée (Benjamin, 2011).

Si le concept d'aura nous intéresse ici, c'est pour sa proximité avec la notion de mémoire involontaire. Cette idée, Benjamin l'emprunte à Marcel Proust dont il a traduit « A la recherche du temps perdu ». Dans le premier tome de l'œuvre, « Du côté de chez Swann », Proust raconte comment le narrateur se remémore un passé qu'il croyait oublié en mangeant une madeleine trempée dans du thé. Proust emploie le terme de mémoire involontaire pour qualifier ce souvenir stimulé par l'expérience sensorielle. Il y oppose la mémoire volontaire qui résulte d'un effort cognitif conscient de mémorisation (Proust, 1988). Benjamin se base sur cette dichotomie pour postuler qu'une expérience du passé ne repose pas que sur une mémoire consciente mais également sur une accumulation inconsciente d'informations (Benjamin, 2012). Comme le souligne Kratky (2013), ces images ne font sens qu'à travers un processus d'association inconscient qui les lie à un sentiment perçu dans l'instant présent. Benjamin emploie cette notion pour compléter sa définition de l'aura :

*« Si l'on entend par aura d'un objet soumis à l'intuition l'ensemble des images qui, surgies de la mémoire involontaire, tendent à se*

---

<sup>31</sup>« Qu'est-ce au fond que l'aura ? Un singulier entrelacs d'espace et de temps : unique apparition d'un lointain, aussi proche soit-il. Reposant par un jour d'été, à midi, suivre une chaîne de montagnes à l'horizon, ou une branche qui jette son ombre sur le spectateur, jusqu'à ce que l'instant ou l'heure ait part à leur apparition — c'est respirer l'aura de ces montagnes, de cette branche » (Benjamin, 1996, p. 19). Cette définition issue de « Petite histoire de la photographie » est difficile à interpréter ce qui explique, en partie, les débats qui questionnent la popularité du terme. A cela, il faut ajouter le fait que Benjamin lui-même, tout au long de sa vie, utilisera plusieurs fois ce terme pour décrire des choses légèrement différentes. Il ne sera pas ici question de rentrer dans ces débats qui ne remettent pas tant en cause le concept même que l'hypothèse de son déclin sur lequel nous reviendrons plus loin.

*grouper autour de lui, l'aura correspond, en cette sorte d'objet, à l'expérience même que l'exercice sédimente autour d'un objet d'usage.* » (Benjamin, 2012, p. 378)

De ce point de vue, l'aura est une pratique de la mémoire inconsciente. A travers notre expérience d'œuvres d'art, l'aura de Benjamin incarne un système de relations entre l'individu, l'œuvre et une masse de significations potentielles qui se retrouvent actualisées dans l'instant présent et qui composent ce halo signifiant. C'est cette interprétation de l'aura qui nous a amené à considérer le travail de patrimonialisation comme un processus biface, non seulement consacré à la gestion physique des collections mais aussi à la circulation de cette charge symbolique, capable d'ancrer un patrimoine dans un inconscient collectif. De la même façon que la mémoire involontaire est le corollaire de la mémoire volontaire, la prise en compte de l'aura incarne la dimension inconsciente du processus patrimonial. L'incorporation d'un bien culturel comme patrimoine d'une communauté passe autant par son intégration dans les entrepôts d'une institution officielle que par l'entretien de sa charge symbolique capable de marquer durablement les esprits et de faire sens pour la communauté. Construire cette aura contribue dès lors à développer une mémoire qui ne s'ancre pas dans les objets mais dans les relations que nous entretenons avec eux.

Si Benjamin développe ce concept d'aura, c'est justement pour annoncer son déclin à l'heure de la prolifération des techniques de reproduction. La gravure, l'imprimerie et la photographie dénaturent l'œuvre d'art qui perd toute la sacralité que lui conférait l'aura. La photographie, notamment, en permettant l'enregistrement de toute trace, provoque une croissance exponentielle de la mémoire volontaire, au détriment de son corollaire<sup>32</sup>.

*« A la reproduction même la plus perfectionnée d'une œuvre d'art, un facteur fait toujours défaut : son hic et nunc, son existence unique au lieu où elle se trouve »* (Walter Benjamin, 2012, p41)

---

<sup>32</sup> Nous retrouvons ici un parallèle assez fort entre les propos de Benjamin et cette obsession contemporaine pour une captation absolue du monde développée dans le premier chapitre.

Ce constat semble dès lors interdire toute utilisation de ce concept dans le cadre des cultures de masse et encore moins dans le contexte du patrimoine numérique natif. Toutefois, comme le souligne Kratky (2013), si Benjamin déplore la disparition de cette dimension auratique, il célèbre aussi la possibilité d'un art libéré de l'emprise bourgeoise. L'évolution des techniques pousse ainsi à développer une nouvelle sensibilité qui serait plus en phase avec nos modes d'expression contemporains. En s'intéressant au travail de Benjamin, Fernand Hörner constate ainsi que la valeur auratique d'une musique peut s'incarner dans l'acte éditorial du CD<sup>33</sup> (2015). Photos, illustrations et autres extraits documentaires permettent l'instauration d'un échange entre l'auteur et ses fans. Dès lors, le support d'inscription n'est plus seulement une reproduction « froide » mais bien un acte éditorial chargé de toute une valeur symbolique pour son possesseur. Cette réflexion implique que l'aura, loin d'être terrassée par les techniques de reproduction, est, en réalité, un phénomène changeant dont la manifestation dépend du contexte culturel et technologique.

*« Ce qui est sûr, cependant, c'est que ni le concept ni la sensation de l'aura ne sont mythiques ou originaires, mais constituent un phénomène flexible qui émane d'un contexte historique qu'il convient d'analyser par rapport aux moyens techniques existants, dans son développement historique, et aussi, peut-être, par rapport aux modes de consommations particuliers et individuels. » (Hörner, 2015, paragraphe 46)*

Pour appliquer la notion d'aura au monde numérique, André Gunthert sort le concept de sa métaphore « mystique » pour lui donner un ancrage sémiotique. Il se focalise alors sur l'idée de nuage informationnel (Gunthert, 14 avril 2016). L'aura serait l'agrégation des énoncés produits autour de l'objet ce qui permet d'assurer son authenticité. Cela implique que l'historicité de l'œuvre et son inscription dans un haut lieu culturel, que Benjamin emploie

---

<sup>33</sup> Pource faire, Hörner se base notamment sur une citation du bassiste de Radiohead, Collin Greenwood. Dans celle-ci, il mobilise l'aura de Benjamin Walter pour défendre l'achat de CD face au piratage. Les vrais fans profiteraient ainsi plus du CD avec tous ses « bonus » que de la version pirate qui ne comprend que la musique.

comme indicateurs de l'unicité de l'œuvre, composent également ce halo sémiotique. La découverte en 2016 d'un tableau presque identique à Judith et Holopherne du Caravage anime la presse. Pourquoi ? Parce que si l'authenticité de l'œuvre est confirmée, sa valeur sera estimée à plusieurs millions d'euros. Or, avant ou après identification, il sera toujours question du même objet mais sa valeur symbolique sera tout autre. Gunthert (14 avril 2016) analyse de la même façon le succès du film Pulp Fiction qu'il attribue, entre autres, à la mise en scène du retour inattendu de Travolta sur grand écran. Ces éléments, propres au contexte d'énonciation et indépendants de la trame narrative, viennent teinter la perception de l'œuvre.

En présentant l'aura comme une construction sémiotique, nous pouvons mieux imaginer l'interaction de cette notion avec la pratique patrimoniale. A l'époque de Benjamin, la majorité du travail de prescription culturelle est assumée par certains hauts-lieux culturels. Ce qu'il décrit comme le *hic et nunc* découle, entre autres, de l'hégémonie d'une classe bourgeoise détenant les moyens de nourrir une aura presque sacrée autour de certaines œuvres. Si, aujourd'hui, la Joconde est un passage presque obligé pour de nombreux visiteurs du Louvre, ce n'est pas uniquement pour la qualité intrinsèque du tableau. Elle l'était probablement à l'origine de sa célébrité auprès des artistes de son temps, mais cela n'explique pas le magnétisme qu'elle exerce aujourd'hui sur de nombreux touristes. Au fil du temps, toute une mythologie soigneusement entretenue par l'institution s'est développée autour de l'œuvre et a contribué à la sédimer dans notre mémoire collective.

Au regard de cette notion d'aura, la distinction opérée par la Cinematek entre valorisation et médiation est très intéressante. Le cinéma a ceci de particulier qu'il s'agit d'un média aujourd'hui bien institutionnalisé avec son organisation propre et une place affirmée dans l'espace médiatique et culturel contemporain. Focalisée principalement sur ce que l'on appelle le « film de patrimoine<sup>34</sup> », l'institution adopte, dans l'espace public, une position très

---

<sup>34</sup> Nous reprenons ici les termes employés par Daniella Vidanovski, responsable de la valorisation des collections, lors de notre rencontre. Dans ce contexte, le terme est employé pour désigner les films ayant depuis longtemps quitté le réseau de circulation habituel pour rentrer dans celui des institutions patrimoniales. Cette

similaire à celle d'un musée d'art<sup>35</sup>. Etant donné la rareté de certains films difficiles à obtenir aujourd'hui et le travail de restauration opéré sur eux, nous sommes confrontés à des documents dont l'aura est proche de celle d'une œuvre d'art unique. Pourtant, le passage du film au numérique lors du processus de restauration implique son entrée dans un mode de consommation tout à fait opposé à cette logique. Le format numérique donne ainsi la possibilité à l'institution de rendre l'œuvre accessible via différentes plateformes en ligne. Plutôt que de se contenter de cette facilité de mise en ligne, un employé est dédié à temps plein depuis quelques années à une tâche de valorisation des collections. Si, pour l'institution, la médiation concerne, avant tout, le travail éducatif réalisé dans les murs de la cinémathèque, la valorisation s'attache à faire circuler les films restaurés. Ce travail de valorisation consiste alors à recréer une petite sortie en salle à l'image d'une sortie commerciale classique. En agissant de la sorte, la cinémathèque permet de refaire vivre l'œuvre dans une activité collective presque rituelle. A l'image de Retroludix, cette dynamique tente de transmettre l'œuvre dans des conditions de diffusion proches de l'expérience originelle.

Il ne faut néanmoins pas être naïf quant aux véritables objectifs de ces travaux de valorisation. En ce qui concerne la Cinematek, Il s'agit encore d'un travail de médiation très hiérarchisé où l'institution s'impose comme référent majeur à la constitution du bien comme patrimoine. Ce travail de valorisation répond, avant tout, à une volonté de toucher un public déjà convaincu. S'il existe une préoccupation du profil du spectateur, nous nous trouvons face à une institution qui cherche surtout à trouver un public en adéquation avec le contenu du média plutôt que de prendre le risque de construire sa relation avec une population parfois étrangère à son approche. Daniella Vidanovski, responsable de la valorisation des collections, souligne, en parlant des stratégies de diffusion :

---

définition n'est pas particulièrement précise mais n'étant pas le sujet central de ce travail, nous nous en contenterons.

<sup>35</sup> Nous pouvons retrouver cette proximité à travers les propos de Dianella Vidanovsky : « Donc le Louvre a une collection d'œuvres d'art, nous on a une collection de film » (Entretien avec Daniella Vidanovsky, 2018, p62)

*« Et bien donc chaque film a son public cible, son public qu'il attire naturellement, donc on fonction de ça...voilà. Si tu étudies la com tu as compris qu'entre Star Wars ou le Marquis de Wavrin on n'est pas sur le même public. » (Entretien avec Daniella Vidanovsky, 2018, p61)*

Or, cette interprétation de l'aura réactualisée au contexte numérique accorde une grande importance à l'expérience individuelle dans le rapport à l'œuvre. Comme nous l'avons déjà souligné plus tôt, face à ce complexe sémiotique potentiel, c'est à travers son ressenti personnel que l'individu opère le travail d'association nécessaire à la constitution de l'aura signifiante. Kratky établit un rapprochement entre la base de données comme forme symbolique et l'aura de Benjamin :

*« En ce sens, il existe une forme de potentiel poétique et d'aura dans la base de données qui repose sur le fait que les données sont dissociées et qu'elles prennent leur signification seulement grâce à une lecture spécifique et unique par un lecteur individuel » (Kratky, 2013, p22)*

Dans la section qui suit, nous aborderons notamment les activités de médiation du Quai10 et nous reviendrons sur celles du PointCulture pour examiner comment ces organismes placent l'individu, plutôt que l'objet, au cœur du processus de médiation.

### 3.5 Editorialisation et mise en scène de la confrontation

Cette notion d'aura comme nuage sémiotique nous permet d'étudier, sous un angle nouveau, les outils de visualisation que nous avons abordés au début de cette analyse. Bien qu'ils se présentent comme une représentation fidèle d'un domaine culturel, ce n'est pas pour autant qu'il faut céder à l'illusion d'objectivité que peuvent laisser transparaître ce genre de dispositifs. Ces outils incarnent un travail éditorial qui découle de la mobilisation d'une expertise personnelle et de prises de décisions parfois subjectives. Cela peut apparaître de façon explicite à travers les énoncés complémentaires ajoutés à

la visualisation tels que des textes, photographies ou vidéos. Mais de façon plus implicite, l'interface en elle-même regroupe des marqueurs énonciatifs particuliers. En suivant le même fil conducteur adopté en abordant l'existence d'une raison computationnelle, Manovich étend l'hypothèse de Whorf-Sapir, postulant des représentations mentales liées aux catégories du langage aux interfaces qui conditionnent notre rapport au monde numérique (2002). Comme le langage, l'interface agit comme un code qui transporte des messages culturels. L'interface d'un navigateur internet ou d'un système d'exploitation conditionne l'ensemble de nos activités sur un ordinateur. Loin d'être une fenêtre transparente sur le monde, l'interface organise les données pour garantir des modalités d'interactions qui découlent d'une logique prédéfinie. Comme le souligne également Manovich, toute interface n'est que la concrétisation de la structure mentale d'un concepteur (2002). L'usage de l'une ou l'autre technique de visualisation ainsi que les modalités d'actions laissées à l'utilisateur contribueront à accentuer certaines dimensions du problème plutôt que d'autres.

Dans le cas de Belgium Underground, l'usage d'une visualisation réticulaire, où tous les éléments semblent incarner une place logique dans un « grand tout », véhicule l'image d'un genre musical underground institué avec ses sous-genres et ses acteurs phares. Cette vision transversale du genre musical est un travail de recontextualisation qui contribue à multiplier les points de vue autour d'un monde culturel. De plus, pour reprendre le jeu de mot usuel, la base de données, elle-même, n'est pas donnée mais construite. Par le travail de sélection et de mise en forme des informations, elle contribue aussi à ancrer le dispositif dans un cadre particulier<sup>36</sup>. La valeur ajoutée de ces dispositifs se situe plus dans l'interprétation des données qu'ils mettent en scène que dans une éventuelle description « objective » d'une collection. Pour reprendre les termes de Pierre Hemptinne, lors de notre rencontre :

*« Cela transpose la capacité d'un médiathécaire qui connaît un répertoire de manière structurée, cela transpose cette connaissance*

---

<sup>36</sup> Dans le cas de Belgium Underground, n'ayant aucune connaissance du genre, nous ne nous permettrons pas de critiquer les données présentées.

*de savoir-faire dans un travail de prescription sur ces millions de contenus sur internet.* » (Entretien avec Pierre Hemptinne, 2018, p21)

La mise en ligne de ces outils par PointCulture est généralement accompagnée de plusieurs événements dans différents lieux culturels ou dans les antennes locales de l'asbl. Ces moments contribuent à cadrer le dispositif dans le discours général de l'organisme à travers des conférences ou des échanges plus formels. Ils permettent également de familiariser le public aux outils au moyen de différents ateliers. Ces moments privilégiés s'intègrent dans une préoccupation plus globale de l'asbl visant à faire de la médiation un moment de partage. Pierre Hemptinne envisage la médiation comme un espace de débat et d'échanges : « c'est le fait que des gens soient-là ensemble, discutent, échangent des points de vues et analysent le contenu » (Entretien avec Pierre Hemptinne, 2018,p18). Cette préoccupation s'accompagne d'une réflexion sur l'espace physique qui, loin d'être mis de côté avec l'arrivée du numérique, trouve une nouvelle raison d'être. Suite à la perte d'intérêt pour le prêt, l'organisation spatiale des différentes antennes de l'institution s'en trouve transformée. L'espace alloué aux collections de prêt est réduite. On installe un plateau média à disposition des partenaires et des espaces pour des expositions leur sont réservés. L'intégration d'un café au PointCulture de Bruxelles est emblématique de cette refonte de l'environnement. L'espace est chaleureux et accueillant, invitant ainsi le visiteur, que ce soit en journée ou lors d'événements particuliers, à venir s'asseoir pour partager l'expérience vécue.

Nous souhaitons rapprocher ces pratiques d'un autre organisme qui nous intéresse notamment pour sa relation aux jeux vidéo. Inauguré en 2017, le Quai10 à Charleroi adopte, selon nous, une démarche tout à fait analogue. Qualifié, un moment, de centre de l'image animée et interactive, l'organisme concentre ses activités autour de deux pôles : cinéma et jeux vidéo. Tandis que le premier incarne, dans les faits, un cinéma assez classique prônant une programmation relativement diversifiée, le second innove davantage en proposant un espace dédié à la découverte du média vidéoludique. Les activités de ce service sont articulées autour de trois axes principaux : découvrir le jeu vidéo comme produit culturel, utiliser le jeu vidéo comme

outil pédagogique et soutenir la scène belge du jeu vidéo. Dans le cadre du premier axe qui nous intéresse davantage ici, l'espace Gaming du Quai10 propose une sélection bimestrielle de 13 jeux. Le lieu d'accueil de ces expositions temporaires est aménagé afin de permettre aux visiteurs de découvrir les jeux dans un environnement calme et chaleureux. Le lieu est à mi-chemin entre la salle d'arcade et le musée d'art où chaque jeu exposé ne demande qu'à être exploré par le visiteur. Comme le signale néanmoins Pierre-Yves Hurel, il est possible d'y retrouver quelques codes du musée d'art. Cette impression est notamment renforcée par le bâtiment récemment rénové dont l'architecture laisse une empreinte symbolique importante.

Toutefois, suite à notre rencontre avec Julien Annart, responsable de ce pôle au moment de l'échange, l'espace gaming du Quai10 nous apparaît plutôt comme un lieu d'échange. De par les propriétés du média vidéoludique, l'exposition temporaire doit, avant tout, être vécue comme une expérience partagée avec chaque participant, contrairement au monde du livre qui, selon Annart, relève plus d'une position passive. Les jeux n'y sont dès lors pas « sous vitrine » et des fauteuils invitent les visiteurs à venir s'installer pour prendre en main les manettes mises à disposition. Loin d'être destinées aux habitués du genre, qui sont paradoxalement les plus difficiles à attirer pour l'institution, les activités du centre gaming se veulent les plus inclusives possibles afin de faire découvrir la culture vidéoludique à un public habituellement réticent au média (Entretien avec Julien Annart, 2018).

Toucher ce public implique, selon Julien Annart, de démonter les grands discours contemporains qui gravitent autour du jeu vidéo. Principalement issus des campagnes marketings des grands éditeurs, ces discours associent la pratique du jeu à un exercice difficile, nécessitant de l'entraînement et une certaine adresse. Les jeux les plus mis en avant sont ceux avec des graphismes plus photo-réalistes et des scènes d'actions plus effrénées. L'organisation d'expositions régulières vise à proposer des jeux qui sortent habituellement de ces discours dominants. Bien souvent, ces jeux proviennent du monde indépendant où les moyens dédiés à la communication sont limités. L'attention accordée par l'institution à ces développeurs permet de donner

une visibilité à des productions parfois difficiles à découvrir (Entretien avec Julien Annart, 2018).

Une dynamique similaire émerge des ateliers de création de jeux vidéo organisés par Pierre-Yves Hurel, anciennement coordinateur de projets relatifs au jeu vidéo pour l'association de médiation culturelle Arts&Publics. Ces ateliers invitent les participants à élaborer un jeu vidéo qui doit pouvoir servir d'outil de valorisation d'une collection patrimoniale. Etant donné la grande disparité des profils au sein de ces rencontres, il s'avère généralement nécessaire de réaliser un travail de médiation sur le média vidéoludique. Ces sessions consistent à contextualiser la pratique du jeu vidéo en soulignant ses pratiques périphériques et en négociant les aprioris des intervenants (Entretien avec P-Y. Hurel, 2018).

De ces observations, nous retirons deux tendances notables: la production éditoriale comme discours alternatif (1) et une réappropriation du lieu physique comme espace de confrontation (2).

(1) Dans le contexte du patrimoine natif numérique et plus globalement de la culture médiatique de masse, les institutions culturelles ne disposent pas de ce monopole auratique qui est l'apanage des hauts-lieux patrimoniaux. Comme le constate Gunthert, réseaux sociaux, agrégateurs de critiques et algorithmes de recommandations complexifient fortement notre environnement prescriptif (14 avril 2016). Ce qu'il définit comme un nuage informationnel est composé de signaux aux multiples origines ce qui n'empêche pas certains discours de prendre l'ascendant sur d'autres. Que ce soit pour le Quai10 ou PointCulture, le travail de médiation s'inscrit dans une logique transversale plutôt que hiérarchique, valorisant l'altérité et non la légitimité.

(2) La seconde modalité d'action observée découle de la première et peut se résumer à travers les propos de Pierre Hemptinne : « A partir du moment où on a toute une vie culturelle qui peut se passer sans sortir de chez soi, il faut recréer des lieux où l'on reparle du fond, on reparle de contenu, on reparle simplement. » (Entretien avec Pierre Hemptinne, 2018, p26). Parler de lieux de partage serait insuffisant. En capitalisant en priorité sur un travail éditorial,

l'objectif n'est pas uniquement de permettre une rencontre mais surtout d'engager une confrontation. Ce terme ne renvoie pas à un conflit violent mais plutôt à une rencontre de points de vue opposés qui doit amener à un enrichissement mutuel. De la sorte, le travail de recontextualisation des contenus opérés par l'institution n'est pas simplement libéré dans l'espace public au risque de voir toute la signification du message se perdre dans le bruit ambiant. Mais il est incorporé dans un processus collectif de négociation. Nous confirmons ici l'hypothèse postulée dans le premier chapitre de cette recherche.

Face à un écosystème informationnel qui a évolué en dehors des cadres patrimoniaux habituels, les opérateurs culturels que nous avons observés adoptent ici une stratégie transversale centrée non pas sur l'œuvre mais bien sur l'individu. En développant des discours sur le média et autour de lui, ces intermédiaires participent à la construction d'une aura autour de nos pratiques culturelles. Une fois mise en débat, cette aura est négociée par les participants qui contribuent à la structuration de ce bruit sémiotique et à l'émergence d'un attachement symbolique. Au-delà de l'entretien d'une mémoire volontaire pour reprendre les termes de Proust, l'intermédiaire culturel, à travers son travail de médiation, contribue à l'élaboration d'un environnement de structuration d'un inconscient collectif.

Le constat que nous dressons ici n'est pourtant pas aussi limpide que nous l'avons décrit jusqu'à maintenant. De nombreux obstacles pragmatiques et logistiques empêchent la réalisation de tout le potentiel de ce type de démarches. Le développement de Belgium Underground a nécessité un budget de 30 000 euros (Entretien avec Pierre Hemptinne, 2018, p30), l'appel à une entreprise extérieure et la mobilisation de deux mi-temps pendant plusieurs mois. Il apparaît assez rapidement que le développement de ce genre d'outils n'est pas accessible à n'importe quelle institution. L'espace Gaming du Quai10 a rencontré des difficultés similaires tant techniques que sociales au sein de l'institution. Ainsi, s'il faut pouvoir acquérir le matériel nécessaire, il faut aussi pouvoir justifier, auprès du reste de l'organisme, le temps et les moyens mobilisés. Enfin, comme nous l'a confié Thierry Moutoy, médiathécaire à l'antenne de Louvain-La-Neuve du Pointculture, assurer la

médiation de ces collections implique de devoir se former en dehors des sentiers habituels des métiers du patrimoine. En plus des défis techniques que pose la préservation d'un patrimoine numérique natif, ce sont autant de questions auxquelles il faudra aussi apporter des réponses si nous souhaitons établir une politique culturelle numérique à la fois efficace et durable.

## Conclusion

---

Bien souvent, le web et, de façon plus générale, la culture numérique est symbolisée comme une Bibliothèque d'Alexandrie dont il faut préserver les artefacts. Dans une interview accordée à Quentin Jardon, Robert Cailliau, cofondateur quelque peu oublié du web, déplore l'état du réseau dont la capacité énonciatrice a été phagocytée par quelques grands géants. Comme le formule très justement le journaliste, aux yeux de l'ancien chercheur, le web n'a plus en commun avec la Bibliothèque d'Alexandrie qu'un champ de cendres mouillées (Jardon, 2018). Si le ton cynique et désabusé de l'ingénieur retraité du CERN noircit probablement le trait, il met le doigt sur un des dangers inhérents à notre milieu numérique qui n'est autre que le conditionnement de nos cadres de pensée et de nos modalités d'expression. A travers cette recherche, nous avons voulu envisager une réintroduction du travail de médiation au cœur de l'acte patrimonial en tant que complément nécessaire à l'émergence d'une mémoire collective, à l'heure du support numérique. En étudiant les pratiques de médiation mises en place par différents opérateurs culturels focalisés sur des médias évoluant principalement dans l'espace numérique, nous avons tenté de mettre en évidence des modalités d'actions capables de resituer ce patrimoine dans l'expérience sensible de chacun et de faire émerger le mémorable du mémorisable<sup>37</sup>.

De façon globale, nos observations nous invitent à repenser l'action culturelle non plus sur une politique de l'accès mais une politique de l'attention. L'émergence des médiathèques et d'autres institutions opérant sur le même créneau découlait d'un besoin d'accessibilité. Cette stratégie s'avère nécessaire lorsque l'environnement médiatique et son système économique reposent sur la possession de l'objet physique. Aujourd'hui, avec l'explosion de l'offre culturelle disponible en ligne, la question de l'accessibilité n'est plus au premier plan. L'évolution du support change, à la fois, les enjeux économiques et culturels. Nous rentrons aujourd'hui dans ce qu'Yves Citton

---

<sup>37</sup> Pour reprendre une dernière fois l'expression de Paolucci (2013).

(2014) qualifie d'économie de l'attention. Alors que l'offre culturelle n'a jamais été aussi abondante, la ressource rare n'est autre que l'attention que nous pouvons accorder. Le modèle économique ne repose plus sur l'achat mais sur la publicité ou l'abonnement. Cette recherche de la satisfaction a notamment conduit au développement d'outils algorithmiques de recommandations visant à diriger l'utilisateur vers les contenus les plus à même de le contenter. Pour maximiser l'engagement de l'utilisateur, les contenus suggérés seront déterminés sur base de leur popularité globale, de leur reconnaissance par des sources connues, de leurs affinités avec nos proches ou encore de leur correspondance avec nos actions passées (Cardon, 2015). Ces modalités de recommandation portent potentiellement en elles le germe de l'isolement intellectuel et culturel. Or, à travers ce double travail de recontextualisation et de confrontation, la médiation culturelle propose de sortir de ces cadres figés et de faire dévier nos faisceaux intentionnels des voies tracées par l'intérêt économique.

Lorsqu'il s'intéresse à l'archive numérique Doueïhi (2011) se réfère à une nouvelle de Philip K. Dick, « L'homme variable ». Cette nouvelle de science-fiction met en scène un monde alternatif doté de technologies de calcul avancées et au sein duquel la Terre est en conflit avec les habitants de Proxima du Centaure. Tandis que les terriens attendent que leurs machines probabilistes déterminent le moment le plus opportun pour lancer leur attaque, un homme est ramené, par erreur, du 20<sup>ème</sup> siècle. Particulièrement doué avec les machines, il deviendra une variable imprévisible et incalculable qui changera le cours des événements. Doueïhi (2011) utilise cette figure de « l'homme variable » pour imaginer le futur de notre mémoire. En ayant, de plus en plus, recours à des solutions informatiques pour assurer la prise de décision, nous dit-il, nous éliminons progressivement le facteur humain. Cet homme variable que Doueïhi propose est un individu capable de remettre en question les catégories du monde numérique, d'introduire de l'aléa et de décentrer nos points de vue. L'homme variable incarne « l'interface entre la mémoire, le passé et la machine » (2011, p145). Or, toute interface est, avant tout, une question de perspective et de cadrage.

Nous reconnaissons dans cette image de l'homme variable certaines actions mises en œuvre par les médiateurs rencontrés. A travers une culture numérique qui s'incarne symboliquement dans des bases de données, ces acteurs viennent tracer des parcours de lecture qui sortent des cadres usuels. La création de moments de confrontation avec ces énoncés contribue à sédimenter une aura, au sens de Benjamin, sur ce patrimoine intangible et à l'ancrer dans l'expérience vécue de la collectivité. Ce sont ces moments de recontextualisation qui viennent introduire une variance imprévisible dans nos découvertes culturelles. Accepter cette imprédictibilité, c'est accepter d'être déçu ou de se laisser surprendre. C'est ainsi permettre la rupture et par là l'innovation. A travers ces moments de confrontation, nous faisons ressortir ce qui fait sens pour la collectivité en regard des préoccupations de l'instant présent. A travers ce que nous choisissons d'ignorer ou de valoriser, nous creusons des fractures dans cet héritage qui sont autant de prises auxquelles les générations futures ont la liberté de s'accrocher.



# Bibliographie

---

## Articles et livres académiques

Azuma, H. (2008). *Génération Otaku : Les enfants de la postmodernité*. Paris: Hachette Littératures.

Bachimont, B. (2004). Arts et sciences du numérique: Ingénierie des connaissances et critique de la raison computationnelle. *Mémoire de HDR*.

Bachimont, B. (2007). *Ingénierie des connaissances et des contenus : Le numérique entre ontologies et documents*. Paris: Hermes Science Publications.

Bachimont, B. (2010). La présence de l'archive : réinventer et justifier. *Intellectica - La revue de l'Association pour la Recherche sur les sciences de la Cognition (ARCo)*, 53-54, 281-309.

Barthes, R. (1967). The death of the authour.

Barthes, R. (1980). *La chambre claire: note sur la photographie*. Paris: Gallimard.

Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulation*. Paris: Galilée.

Becker, H.-S. (2010). *Les mondes de l'art*. Paris: Flammarion.

Benjamin, W. (1996). Petite histoire de la photographie. *Études photographiques*, (1). Consulté à l'adresse <http://journals.openedition.org/etudesphotographiques/99>

Benjamin, W. (2011). *L'Oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (2e édition). Allia.

Benjamin, W. (2012). *Oeuvres, Tome 3*. Paris: Gallimard.

Besson, A. (2015). *Constellations: des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*. CNRS éditions.

Blanchette, J.-F. (2011). A material history of bits. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 62(6), 1042-1057. <https://doi.org/10.1002/asi.21542>

Cardon, D. (2015). *A quoi rêvent les algorithmes: nos vies à l'heure des big data*. Paris: La République des idées : Seuil.

Chabin, M. A. (2013). Peut-on parler de diplomatie numérique? In V. Frey, *Vers un nouvel archiviste numérique*. Paris: L'Harmattan.

Citton, Y. (2014). *Pour une écologie de l'attention*. Paris: Éditions du Seuil.

Dannenberg, H. (2008). *Coincidence and Counterfactuality: Plotting Time and Space in Narrative Fiction*. University of Nebraska Press. Consulté à l'adresse <http://www.jstor.org/stable/j.ctt1dgn486>

Dannenberg, H. (s. d.). Ontological Plotting : Narrative as Multiplicity of Temporal Dimensions, *The Dynamics of Narrative Form*.

Davallon, J. (2014). À propos des régimes de patrimonialisation : enjeux et questions. Présenté à Patrimonialização e sustentabilidade do patrimônio: reflexão e prospectiva. Consulté à l'adresse <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01123906/document>

Debray, R. (1995). *Vie et mort de l'image: Une histoire du regard en Occident*. Paris: Folio.

Deleuze, G., Guattari, F., & Deleuze, G. (1980). *Mille plateaux*. Paris: Éditions de minuit.

Doueïhi, M. (2011). *Pour un humanisme numérique*. Paris: Le Seuil.

Dourish, P., & Mazmanian, M. (2011). *Media as Material: Information Representations as Material Foundations for Organizational Practice*. Oxford University Press. Consulté à l'adresse <http://www.oxfordscholarship.com/view/10.1093/acprof:oso/9780199671533.001.0001/acprof-9780199671533-chapter-5>

Eco, U. (1984). *The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts*. Indiana University Press.

Genette, G. (1992). *Palimpsestes: la littérature au second degré*. Paris: Éd. du Seuil.

Govaert, S. (1980). De la Discothèque nationale de Belgique aux médiathèques communautaires. *Courrier hebdomadaire du CRISP*, (903-904), 1-50. <https://doi.org/10.3917/cris.903.0001>

Gunthert, A. (2016, avril). *Les mondes numériques de l'art contemporain : L'Aura à l'ère des singularités numériques*. Conférence présenté à Les mondes numériques de l'art contemporain. Consulté à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=5B6KliOeZrA&user=UCJeinKLg1dOGIOvS9m07vcg>

Halbwachs, M. (1994). *Les cadres sociaux de la mémoire* (1. éd). Paris: Michel.

Hégarat, T. L. (2015, août 20). Un historique de la notion de patrimoine. Consulté à l'adresse <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01232019/document>

Hörner, F. (2015). La flexibilité historique de l'aura : de Walter Benjamin à Radiohead. *Communication & langages*, (184), 61-77. <https://doi.org/10.4074/S0336150015012041>

Jenkins, H. (2013). *La culture de la convergence - Des médias au transmédia*. Paris: Armand Colin.

Kratky, A. (2013). *Les auras numériques : pour une poétique de la base de données* (phdthesis). Université Panthéon-Sorbonne - Paris I. Consulté à l'adresse <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01243672/document>

Lejeune, C. (2014). *Manuel d'analyse qualitative : Analyser sans compter ni classer* (1re éd.). De Boeck.

Lyotard, J.-F. (1979). *La condition postmoderne: rapport sur le savoir*. Paris: Éditions de Minuit.

Manovich, L. (1999). Database as Symbolic Form. *Convergence*, 5(2), 80-99. <https://doi.org/10.1177/135485659900500206>

- Manovich, L. (2002). *The Language of New Media* (Reprint edition). Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Manovich, L. (2017). Une esthétique post-média. *Appareil*, (18). <https://doi.org/10.4000/appareil.2394>
- Merzeau, L. (2006). De la vidéosphère à l'hypersphère. *Médium : Transmettre pour Innover*, (13), 3-15.
- Merzeau, L. (s. d.). Faire mémoire des traces numériques. Consulté 20 mai 2018, à l'adresse <https://www.ina-expert.com/e-dossier-de-l-audiovisuel-sciences-humaines-et-sociales-et-patrimoine-numerique/faire-memoire-des-traces-numeriques.html>
- Montfort, N., & Bogost, I. (2009). *Racing the Beam: The Atari Video Computer System* (2nd ptg edition). Cambridge, Mass: The MIT Press.
- Ong, W. J. (2012). *Orality and Literacy: 30th Anniversary Edition* (3<sup>e</sup> éd.). London ; New York: Routledge.
- Paolucci, C. (2013). Archive, patrimoine et mémoire. Un regard sémiotique sur la tiers-mondialisation du savoir à l'ère de la numérisation. In V. Frey, *Vers un nouvel archiviste numérique* (p. 75-104). Paris: L'Harmattan.
- Peyron, D. (2013). *Culture geek*. Limoges: Fyp.
- Rasse, P. (2017). *Le musée réinventé. Culture, patrimoine, médiation*. Paris: Cnrs.
- Rasse, P., & Girault, Y. (2011). Introduction, *Les musées au prisme de la communication*(61).
- Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore, Md.: Johns Hopkins Univ. Press.
- Treleani, M. (2017). *Qu'est-ce que le patrimoine numérique? : Une sémiologie de la circulation des archives*. Editions Le Bord de l'eau.

## Ressources complémentaires

Archipel : Introduction. (s. d.). Consulté 13 août 2018, à l'adresse <http://archipels.be/web/map.html>

Biset, S. (s. d.). Archipel : Experience. Consulté 13 août 2018, à l'adresse <http://archipels.be/web/map.html>

Borges, J. L. (1983). *Fictions* (Nouvelle édition augmentée). Paris:

Gallimard.

Bouger les lignes. (2016). *Bouger Les Lignes - Plan Culturel Numérique - Synthèse finale* (p. 44). Consulté à l'adresse [http://www.tracernospolitiquesculturelles.be/wp-content/uploads/2015/01/plan\\_culturel\\_numerique-final.pdf](http://www.tracernospolitiquesculturelles.be/wp-content/uploads/2015/01/plan_culturel_numerique-final.pdf)

Bouwer, B. (2015, juillet 26). YouTube Now Gets Over 400 Hours Of Content Uploaded Every Minute. Consulté 13 août 2018, à l'adresse <https://www.tubefilter.com/2015/07/26/youtube-400-hours-content-every-minute/>

Bruns, A. (2018, janvier 2). The Library of Congress Twitter Archive: A Failure of Historic Proportions. Consulté 14 août 2018, à l'adresse <https://medium.com/dmrc-at-large/the-library-of-congress-twitter-archive-a-failure-of-historic-proportions-6dc1c3bc9e2c>

Cook, G. (2017). *Clicking clean: Who is winning the race to build a green internet?* (p. 102). Etats-Unis: GreenPeace. Consulté à l'adresse <http://www.clickclean.org/downloads/ClickClean2016%20HiRes.pdf>

Kuchera, B. (2018, janvier 10). Report: 7,672 games were released on Steam in 2017. Consulté 13 août 2018, à l'adresse <https://www.polygon.com/2018/1/10/16873446/steam-release-dates-2017>

Larousse, É. (s. d.). Définitions : patrimoine - Dictionnaire de français Larousse. Consulté 13 août 2018, à l'adresse <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/patrimoine/58700>

Palimpsest. (s. d.). Consulté 6 août 2018, à l'adresse <http://expositions.mundaneum.org/fr/expositions/palimpsest>

Plutarque. (2018, août 13). Plutarque : Oeuvres morales : Comment il faut écouter. Consulté 13 août 2018, à l'adresse <http://remacle.org/bloodwolf/historiens/Plutarque/commentecouter.htm>

PointCulture. (2017). *Rapport annuel du conseil d'administration 2016-2017* (Rapport annuel). Consulté à l'adresse <https://www.pointculture.be/webdocs/rapport-annuel-2016-2017/#page=1>

Proust, M. (1988). *Du côté de chez Swann*. Paris: Gallimard.

Resnais, A. (1956). *Toute la mémoire du monde*. Consulté à l'adresse [Toute la mémoire du monde](#)

Unesco. (2003, octobre 15). Charte sur la conservation du patrimoine numérique. Consulté à l'adresse [http://portal.unesco.org/fr/ev.php-URL\\_ID=17721&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/fr/ev.php-URL_ID=17721&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html)

**Résumé :** Avec l'évolution des technologies numériques, il n'a jamais été aussi facile d'enregistrer la moindre trace humaine. Pourtant, *se souvenir* n'a jamais été aussi difficile. Face à l'explosion de l'offre culturelle contemporaine, comment concevoir une pratique patrimoniale capable de donner du sens à notre mémoire numérique ?

En fonction de propriétés matérielles qui lui sont propre, le support numérique conditionne, à sa façon, nos modalités de représentations symboliques. Cette matérialité, à la fois source de contraintes et d'opportunités, reconditionne le rôle de l'intermédiaire culturel dans sa manière de soutenir la constitution d'un patrimoine collectif. A travers l'étude des pratiques de médiation du patrimoine nativement numérique, nous mettrons en perspective ces potentialités avec les besoins mémoriels de nos sociétés informatisées.

**Mots-clés :** patrimoine, mémoire collective, numérique, matérialité, médiation, culture



# Annexe 1 – Entretiens

---

## 1. Entretien Bruno Gosse (PointCulture)

**Date** : 28 février 2018

**A** : Arnaud Claes

**BG** : Bruno Gosse

**A** : Pouvez-vous me parler un peu de vous, au PointCulture, le travail que vous faites. Je ne sais pas si vous êtes ici depuis longtemps.

**BG** : Oui ! Oh Oui ! Je suis là depuis 1980. Cela fait bientôt 38 ans je crois. Cela fait un baille. Je suis attaché de direction ici et je remplis diverses fonctions principalement encore liées aux collections et donc voilà. J'ai fait plein de choses dans plein d'endroits différents, depuis la médiathèque qui faisait que du prêt, avec des 33 tours, avant même les CD. Et puis l'arrivée de la vidéo. Quand je suis arrivé, on faisait déjà des vidéo théâtres. Donc c'était déjà une tentative de montrer, c'était vraiment la naissance... c'était déjà né depuis des années mais les jeunes connaissaient pas encore les vieilles cassettes vhs et le fait que cela pouvait servir d'outil d'animation, que les gens pouvaient filmer eux-mêmes etc. C'était assez nouveau. C'était la naissance des télé communautaires. C'était aussi un aspect intéressant au niveau appropriation des contenus, communication, contenus locaux etc. Comme il y a tv bruxelles. Et diverses télé encore bien actives en Wallonie. Et donc derrière tout ça, il y avait une volonté de décentralisation, de prise en main des technologies par les gens eux-mêmes, de partage etc.

Et voilà donc, j'ai fait un parcours dans différents endroits. Je ne suis pas arrivé ici tout de suite. On était à place Flaget. Dans les anciens locaux de la rtbf. Et puis, cela fait une vingtaine d'années que l'on est ici maintenant. Donc voilà, il y a toujours plein de choses à faire. J'avais participé à la création de la collection des CD-Roms à l'époque, qui était aussi un nouvel aspect né de la numérisation. Plus particulier que les Cd qui étaient déjà de la numérisation par rapport au 33 tours. La médiathèque à l'époque est née fin des années 50 sur les 33 tours. C'était la rupture entre les vieux 78 tours, ce que l'on appelait la haute fidélité, c'était un saut de qualité important et des objets de diffusion de la musique nouveaux qui ont eu pas mal de succès et qui ont fait que des étudiants ont eu l'idée de partager ça. Et de faire des lieux où l'on traitait les 33 tours. C'était un peu compliqué à l'époque parce que c'était des supports fragiles. Cela se griffe facilement. Mais cela a tout de même fonctionné parce que l'association a grandi dans plusieurs villes, dans des universités, à l'ULB, à Louvain-la-neuve, enfin ce n'était pas Louvain-la-neuve, c'est devenu Louvain-la-neuve, Namur, Charleroi. Des discobus sont arrivés. Enfin bon. De deux ou trois endroits, c'est devenu une association assez importante en nombre de personnes et en activité. Et donc, le CD a progressivement remplacé... mais il y en a toujours des 33 tours, on en garde 40 000 là bas, des trucs qui ne sont pas en CD, des choses qui n'ont pas été... mais on les garde encore. Pour archivage quelque part. Notion importante juridiquement, on ne peut pas les numériser, on ne peut pas les diffuser. Il faut savoir que quand on fait du prêt on peut prêter les objets mais on est pas du tout propriétaire des contenus. Donc on ne peut pas prendre

un CD, n'importe lequel, le numériser dans un pc ou une machine professionnelle et le prêter à disposition... c'est un autre mode de diffusion que le prêt de l'objet CD, donc on peut avoir des licences de prêt public comme les bibliothèques prêtent des bouquins, nous on peut prêter parce que l'on rentre dans les conditions pour le faire mais on ne peut rien toucher au contenu. On peut faire des copies de travail et les numériser pour en garder... on numérise hein. On le fait par exemple pour donner des extraits de 30 secondes sur le site Internet. On ne peut pas dépasser les 30 secondes. Si on va sur le site et que l'on cherche un CD quelconque... on peut ... on le fait depuis... pas 20 ans mais je ne sais pas... 8 ans quelque chose comme ça...

[En même temps qu'il parle, se retourne sur son ordinateur pour aller sur le site et me montrer les extraits dont il me parle].

Donc je prends, une liste de jazz ici. On a le descriptif et la pochette et on peut écouter un extrait de 30 secondes et on ne peut pas aller plus loin. Et on ne peut pas mettre ça dans une qualité trop haute. Ça c'est pour que les gens disent « Ah oui c'est le morceau que je cherche » mais on ne peut pas aller plus loin. On ne peut pas se transformer en itunes ou en spotify. On pourrait le faire mais ça serait refaire ce qu'ils font déjà et on devrait payer les droits. Ce qui veut dire qu'il nous arrive de numériser des 33 tours que si c'est un musicien belge qui nous donne l'autorisation de le faire, qui nous demande même de le faire, qui nous donne l'autorisation de le faire. Et on lui passe une copie sur un CD ou autre chose. Ou bien lui vient le chercher pour numériser. C'est relativement rare évidemment. Mais notre rôle juridiquement s'arrête là. On ne peut pas effectivement... comme on ne peut pas faire une radio et commencer à faire passer de la musique sans noter chaque morceau que l'on diffuse et le dire à la SABAM. Suivant le fait que l'on est commercial ou pas, on doit payer quelque chose. Il y a une prise en compte de tout ce qui est diffusé. On ne peut pas faire de la radiodiffusion, on ne peut pas faire des copies, tout ça. Ou de la diffusion publique. On ne peut pas venir... il y a un passage très long sur notre site qui explique ce que les gens peuvent faire avec un film ou pas. On peut pas prendre une comédie française et la diffuser dans un lieu public comme ça n'importe comment. Il y a toute une législation sur ça. On doit par exemple avoir l'autorisation du producteur du film pour le faire. Avec des exceptions pour les classes. Dans les écoles, les lieux fermés, on peut avoir une visée pédagogique. C'est très loin de la perception des gens. Pour eux, la numérisation c'est quelque chose qui prend du temps si on doit le faire. C'est des photos de famille, de la musique que l'on fait soi-même ou de la musique que l'on entend et que l'on diffuse avec des clés usb ou sur un dossier partagé quelque part. Effectivement, nous, professionnels, on ne peut pas faire ce que des gens font avec des 0 et des 1 sans savoir plus ou moins, sans connaître les limites ou le cadre dans lequel on travaille. C'est une chose qui fait que l'on a des trésors sur différents supports mais on n'est pas du tout propriétaire. On est propriétaire des supports que l'on a. Et qui sont la copie... on a des films rares que l'on garde en VHS parce qu'ils n'ont jamais été édités en français sur un dvd ou un blu ray ou autrement. ET donc on les garde parce qu'il y a encore des gens que cela intéresse. Cela peut être une œuvre importante. Mais on peut la prêter à Mr Dupont à Charleroi qui lui en fait ce qu'il veut en fait. Mais nous on ne peut pas le numériser, en diffuser des extraits etc. Comme un universitaire ferait dans le cadre d'une étude où là y a une autre législation qui intervient. Donc voilà. On diffuse jusqu'à présent uniquement les supports que l'on a acheté. Par contre, si on fait des captations et qu'on les met sur youtube, ce sont des choses que nous avons-nous. Ce sont des conférences. Avec l'accord des personnes interviewés, on peut les filmer, faire un montage et si on a le temps, on le met sur notre site. Et là cela devient des objets d'information de son propriétaire.

A : Au final, ce qui était au départ un service de prêt, en tout cas pour les CD, les 33 tours etc. s'est un peu transformé en mission de conservation ? En tout cas pour ce que vous possédez si je comprends bien.

BG : Euh oui quoi qu'il n'y ait pas en Belgique d'organisation pensée au niveau francophone de conservation comme il y a pour les bouquins à la Bibliothèque Royale. Donc les bouquins et les revues, il y a un dépôt légal. Tous les objets ont un numéro qui permet de les retrouver. Et ce genre de revues à deux exemplaires qui doivent aller à la bibliothèque royale qui sont archivés, indexés, conservés. Toutes les revues, tous les bouquins édités par des belges. Cela n'existe pas du tout pour l'audiovisuel. Ce que nous on fait, c'est que l'on conserve ce que nous on peut conserver, ce pour quoi on a de la place. La question se pose quand c'est le dernier exemplaire évidemment. Quand on a acheté un disque en 10 exemplaires il y a 15 ans et que cela commence à prendre de la place, qu'il n'y a plus beaucoup de gens qui les demandent etc., on les... on verra tout à l'heure te montrer concrètement à quoi cela ressemble... on les stocke mais on a un état d'âme. Ce truc-là on a la capacité d'avoir des milliers mais il y a un moment où ça coince. Donc quand les missions changent comme depuis 5 ans ou 6 ans, la place, on a tendance à enlever des supports parce que la demande est moins forte et de faire autre chose avec l'espace. Il y a toute une série de CD ou de films qui sont revenus ici en se demandant « Mais qu'est-ce que l'on fait ? ». On essaie d'en conserver un sauf quand c'est une compilation d'un chanteur français de variété et que l'on a déjà. On a déjà les disques originaux du chanteur mais il a sorti 3 best offs ou « les meilleurs de tel chanteur », cela n'a pas d'intérêt. On a déjà toutes les musiques sur les originaux. Mais il y a un seuil que l'on n'a pas encore atteint vraiment mais qui fait que l'on a quelque part... on est pas considéré par la Fédération Wallonie Bruxelles comme un lieu de conservation de l'audiovisuel. On n'est pas rétribué pour ça. Il y a un consensus sur le fait que l'on ne va pas faire n'importe quoi, nous-même on met la barre assez haut. Mais on n'est pas non plus, comme certaines bibliothèques en France, ils ont des silos remplis et ils accumulent des choses. Ils sont structurés, ils archivent. Ils numérisent des choses quand c'est rare et cher ou précieux etc. Nous on n'a pas les moyens de faire ça. On a encore une centaine de personnes, il y a 15 lieux différents. On n'a pas des gens qui ont des scanners, qui numérisent... on fait ça avec des pc, des machines diverses. La conservation que l'on fait ce sont des objets principalement. Puisque que, comme je le disais au début, on ne peut pas faire de la numérisation. Et de la diffusion d'objets que l'on a acquis. C'est le producteur qui peut faire ça, c'est sa propriété. Donc voilà. Si on a le droit du producteur oui alors éventuellement on peut faire des copies sauvegardes etc. Mais c'est à lui, pas à nous. Nous on a acheté le 33 tours d'un musicien belge il y a plus que 15 ans. Cela devient rare, on ne le retrouve plus. Il n'est plus dans le commerce. On sait que si on va sur notre site, on en retrouve un exemplaire. Eventuellement, si le musicien qui a fait le cd nous demande une copie, ça on peut lui faire. Mais nous ne pouvons pas la remettre sur un service d'écoute en ligne de la musique belge. Cela serait intéressant de faire de la musique avec un musicien belge mais on ne peut pas faire ça juridiquement du jour au lendemain. Cela demanderait un travail assez considérable. Par contre, on peut faire un site... on a fait un travail il y a quelques années sur les femmes compositrices en musique classique. A ce moment-là, on fait un site avec des portraits, éventuellement de courts extraits. Mais on ne peut pas aller vraiment beaucoup plus loin que ça. On peut illustrer un site consacré à une thématique particulière mais on ne peut pas mettre l'équivalent d'un CD entier, même en écoute, mais dans une qualité limitée. On n'a pas acquis les contenus, on a acquis les supports à l'époque.

[Interruption téléphone]

Donc voilà, ça, c'est très largement brossé.

A : Du service de prêt au PointCulture que l'on connaît maintenant, il y a tout de même eu beaucoup de changement. Comment est-ce que l'on est passé de ce service de prêt à ce que l'on connaît aujourd'hui ?

BG : Ben, relativement rapidement. Je pense que le témoignage des gens de Louvain la neuve ou de Bruxelles ... enfin à Bruxelles il y en a 5... il y a aussi l'ulb, uccle, il y a aussi des médiathèques qui ont été reprises par des bibliothèques ou des centres culturels. C'est intéressant car ce sont les mêmes gens qui y sont restés mais ils travaillaient déjà avec d'autres, à côté d'une bibliothèque, dans une bibliothèque ou dans un centre culturel. Donc, les changements se sont fait directement en déménageant. Le changement le plus visible est celui du point culture de Bxl centre car là, Belfius possédait la galerie du passage 44 et ils ont fermé la galerie. On a été obligé de déménager. Ils ont dû trouver un autre espace et l'aménager en se disant que l'on n'allait pas reprendre, dans notre jargon, le centre de prêt. Parce qu'il y avait déjà des expos, des rencontres diverses etc. Mais c'était 90% d'activité pour le prêt. Il y a 10 ans c'était le prêt. Les gens venaient pour des supports physiques. Eventuellement ils pouvaient s'asseoir et boire un café ou voire une conférence ou une projection diverse. Mais essentiellement, l'espace était rempli, on mettait le plus de disques possible à disposition des gens. Ce que l'on appelait le passage 44, qui a déménagé, avait 130 000 disques. C'était beaucoup.

Quand ils ont dû déménagé, ça s'est fait au changement du nom de l'association qui s'appelait la médiathèque de la communauté française. On a changé en PointCulture pour montrer qu'il y avait une réorientation. Quand ils ont pris leurs disques, ils ont fait un tri. Ils ont diminué de deux tiers et même un peu plus après, le nombre de disques disponibles en sachant qu'il ya tout ce qui est ici et que tout ce qui n'est pas dans une médiathèque on peut le faire venir. Donc ça s'est tout de même un gros travail de manutention et de suivi qui fait que si on enlève 10 films à un endroit, on est d'abord sûr que ces 10 films sont ailleurs. Et si quelqu'un ne le trouve pas le jour où il veut, il peut soit sur place soit via internet, le faire venir via la réserve, comme on l'appelle, qui est assez vaste et qui contient des choses qui sont... de la conservation quelque part ou un exemplaire supplémentaire qui est mis à disposition quelque part moyennant un trajet en camionnette. Et donc quand il a fallu distribuer l'espace, celui que l'on a trouvé était sur deux niveaux, à un coin de rue. Rue Royale et boulevard botanique. Et là, symboliquement la décision a été prise assez vite de ne pas mettre tout les disques plein pied à l'accueil et faire quelques activités autres, un coin café et un lieu de projection. On a vraiment pris l'option d'invertir, d'inverser. De faire autre chose en bas et de mettre les disques à l'étage. Je ne l'ai pas vécu personnellement sauf en allant à l'inauguration pour dire bonjour. Ou en y allant pour dire bonjour à droite et à gauche. Je crois que c'est plus intéressant de discuter avec quelqu'un d'un point culture. Je l'ai vécu de loin parce que ce n'est pas mon travail d'ici. Je pense que l'adaptation a été beaucoup plus directe là-bas puisqu'ils ont du faire l'ancien métier et un nouveau métier en plus quelque part. C'est de la médiation donc déjà un support est déjà une matière culturelle. Une chose dont on parle, avec lesquelles on échange avec les gens. Il y a une dimension esthétique, émotionnelle. Ce n'est pas du tout des objets comme du pain ou une transaction rapide qui demande quelque chose immédiatement qui le reçoit ou qui ne le reçoit pas. Et ici c'est tout de même un monde différent du monde classiquement commercial quand les gens font des échanges commerciaux dans la ville ou ailleurs. Effectivement, avec les gens,

surtout les gens qui viennent souvent, il y a des échanges qui se font à divers niveaux. Ils ne viennent pas les mains vides. On apprend beaucoup.

Moi, avant de venir ici, on se rend compte assez vite que quand on s'occupe d'une collection en particulier... parce que dans les médiathèques, chaque personne qui travaille au niveau des collections a un domaine particulier assez vite. Ou on engage quelqu'un parce que la personne du rock s'en va et on va prendre quelqu'un pour la remplacer. Alors on prend quelqu'un qui s'y connaît et qui va acquérir... parce qu'il faut savoir qu'encore maintenant, malgré les changements, ce sont les différents pointCulture qui décident de ce qu'ils achètent. Dans les nouveautés qu'on présente... pour comprendre, c'est ici que l'on acquiert des nouveautés, dans le couloir ici, ce sont des gens qui travaillent la musique. Il y a une dizaine de collections différentes (musiques classiques, chansons françaises, jazz, cinéma documentaire, cinéma de fiction etc.) et chaque fois une personne qui est en lien avec l'offre en Belgique et ailleurs parce que parfois on va plus loin que la Belgique pour trouver des nouveautés. Et donc on fait encore maintenant des listes de nouveautés qui sont envoyées toutes les semaines, tous les 15 jours et ce sont les collègues dans les PointCulture selon leurs collections, ce qu'ils ont déjà, selon leur public, selon leur budget aussi hein parce que l'on ne peut pas... on a pas des enveloppes ouvertes... qui décident d'acquérir ce titre-là plutôt qu'un autre. De dire que je vais essayer ça parce que je n'ai pas de cinéma iranien ou n'importe quoi selon les possibilités du moment. Ce qui fait que l'on a des réseaux de gens qui travaillent ensemble. Dans l'autre sens, on peut avoir un groupe de Louvain-la-neuve qui vient de faire un CD, ils viennent le proposer au point culture qui le met en prêt gratuitement pour les groupes non commerciaux. Et on peut apprendre après que ce groupe devient connu et il n'arrive pas l'autre porte ici et on en achète 10. Cela va dans les deux sens. C'est là que la médiation se passe effectivement et elle peut se passer à d'autres niveaux. Elle se passait déjà à d'autres niveaux mais ce n'était pas l'activité principale. Il n'y a pas que les gens seuls. Il y a les enseignants qui ont d'autres préoccupations que leurs besoins personnels. Qui demandent que l'on cherche pour eux. Qui demandent que l'on cherche pour eux quelque chose de particulier, un film, un documentaire, une musique etc. Et puis aussi, déjà à chaque, dans chacun des point culture, il y avait déjà du travail. Il n'y avait déjà pas que des enseignants mais aussi des gens qui travaillent dans des associations qui viennent et qui sont des intermédiaires vers d'autres publics. Et ça c'est important évidemment parce que ce n'est pas le... on organise pas une conférence n'importe laquelle si on la fait nous-même ou si on la fait avec d'autres associations. C'est un travail dont le concept est semblable mais l'approche est différente. On enrichit tout de suite mais on doit prendre en compte d'autres paramètres si on le fait avec une autre association ou si c'est une association qui demande à intervenir dans un Point Culture pour faire une intervention quelconque et parfois ils viennent simplement parce qu'ils ont besoin d'une salle ou d'un projecteur, d'un micro. Et à partir de là, il y a tout un travail effectivement qui n'est pas un autre métier mais un métier assez différent de celui que l'on appelait dans notre jargon « médiathécaire », c'est-à-dire la personne qui relaie entre des contenus divers physiques et des gens qui viennent poser des questions, qui cherchent, qui fouillent pour des objets.

A : Qu'est-ce qui a motivé cette volonté d'accentuer cet aspect médiation ? Au-delà du service prêt ?

BG : C'est la réalité de l'offre culturelle qui a fortement changé. Avec la numérisation, avec les objets divers que l'industrie ... avec tous les spotify et le fait qu'on peut légalement mais aussi pas mal illégalement obtenir tout ce que l'on veut plus ou moins dans des qualités diverses mais

parfois pénibles. On a même plus besoin de 100% de l'espace des médiathèques de l'époque. On en a plus besoin aujourd'hui. Si on est un peu versé dans Internet ou si on est un kot d'étudiant à LLN, ils ont tous un pc, un mac, des clés usb. S'ils trouvent qu'une musique est intéressante, ils n'ont pas besoin de passer par le PointCulture pour écouter la musique et la ramener dans leur univers. Cela se fait en quelques secondes. Il suffit de se brancher sur un service quelconque. Gratuit ou payant. De faire des copies quelconques, gratuites ou payantes. Tout cela a fait que le marché de la musique a énormément changé. Dans le temps, on vendait des CD à 20 euros à la FNAC. Il y en a encore mais quand on compare, ce n'est plus du tout la même approche. Et on voit par contre que la FNAC change aussi son espace et que maintenant, il y a des objets ménagers, des choses pour faire la cuisine, des approches du public différentes, on vient le chercher différemment. Ils ont aussi fortement changé. A cause des mêmes raisons.

A: Au final, le service de prêt existe toujours ? Vous avez même élargi à d'autres médias comme le jeu vidéo.

BG : Oui, ça s'est fait avant. Ca s'est fait avant. On avait déjà commencé le jeu vidéo... cela fait bien début des années 2000. Cela fait bien 18 ans. On avait des jeux pour pc principalement. Avant les consoles, on a commencé par des jeux pour PC. Et on avait déjà en 95, je me rappelle parce que c'est moi qui avait fait ça, on avait lancé des CD-Roms, à l'époque, culturels.

[Interruption téléphone]

Cela a été une transition intéressante. C'était les premiers... c'était avant l'explosion d'Internet. Il y a eu pendant une période d'une dizaine d'années, il y a eu toute une série d'éditions de CD-Roms qui permettaient d'apprendre les langues, de découvrir le Louvre, d'avoir l'histoire de l'Egypte Ancienne. Il y en a eu pour apprendre le permis de conduire. Il y eu des tas d'éditions comme ça qui, derrière leur contenu plus ou moins intéressant et parfois très intéressant qui étaient des contenus qui depuis sont gratuits ou payants sur Internet.

C'était à l'époque ce que l'on appelait les ordinateurs multimédias et donc c'est une collection que l'on a créé à l'époque en 95 et cela a ouvert la porte au jeu. Genre, le Grand Robert, une histoire de la philosophie... [montre des exemplaires] avec le bouquin de l'époque. Tous ces gens qui ont fait ça sont passés sur Internet dans les années qui suivirent. Ca c'est un dictionnaire allemand. Et donc, ça a été intéressant aussi pour le public pour apprendre ce que c'était l'utilisation d'un ordinateur avec de l'image, des films, du son, des textes etc. Et le travail aussi. Parce que c'était souvent aussi des producteurs parallèles qui ont fait des jeux. Les jeux sont nés à peu près... il y avait déjà des jeux dans les années 90 je dirais. Mais il a fallu tout de même que les ordinateurs aient des cartes vidéos, des disques durs un peu plus large et des possibilités d'affichage d'images plus élaborées pour que les premiers vrais jeux quelque part arrivent. Et ça c'était déjà dans les années 2000. Par contre, le support pour ordinateur a fortement diminué. Pour les mêmes raisons que la musique et on a principalement continué pour les consoles. Pourquoi ? Parce que pour les ordinateurs on passe principalement par Steam, par des services divers où en fait, on télécharge ce qu'il faut sur son disque dur comme itunes ou spotify ou autre. On fait ça par internet, on fait ce qu'il faut et les gens se partagent les bénéfices. On a plus besoin d'objets, de supports parce que ce support était susceptible d'être copié. Ils ont tendance à de plus en plus passer par des services d'achat en ligne. On va faire ses courses là et on télécharge ce qu'il faut. On a des mises à jour etc. Mais on ne peut pas prêter évidemment. Pour eux, cela a été pour eux un bénéfice parce qu'ils ne doivent plus fabriquer d'objet avec des supports physiques et ils ont une garantie, relative parce qu'il y a toujours des

petits malins qui contournent ça, il y a toujours moyen. Mais un utilisateur moyen n'a qu'une seule copie et il ne sait pas la donner ou la vendre à d'autres. Mais nous perdons la possibilité de prêter. C'est comme si tous les gens lisaient leurs livres sur des tablettes, qu'il n'y ait plus aucun bouquin et qu'il soit impossible de passer un bouquin d'une tablette à une autre. Chacun se connecte à un gros vendeur amazonien pour diffuser de l'écrit. C'est encore de l'écrit mais ce n'est plus du papier.

On y est pas heureusement. Cela changerait les bibliothèques comme cela nous a changé. Par contre je pense que pour la majorité des collègues ici, ils font des choses autrement. Ils doivent apprendre d'autres façons de communiquer avec les gens. Il y a toujours le prêt qu'il faut faire. Il faut toujours qu'il y ait quelqu'un pour prêter mais c'est toujours de la médiation. Ce n'est pas changer de secteur professionnel.

A : J'ai cru voir qu'à travers vos événements de médiations, vous traitiez beaucoup de questions liées au numérique, à internet. C'est une thématique que vous semblez intéressante à aborder dans les point culture ?

BG : Oui oui bien sûr. On organise des conférences là-dessus. Je ne sais pas si tu as vu ça. Oui c'est un aspect... toute la récupération commerciale, tous les usages intéressants et effrayants des algorithmes. Toutes ces choses qui rentrent par la fenêtre quand ce n'est pas par la porte. Le travail d'éducation, d'information, qui doit encore être là parce que ce n'est pas des choses anodines. L'histoire des élections américaines, ce que cela peut signifier d'avoir des gens qui viennent trafiquer des informations... C'est réel et c'est là maintenant. Cela a des côtés tout à fait intéressants. Des gens qui se font des groupes d'amis qui se rencontrent dans la réalité ou pas. Des possibilités d'informations... mais en même temps on sent un espèce d'aspirateur commercial. Et on ne sait pas très bien où ça va ni à quoi ça sert. Il faut un petit peu décaper. Voir ce qu'il y a derrière. Des choses un peu trop ... et puis qui changent tout le temps.

A : Cette volonté d'avoir des conférences sur le sujet, c'est venu du public ou cela vient d'une volonté de proposer des nouveaux services ?

BG : C'est venu de personnes qui se posaient ce genre de questions. C'est piloté par la direction ici. En échange, avec la fédération Wallonie Bruxelles, avec des associations qui travaillent sur le terrain dans ce domaine-là, c'est aussi avec des gens qui se connaissent sur le terrain, qui se retrouvent et apportent leur pierre à l'édifice. Moi je pense que cela vient d'un peu partout. Mais il y a une volonté... il y a eu au niveau éducatif une volonté de bouger les lignes au niveau de l'enseignement et au niveau politique dans la fédération il y a deux ans. Il y a eu des gens qui se sont posés des questions. Si on se pose des questions, qu'est-ce que les écoles et les universités se posent aussi comme questions fondamentales sur l'évolution des savoirs et de la transmission des savoirs. Et de la démocratie derrière cela. A l'heure où l'on peut savoir tout sur tout en une demi-heure et en prenant des notes sur wikipedia et ailleurs. Et que l'on peut mettre des tas de choses en question dans une classe ou une université. Ce n'est plus du tout la transmission d'un savoir qui vient d'en haut et que l'on intègre, que l'on questionne et que l'on renvoie à ses collègues. Cela peut aller dans tous les sens. Et comment faut-il faire ? Et qui et comment ? Il faut se rendre compte que, dans mon souvenir, la fédération Wallonie Bruxelles, 85% du budget, c'est l'enseignement. L'audiovisuel et les matières culturelles dont nous faisons partie, en étant une absl et en étant pas directement fonctionnaire mais on a des missions de la fédération, ce n'est pas du tout dans les 85% du budget qui va à l'enseignement. Aussi bien en maternelle qu'à l'université. On est dans la décentralisation culturelle avec les centres culturels.

Mais les questions sont aussi complexes à d'autres niveaux que le nôtre. Comment faire un théâtre aujourd'hui ? Les télévisions locales changent aussi fortement. Les questions sont là aussi.

A : Il n'y a pas longtemps, vous me parliez d'asbl avec lesquelles vous aviez des collaborations, comment cela se passe ? Avec quels genres d'acteurs vous collaborez ?

BG : Il y a pas mal d'explications là-dessus là-dedans [Donne le rapport d'activités du PointCulture]. Je pense que cela vaut la peine de parcourir. C'est des tas d'associations. Je crois qu'il y en a des pages sur notre site. Cela peut être des gens invités une fois. En gros, on travaille en ce moment sur des thématiques particulières et ce sont vers ce genre d'associations là que l'on va. Parce que l'on propose nous-même mais avec d'autres, mais on a un travail de réflexion sur des thématiques. Et ces vers des associations de ces secteurs-là... [Donne un autre document] C'est un agenda de différents endroits pour trois mois qui viennent. Ça parle des approches et cela ça parle des centres à Bruxelles et Ixelles. Les thématiques sont Art et artistes, environnement, genre, nord sud, numérique et santé. Ça se sont des choix pris historiquement. On a des missions sur la santé et l'environnement de la Fédération Wallonie Bruxelles. On a un service qui travaille là-dessus, sur les objets de médiation sur l'environnement ou sur l'éducation à la santé. Et on en a ajouté d'autres depuis quelques années. On a sur l'art, l'artiste comme vecteur. Les thématiques sur le genre. Les dialogues nord/sud et le numérique.

[Montre quelques exemples sur le site PointCulture]

C'est de là que viennent des partenaires. Qui peut être une personne d'une association qui vient intervenir, qui vient participer à une réunion ici pour orienter, donner sa contribution. Dans l'autre sens, quelqu'un d'ici peut aller ailleurs pour chercher des éléments etc. Cela va donner des échanges sur des sites, sur des projections, une publication etc. Cela demande une coordination. Suivant les thématiques dont je parlais plus haut, on a de coordinateurs. On a des gens qui sont rédacteurs pour un ou plusieurs de ces thèmes-là. Qui se spécialisent. Parce que de front on a pas pris l'enseignement par exemple. Des gens font déjà ça à d'autres niveaux mieux que nous. On a pris des thématiques que l'on connaissait déjà depuis très longtemps ou que certains ici travaillaient aussi à leur façon.

A : Est-ce qu'au niveau public ou institutionnel, avec d'autres institutions culturelles, est-ce qu'il y a des interactions ?

BG : Au cas par cas, oui oui. [Montre des exemples dans un fascicule] Cela peut aussi être quelqu'un de chez nous qui va au botanique pour discuter de musique. Il y a une manifestation tous les ans qui s'appelle les octaves de la musique qui récompense des artistes belges francophones. C'est nous qui faisons la coordination pratique de ce qui est sorti en musique urbaine belge francophone par exemple et là-dessus vient se greffer un jury qui décide du premier prix. Il y a des manifestations avec des concerts etc. Donc voilà il se fait que ça existait par des connaissances, par le fait qu'on était branché sur les différents intervenants. On fait pas du tout tout ça parce que c'est fait avec la SABAM et d'autres. Mais la coordination pratique est faite ici maintenant.

## 2. Entretien Thierry Moutoy (PointCulture)

**Date** : 7 mars 2018

**TM** : Thierry Moutoy

**A** : Arnaud

A : Pouvez-vous vous présenter et notamment votre travail ici au PointCulture de Louvain La Neuve ?

TM : Je m'appelle Thierry Moutoy, cela fait 19 ans que je travaille à la médiathèque. Cela va faire un peu plus, 26 ans que je travaille dans la médiathèque mais j'ai commencé par faire un stage et puis j'étais jobiste. Je suis vraiment sous contrat depuis 19 ans. J'ai commencé à la médiathèque de Charleroi, puis à celle d'Uccle. La médiathèque d'Uccle a fermé et puis je me suis retrouvé à la centrale, au service informatique. Et de là après, la polyvalence fait dans tout ce qui est socioculturel, je me suis retrouvé à gérer avec un collègue tout ce qui était par rapport au jeu vidéo. Alors à la base, quand j'étais engagé, notre mission c'était uniquement du prêt. Il n'y avait pas de médiation. ET puis les missions ont changé. Ce qui nous a poussé, c'est le cabinet. Parce qu'on a un contrat avec la Fédération Wallonie Bruxelles. Et voilà. C'est un peu comme les bibliothèques, le prêt est en train de diminuer, du coup il faut essayer de palier à ça avec d'autres choses. Notre rôle est maintenant d'être des médiateurs par rapport à toutes les collections que nous avons. Nous avons par rapport à tous les gens qui gèrent les collections, une expertise parce que c'est un métier passionné. On regarde beaucoup de choses, on lit beaucoup de choses. La moyenne d'âge est assez élevée. On est à 50 ans à peu près, 45 ans. Ce sont des gens qui ont de la bouteille, qui ont des choses à dire par rapport à tous ces médias. Plus toute l'évolution des médias. Au départ il faut tout de même se rappeler que c'était la discothèque nationale. Donc on a commencé par du prêt de musique classique, après il y a eu une grande révolution entre guillemets. Il y a eu autre chose que de la musique classique. Des voix se sont élevées contre ça à l'époque parce que mettre Michel Sardou au même rang que Mozart était une hérésie. Donc voilà, ça s'est construit. Il y a eu les jeux vidéos aussi. Qui étaient mal perçus par certaines personnes aussi. Dixit certaines personnes « On ne peut pas prendre Sim City parce que c'est pour le capitalisme, on ne peut pas prôner ces valeurs-là ». Je pense aussi à GTA avec lequel ça a été un grand débat. Pour en arriver maintenant au fait que l'on doit faire de la médiation, proposer notre expertise. Il y a aussi le fait que l'on peut se servir du plateau média ici pour accueillir des gens ou des asbls, ou des petits groupements qui n'ont pas d'espace propre à eux. Donc ça s'est fait en douceur. Cela fait 5 ans que l'on a commencé à changer. Surtout on va dire par rapport aux jeux vidéos. Je suis avec mon collègue. On a senti clairement que par rapport au jeu vidéo il fallait passer le cap. Après on sait bien que l'on est tributaire de nouvelles technologies. Au début on faisait uniquement du prêt de jeu pc. On a dû arrêter du prêt de jeu pc à cause de steam. Voilà. Et puis aussi, il y a l'obsolescence par rapport au jeu. On se retrouve avec des jeux qui tournaient sur windows 95, 98 mais plus sur les pc actuels. Il y avait la crainte aussi par rapport à la xbox one où il y avait prévu de faire une console sans lecture physique. On voyait ça venir et puis on savait aussi qu'il y avait beaucoup de choses à dire par rapport au jeu vidéo qui était assez décrié mais qui avait pas grand chose de fond. Il y avait une méconnaissance par rapport à ça. Ce qui nous intéresse nous aussi par rapport au jeu vidéo, c'est la culture. C'est multi-culture. Cela touche aussi bien le cinéma que la littérature. On essaie de faire des ponts, des liens par rapport à ça. On essaie de montrer le côté création des jeux. Il y a des gens qui font des jeux vidéos, qui en font leur métier. Ce n'est

pas juste GTA et qu'il y a des choses qui sortent du lot. Sans pour autant... car c'est aussi important à savoir. On fait aussi des animations par rapport à ces jeux-là. On peut parler de choses que l'on a pas dans nos collections. Surtout pour les jeux vidéo, tous les jeux indépendants n'ont pas de version physique. Il nous arrive de faire des démonstrations de jeux que nous ne possédons pas dans nos collections. Si on veut parler de choses intéressantes c'est souvent hors physique et en téléchargement.

A: On sent que le passage au dématérialisé a beaucoup influencé votre travail.

TM : Bien sûr oui. On a connu un grand pic dans les années 2000 avec l'apparition du graveur CD. Je te cache pas que les gens venaient avec des piles comme ça. On arrêtait pas. Maintenant les gens, les moeurs ont évolués. Il y a du streaming et tout ça.

A : Vous faisiez un parallèle avec la situation des bibliothèques. Vous avez l'impression que vous suivez la même trajectoire ?

TM : On est devant eux. Pour plusieurs raisons, on avait un programme qui nous avait stipulé ça. C'était dans notre mission. Maintenant je pense aussi que vu qu'on est .. mais ça c'est mon avis, je ne dis pas que c'est l'avis général... on touche à plusieurs médias. On touche à des choses complexes. On touche à des choses divergentes. On est baigné dans ça. Le changement ne nous fait pas peur. Il y a eu le vinyle. Il y a eu le CD, la vidéo cassette, le blu ray. On suit l'évolution. Le problème des bibliothèques, cela reste du livre. Il n'évolue pas. Ils n'ont pas cette mentalité de changement. C'est assez bizarre car on sent une réticence au changement dans les bibliothèques. Dans un colloque où j'ai été qui parlait des droits d'auteurs, on parlait des creative commons. Tu sais ce que c'est les Creative Commons ? Qui étaient là pour parler des creative commons. Les bibliothécaires étaient paniqués. Et des jeunes de 18, 20 ans. Ils savaient pas ce que le type lui disait. Voilà vous pouvez prendre ça pour faire des animations etc. Ils étaient mais je te jure, paniqués. « On sait pas comment faire des animations. On sait pas. On sait pas comment faire. Qu'est-ce que l'on va faire ? Où est-ce que l'on va trouver les ressources ? » Et voilà, on sent certaines réticences par rapport au changement et aux animations. Des gens veulent bouger et tout ça mais c'est difficile. Tu peux faire le parallèle en France où ils commencent en bibliothèque à faire du prêt de jeu. C'est très mal perçu chez eux. Il y en a quelques-uns. Si tu veux te pencher là-dessus, il faut aller voir le groupe facebook « Jeux vidéo en bibliothèque ». C'est intéressant de voir qu'ils essaient de mettre des choses en place. Il y a une dynamique. Des conseils qui se font par rapport à ça. Ils sont en train de le faire seulement maintenant. Nous ici, cela va faire 20 ans que l'on fait du prêt de jeux vidéos. En France ils commencent seulement maintenant.

A: Avec ce passage au dématérialisé, vos collections que vous avez encore maintenant, notamment les jeux qui ne sont plus utilisables sur des ordinateurs actuels, qu'en faites-vous ?

TM : Alors ce que l'on fait. On a une centrale donc. Le problème de la centrale ce sont les murs. Cela ne va pas s'agrandir. Il y a une gestion du patrimoine qui doit se faire en relation avec le bâtiment. Il faut de la place. A un moment donné, on est en train de saturer. On ne sait plus où les mettre. Pour qu'un CD rentre là-dedans, il faut qu'un autre sorte. Le problème qu'il y a, c'est que l'on dépend de la fédération Wallonie Bruxelles qui n'a pas les compétences par rapport à la conservation du patrimoine. Par conséquent, ce n'est pas dans nos missions de conserver le patrimoine. Alors, ce que l'on fait souvent, par rapport aux jeux pc, déjà on liquide tout ce qui est FIFA2002, 2003, 2004, 2005. On garde tout de même mais au bout de 3 ans on

évacue les autres. Quand on évacue, ce n'est pas juste les mettre à la déchetterie. On essaie de faire profiter un maximum.

C'est-à-dire qu'il y a des asbls qui s'occupent de ça comme RetroLudix. On leur dit « Voilà on a une palette de jeux ps2 ou de jeux pc, si vous les voulez, vous les prenez. » Certains centres d'art les récupèrent comme imal. C'est plus un fablab et un centre d'art numérique à Bruxelles. Qui eux voudraient faire un musée pérenne avec justement les machines. Ils récupèrent justement les anciennes machines pour pouvoir faire tourner les anciens logiciels dessus. C'est vrai que bon, il ne faut pas être sentimental non plus. Quand on voit qu'un média ne sort plus depuis un an, puis deux, puis trois ans, à un moment donné il faut faire de la place. Que ce soit n'importe quelle collection. Avec les musiques de film, quand on sort des listes de « 0 sorties », quand on voit que ça ne sort pas, on essaie de les mettre en évidence. On donne souvent une deuxième chance au média. On va essayer de le déclasser, de le mettre ailleurs, de le mettre en évidence. On va faire ça deux ans, trois ans. Si ça ne change pas, on va de voir le vendre.

A: Vous avez l'impression d'avoir un devoir par rapport à la conservation ou à la récupération ?

TM : Non, on a aucun devoir.

A : Principalement dans la médiation ?

TM : Oui. Parce que voilà ce ne sont pas nos missions donc... il y a le problème du stockage. Et le problème aussi c'est par rapport à la loi. Le prêt en ligne n'est pas encore abordé dans la loi. On ne peut pas. On avait pensé à le faire, à numériser. On a fait la numérisation de la musique classique d'artistes belges. On a numérisé aussi bien les vinyles que... Ca on les a gardé parce que cela fait partie du média. Cela s'arrête là. On ne peut pas numériser tout. On n'est pas la cinémathèque. Ce n'est pas dans nos missions.

A : Vous avez aussi considéré le prêt en ligne à un moment ?

TM : Oui il y a eu une volonté aussi. Mais ce n'est pas reconnu par la loi. C'est un peu embêtant. Ce qu'il y a, c'est que c'est label par label. Et même label par label. C'est très compliqué. Quand j'étais à l'informatique, je m'en occupais. Par rapport au téléchargement, on essayait de proposer au téléchargement des choses qu'on ne proposait pas ailleurs. Toutes les semaines ça bougeait. Toutes les semaines on recevait un mail. Et voilà, on a perdu les droits pour tel artiste, tel artiste, tel CD. Alors il fallait le retirer et parfois c'était un peu bête. On venait de le mettre. Cela représente du travail et après on nous dit « ah non on a perdu les droits, vous devez le retirer ». C'est très compliqué à mettre en place. Le prêt est une loi européenne qui encadre ça. C'est très important cette notion-là. On ne fait pas de la location, on fait du prêt. Cela peut paraître pour certains, jouer sur les mots. Mais non, c'est très important au point de vue légal. C'est ce qui fait qu'à un moment donné, au temps des vidéos cassettes, on pouvait prêter du Disney. Les vidéothèques ne pouvaient pas parce que c'était de la location. Donc, ça aussi ça nous a sauvé, le côté prêt qui a été reconnu.

Par rapport à la conservation du patrimoine aussi, ce que l'on fait par rapport aux vidéocassettes, là on essaie de garder des vidéocassettes de choses qui n'existent pas en dvd. Il y a aussi le problème. Les vidéos cassettes sont très anciennes. Soit l'image est à un moment donné neigeuse ou bien la cassette est obsolète. Là on ne sait rien faire.

A : Vous parliez de la cinémathèque, vous avez des collaborations parfois avec d'autres institutions qui travaillent un peu dans la même thématique ?

TM : C'est assez local. On peut faire des collaborations. C'est un peu du cas par cas. Tout ce qui est partenariat c'est un peu au cas par cas en fonction des affinités. Il y a d'autres choses ici, la ferme du biéreau. C'est plus du cas par cas, centre par centre.

A : Pour information, vous êtes combien à travailler ici ?

TM : 7.

A : Vous avez travaillé dans l'informatique, il y a un service dans chaque centre ?

TM : On fonctionne beaucoup en réseau. C'est un centre pour tout le réseau.

A : En ce qui concerne votre expérience au jour le jour, quelles sont les attentes ? En termes de missions, de services ?

TM : Le parallèle à faire, c'est en fonction de nos deux missions. Ce sont deux publics différents. On a eu une étude par rapport à ça, les gens qui viennent emprunter viennent emprunter. Les gens qui viennent pour nos conférences viennent pour nos conférences. C'est rare les gens qui font les deux. Les gens qui viennent pour les concerts et tout ce que l'on fait viennent pour ça et n'empruntent pas. C'est un public qui ne se mélange pas. Par rapport aux attentes, il y a parfois des attentes... je ne vais pas dire démesuré. Il y a des gens qui demandent, à propos d'une série qui sort, ils veulent l'autre saison. Mais il y a des attentes de cela mais nous on dépend du marché. Ce n'est pas parce qu'un dvd sort en France qu'on peut l'exploiter en Belgique. Des gens viennent parce qu'ils veulent tel cd, tel dvd. C'est plus le cas pour les films. Mais c'est français et nous on ne peut pas, on a pas les droits. Il y a aussi parfois le coût. Si ce sont des documentaires, il y a le tarif institutionnel. C'est très élevé, on ne peut pas se permettre de l'acheter. Il y a des attentes oui. Mais on ne peut pas tout acheter non plus. Parce que le marché est tellement vaste que parfois, on doit faire des choix. On n'a pas tout non plus. Que cela soit aussi bien le jeu qu'en CD. Des choses que l'on ne prend pas. On a des budgets à respecter. Des problèmes de place. Oui il y a ces attentes-là.

A : Le contexte juridique n'a pas l'air de toujours aider. Est-ce qu'il y a des projets que vous vouliez lancer qui ne purent pas être réalisés ?

TM : Par exemple, avec le CD, ce qu'il faut savoir c'est que l'on doit attendre deux mois entre la sortie d'un cd et le moment où l'on peut le mettre en prêt. Ca aussi, les gens veulent les nouveautés mais s'ils veulent le dernier Madonna par exemple, ben non écoutez revenez dans deux mois. Il est derrière, on l'a reçu mais on doit attendre les deux mois. Il ya des artistes aussi qui ne veulent pas que l'on prête leur CD. Un artiste belge par exemple ne veut pas que l'on prête son CD ici. On a les premiers parce qu'après il a réagit. C'est Philippe Lafontaine pour ne pas le citer. On ne peut pas avoir ces CD car il ne veut pas. Selon lui, ce n'est pas bien, c'est du vol. Les gens vont emprunter et ne pas acheter. Du coup il ne veut pas.

A : Je vois qu'ici il y a un espace plus prêt, plus conférence. Il y a eu des changements à ce niveau-là au cours du temps ?

TM : Oui, au début c'est vrai qu'il y avait des bacs CD partout. Les bureaux étaient mis autrement. Les bacs Cd allaient jusqu'ici. On a du réduire les collections. Si on prend le critère des 0 sorties qui est un critère, selon moi le meilleur... attention qu'il faut aussi... petite chose importante... il existe encore un exemplaire du cd. Si on ne l'a plus ici, ce n'est pas qu'il existe plus. Il y a la direction commune, qui est un peu notre grenier, voilà si quelqu'un veut un CD

qui n'est pas ici, on peut le demander à la direction commune dans un centre de prêt. Ce qui nous différencie par rapport à la France aussi, c'est que l'on fonctionne en réseau. On sait que l'on peut demander en dépôt. Il vient ici de façon temporaire pendant deux mois. Oui donc, ici, c'est le lieu qui est comme ça. Dans d'autres lieux, le plateau média est plus intégré dans l'espace en lui-même. Cela dépend d'un centre à un autre.

A : Avant ce passage plus vers la médiation culturelle, il y avait déjà ce plateau média ?

TM : Non.

A : Pas du tout de conférence ?

TM : Non, c'est vraiment... il y avait quelques animations scolaires par rapport à certains thèmes comme les inuits ou les pigmés par exemple. Ce sont des choses qui s'étaient mises en place par rapport aux animations aux écoles pour faire découvrir nos collections.

A : J'ai l'impression que la parallèle avec les bibliothèques revient souvent. Dans quelle mesure avez-vous l'impression que ces institutions vont suivre une même trajectoire ?

TM : Là c'est mon avis personnel. Je pense qu'à mon avis, on ira vers... parce que l'on a tout les deux des contrats programmes, bibliothèques et médiathèques, je pense qu'il y aura quelque chose qui sera fait. Il faudra former les bibliothécaires à cela. Je pense que dans 10 ans, 20 ans, il y aura une fusion des deux. C'est déjà le cas dans certains centres. La médiathèque d'Uccle... A une certaine période de grande crise entre guillemets, on était beaucoup de personnel et de médiathèque. On a cédé certaines médiathèques à la commune. Le but était de garder une médiathèque par province. Il y a certaines médiathèques comme celle d'Uccle qui furent cédées à celle d'Uccle. Et ils se sont retrouvés dans la bibliothèque. Et les deux marchent très bien. Ce n'est pas toujours possible d'un point de vue géographique aussi. Ici, on pourrait le faire parce que la bibliothèque est à côté. Au point Culture Bruxelles, c'est plus compliqué car il n'y a pas de bibliothèque autour. Il faudrait créer une bibliothèque. Moi je pense qu'il y aura, à un moment donné. On aura peut-être une base de données communes. Si on fait une recherche sur Léonard de Vinci, on pourra voir ce qu'il y a aussi en vidéo. Cela serait un premier pas je pense. Une base de données commune. Cela ne serait pas facile à mettre en place mais cela pourrait commencer comme ça.

A: Pensez-vous que le prêt pourrait disparaître des activités du point culture ?

TM : Non parce que cela reste notre valeur ajoutée. Donc, c'est ce qui nous différencie d'un centre culturel. Si on enlève le prêt, on devient un centre culturel alors. Non je pense que dans le prochain contrat programme qui est en train d'être négocié, le prêt existe toujours. Le prêt est toujours là. Pour moi, il doit exister aussi. Tout n'est pas disponible en téléchargement. Tout n'est pas sur spotify ou sur netflix. Les gens viennent aussi pour chercher quelque chose de spécifique. Certains films, certains cinémas que l'on ne retrouve pas ailleurs. Par rapport à la musique classique, certaines personnes cherchent des interprétations de telle œuvre par tel compositeur avec tel orchestre. Je pense qu'il y a un retour par rapport à ça. Les gens aiment bien avoir le CD en main, le côté physique.

A : Ce qu'ils n'ont pas d'office avec le dématérialisé.

TM : On remarque dans les générations, il y a peu de jeunes qui viennent ici. Petite anecdote assez amusante, un kot à projet est venu ici. Ils ont demandé s'ils veulent mettre de la musique.

Je leur dis « Le lecteur CD est là, choisis un CD » Et il me répond « ah mais il n'y a pas internet ? On ne sait pas écouter de playlist ». Mais non, tu fais toi-même ta playlist. Et pour eux c'était vraiment un effort d'aller chercher un CD et de construire quelque chose. Je pense que le physique aura toujours son importance. Ce qu'il y a c'est qu'on a des choses qui sortent un peu du lot aussi. On n'a pas seulement le dernier Madonna. On essaie de proposer des choses. Toute la fédération Wallonie Bruxelles manque de visibilité aussi. Ils n'ont pas tous sur spotify. Donc, je pense que oui, par rapport à ça, j'espère que... c'est parce que des liseuses s'amènent que l'on va retirer les livres. Je crois que les gens restent encore très attachés à nos missions. On les appelle, de façon assez paradoxale, nos missions historiques, nos missions de prêt.

Si le prêt doit s'éteindre, cela ne sera pas une volonté politique mais de nous, du marché. Par rapport aux séries télé, netflix c'est bien mais netflix sort très peu ses séries en dvd. Des gens viennent, et c'est aussi une attente, ils veulent voir stranger things sans s'abonner à netflix. Non, cela ne se fait pas. Cela n'existe pas en dvd. On ne peut pas proposer ce qui n'est pas sur le marché. Cela devient problématique aussi par rapport à l'absence de physique. C'est leur marché, ils commencent à lacher un peu. Ils lâchent la première saison en dvd. C'est l'hameçon. J'ai plus peur de la disparition du support physique que de l'arrêt de notre mission.

A: Une impression de concurrence des plateformes ?

TM : Je ne dirais pas concurrence mais complémentaire. Pour moi, netflix c'est bien parce que netflix doit exister, il propose du contenu, et de l'argent pour que les gens puissent faire. Ils financent des séries. S'il n'y a pas netflix, il n'y aurait pas de série aussi. On pourrait faire plus du prêt sans netflix mais on prêterait quoi ? On peut dire le même d'HBO. L'avantage c'est qu'ils ne sont pas sur la Belgique ni en Europe. On retire les productions HBO, netflix etc. Que restera-t-il ? Des productions france3 ou des choses ainsi ? Voilà. Je pense que netflix a son bien. Mais faut savoir l'utiliser aussi. Je pense que netflix est là, propose des choses, c'est bien mais il ne faut pas vivre que de ça non plus. Il faut aller voir ailleurs et prendre des choses aussi. Moi-même qui ait plein de trucs ici, j'ai pris netflix parce que je veux voir des séries. Mais une fois que je l'ai vu, je m'attaque à autre chose.

Les gens viennent aussi pour nos conseils. Avant c'était assez facile de remplir des CD à quelqu'un. Ah vous aimez ça ? Alors prenez ça et tout ça. Maintenant c'est plus difficile. Les gens viennent chercher leur truc. S'il n'y a pas, ils repartent les mains vides. Avant s'il n'y avait pas, on proposait autre chose et les gens étaient contents. Maintenant, il y a aussi ce lien. Il y a un lien fort qui se lie avec nos anciens membres. De cette communication qu'il y a par rapport à ça. Quelqu'un était venu chercher une musique de film du Seigneur des anneaux tout à l'heure, on a parlé un peu. « Vous savez que ce n'était pas Workshop qui devait faire la musique. Et voilà. Ah mais c'est vrai qu'il a fait la musique pour Dracula, j'ai envie de le revoir ». Et voilà donc... Il y a ça aussi. Il y a ce lien par rapport à nos membres, côté discussion. C'est moins flagrant qu'avant mais cela reste tout de même.

A : Vous distinguiez les gens qui viennent pour le prêt et pour les conférences. Vous parliez de génération. Il y a une relation entre les deux ?

TM : Cela dépend des activités. Le mercredi, je mets toujours une console libre d'accès. Ce sont plutôt des jeunes qui viennent. On fait des petits matins, des activités pour les enfants de 6 mois à 4 ans. On vise un peu tous les publics. C'est un peu dur d'avoir le public universitaire ici, étudiants. Je pense aussi qu'il y a tellement d'activités ici que voilà. C'est dur de

concurrer par rapport à ça. C'est assez spécifique de LLN. Il y a des conférences très pointues sur l'anthropologie du numérique. Je me dis qu'il y a 30 personnes. 60 débarquent. Et des trucs plus accessibles en attirent 20. Parce qu'il y avait trois guindailles et deux concerts ce soir-là. Mais on constate que l'on a du mal à toucher le public étudiant ici à LLN. Mais je pense que c'est spécifique à LLN. Il y a plus de public étudiant qui viennent à l'ULB. Parce qu'il y a moins de guindailles sur le site.

A : Plus tôt, vous parliez de la question des formations, d'abord au niveau des employés, il y a des gens formés spécifiquement dans ce domaine ?

TM : Il y a un peu des deux et beaucoup de formation et d'autoformation. Le problème des formations, si on prend le catalogue des formations certifiées, on a vite fait le tour car c'est un métier spécifique que l'on fait. C'est un métier tellement spécifique que l'on ne sait pas comment nous appeler nous-même. On s'appellait médiathécaire alors que ce terme n'existe pas non plus. Mon fils me demande ce que je fais. Je lui dis que je travaille au PointCulture à la médiathèque. Médiathécaire est un terme qui se trouve nulle part. Par rapport à ça, en formations, il y a des formations qui se font par rapport au plateau média. Des formations qui se donnent en interne. Et voilà. Moi je me forme beaucoup par rapport aux moocs, aux formations en ligne qui sont pointues et qui ont plusieurs avantages. Elles sont gratuites et on peut le faire à son bureau. Il y a des choses que l'on ne voit pas ailleurs. Des formations en jeu vidéo ou comment faire une formation en jeux vidéos, il n'y en a pas non plus. Il y a pour faire des formations en bibliothèques. Pour notre spécifique, il n'y a pas vraiment de formations qui existent.

A : Qu'en est-il des formations plus classiques, pour les bibliothécaires par exemple, au sien du monde culturel ? Il y a des croisements ?

TM : Je pense que pour certaines animations oui. On a nous, donné des formations par rapport aux petits matins. On a des collègues qui ont donné des formations à des bibliothécaires par rapport à ça. Comment faire des animations avec des enfants et tout ça. C'est paradoxale mais voilà. On peut nous même former les gens après par rapport à ça. C'est tellement spécifique comme métier que même dans des formations comme ça... il y a des gens qui travaillent dans des maisons de jeunes qui ont des trucs spécifiques. Nous on vient d'un terrain tout à fait différent. C'est une façon d'aborder les choses totalement différentes. On est sur d'autres médias. Et ce sont des formations pour bibliothécaires que l'on trouve sinon. Ils vont voir le classement intel, le classement ci, le classement là, comment relier un livre. C'est bien mais nous ne trouvons pas notre compte par rapport à ça. Car nous sommes un milieu à part.

A : Que pensez-vous de ces bibliothèques qui s'intéressent au jeu vidéo par exemple ? Ce sont des bibliothécaires ou est-ce que l'on retrouve des profils comme vous ?

TM : Ce sont des bibliothécaires passionnés de jeu vidéo. Il y a les deux. Il y a les passionnés qui veulent faire des animations et des gens qui sont intéressés par ça et qui ne connaissent pas. Ils demandent « voilà je veux faire un tournoi, quel jeu me conseillez vous ? » Il y a un peu de tous les profils.

Par rapport à point culture, le problème que l'on a, c'est que l'on est très peu à avoir vraiment de l'intérêt pour des jeux vidéos et à faire des formations, des animations et tout ça. Dans les centres on est peu. On est trois personnes. Alors que je sais bien qu'il y a des publics. A liège, il y a une forte communauté par rapport à ça. On pourrait faire des animations en place. Mais il

faut aller sur place et cela prend beaucoup de temps. On sait qu'il y a une attente. Ici, on va faire une animation par rapport à Batman et Arkham City parce qu'une de nos thématiques, c'est sur la ville. Et bien voilà, comment est-ce que l'on représente une ville imaginaire ? Comment est né Arkham ? J'ai mis ça sur facebook, le lendemain j'avais trois mille vues. Parce que c'est Liège. Il y a de la communauté. On pourrait développer mais il faut aussi des forces en interne.

A : J'ai l'impression que c'est beaucoup d'absl dans ce milieu. Est-ce que vous avez déjà une volonté de voir ces préoccupations apparaître dans d'autres institutions publiques ?

TM : On nous délègue, on nous demande. On a un contrat programme qui est orienté entre guillemets. C'est bien de mettre le numérique en avant. On a des missions, on nous donne des missions. D'autres asbls qui traitent du numérique, ce sont leurs missions. Donc que ce soit communal, à tout point de vue. Ce sont des missions qu'on leur donne. Il y a des attentes par rapport à ça. On peut avoir des budgets pour organiser telle chose. On donne du budget pour organiser cela.

### 3. Entretien Pierre Hemptinne (PointCulture)

**Date** : 19 juin 2018

**AC** : Arnaud Claes

**PH** : Pierre Hemptinne

[Présentation du travail]

AC : Dans un premier temps, pouvez-vous me parler un peu de ce que vous faites notamment dans le domaine du numérique ?

[Il me présente une série de projets ou d'initiatives via son ordinateur pendant quelques minutes]

PH : Le défi pour une institution culturelle publique... il faut bien replacer ça soit dans une industrie culturelle ou une entreprise culturelle et une institution culturelle qui dépend des pouvoirs publics et qui représente les politiques culturelles publiques. Ce sont des choses différents. Les institutions culturelles publiques, le numérique leur a posé problème et leur pose problème dans le sens où et il y a beaucoup de littérature là-dessus ; où dans le corps social les opérateurs culturels sont là pour servir de médiation entre les artistes, les producteurs culturels, les productions, les œuvres, les publics et l'environnement numérique donne un accès direct à des biens culturels où l'on a plus besoin forcément de se documenter, de rencontrer quelqu'un qui conseille etc. Cela a posé certains problèmes et beaucoup d'institutions culturelles se sont senties mises de côté par l'environnement numérique. Cela a été le discours premier dans l'industrie numérique. Vous avez accès aux biens culturels directement. Vous ne devez plus vous déplacer. Ne plus se déplacer veut dire ne plus aller en bibliothèque, ne plus aller en

médiathèque, cela veut dire ne plus rencontrer un personnel professionnel qui connaît la littérature, les musiques avec qui vous pouvez discuter, qui peut donner des orientations différentes. Vous avez un accès direct. C'est une première base qui a mis les associations culturelles en difficulté. Moi j'ai participé à beaucoup de colloques là-dessus, de bibliothèques, d'institutions culturelles. Qu'est-ce que l'on fait face à ça ? Comment on répond à ça ? Qu'est-ce qu'il faut proposer ? Comment on traite la numérisation dans nos missions culturelles ? Avec nos patrimoines qui sont différents, pas toujours tous numérisables etc. Ca c'est une première problématique. Après, moi ce que j'ai essayé de mettre comme projet ici et il y a eu différents projets historiques, c'est essayer d'associer les différentes choses. Le métier traditionnel, la relation traditionnelle à la collection et en même temps des interfaces numériques qui permettent d'autres approches. Qui permettent de partager. DE sentir les choses différemment. Et c'est vrai que là il y a des opportunités pour mener des projets de médiation différents. Un projet qui est particulièrement intéressant à observer et ça serait intéressant... je peux vous envoyer les notes d'analyses de Pierre Yves Hurel qui a suivi tous le processus... c'est le projet VidéoMuse. La médiathèque, historiquement, c'est le prêt de musique, de cinéma, de jeu. Dans le nouveau contrat programme, on a des missions d'informations culturelles sur toutes disciplines culturelles. J'ai essayé un premier projet, de créer de la médiation culturelle numérique dans les musées. La première étape a été de faire des tables rondes, des colloques, on invite les musées, on écoute les problématiques face au numérique. C'est leur proposer la communication de quelque chose qui correspond à leur domaine. La demande des musées, c'est de tout avoir, une interface numérique pour visiter les musées, un audioguide numérique etc. La plupart des études sur ces interfaces-là montrent que ce n'est pas très utilisé et que cela ne change pas grand-chose. On a notamment travaillé avec François Mairesse, directeur de musée en Wallonie et puis directeur de médiation culturelle à la Sorbonne. Il a été chargé par l'Etat français d'étudier ça. De voir un peu l'attitude des musées. Qu'est-ce qu'ils font, qu'est-ce qu'ils produisent ? Quel est l'impact ? Lui est arrivé à la conclusion que ces audioguides-là n'apportent pas quelque chose. Ce que l'on a proposé avec Vidéo Muse, c'est de créer des outils numériques. On l'a fait de manière pilote. Ce sont des tests, des démos. Si vous voulez aller plus au bout, il faut investir plus de temps et d'argent. Mais c'est de créer des outils de découverte de collections muséales qui ne soient pas pensé par le personnel des musées, par le personnel scientifique, les conservateurs etc. mais qui soit co-construit avec des publics profanes et le personnel des musées. Et donc c'est un groupe qui s'inscrit, il faut être motivé, candidater. Ce n'est pas n'importe qui qui vient. Il y a un calendrier d'ateliers. On a fait une expérience à Mons et à Namur. A Mons, il y avait 40 candidatures, on en a gardé 20. 15 ont fait le processus de A à Z. C'est 10-15 samedi tous les matins. Et ils ont découvert les collections du musée et ils ont créés un jeu vidéo pour découvrir. Ce qui est intéressant là c'est le côté démocratie culturelle, ce n'est pas simplement les gens du musée qui décident comment parler des œuvres. Et c'est surtout créer des choses ensemble. Le numérique permet de créer des choses ensemble qui sont attrayantes, didactiques, qui se partagent. Dans cet atelier, c'est pour ça que l'on a travaillé sur candidature, l'attention était de faire se rencontrer des générations différentes, des gens qui connaissent très bien les musées, des gens qui n'y vont jamais, des gens qui connaissent l'informatique et les jeux vidéos et d'autres qui ne jouent jamais à ça, qui ont peut être même des répulsions par rapport à ça. Et donc de créer, tout en découvrant le musée et en créant quelque chose ensemble, de traiter cette problématique inter générationnelle . Et de repenser une relation collective, commune au numérique. Pour moi, c'est un objet de médiation numérique qui parle d'une collection muséale. Qui est, je dirais, exemplaire dans son schéma, dans la manière de rencontrer les questionnements des institutions. La nécessité de

renouer des liens avec des publics, de trouver d'autres publics. Parce que le numérique et la forme jeu permet d'intéresser les publics autrement au musée. Là on a fait deux démos. Si on trouvait un financement pour faire ça de manière plus régulière à plus grande échelle, idéalement après, on crée les communautés de joueurs. A petite échelle, on a vu que les gens qui ont participé au jeu à Mons sont venus régulièrement au musée. Ils n'y allaient jamais avant pour certains. Le jeu permet, tout en apportant un contenu dans un certain cadre, de renouveler un public et d'amener un public différent vers des collections muséales. C'est un cas de figure mais on l'a fait à petite échelle aussi pour que l'on puisse constater la création d'un nouveau public. Art et public a développé ça aussi avec des maisons de jeunes sur des thématiques plus sociétales liées à la migration. Cela a très bien donné aussi.

AC : Pensez-vous que l'on est face aux mêmes problématiques avec des collections directement accessibles sans intermédiaire ? Ou est-ce une médiation qui doit se penser différemment ?

PH : Si le document, le contenu, est directement accessible, oui, on peut recréer à ce moment-là des dispositifs qui recréent du lien autour. Il n'y a aucun problème effectivement. Avec quelqu'un qui a quelque chose à raconter à partir de cela. Soit sous forme de démo, soit débat etc. On peut effectivement ramener des gens et un public par rapport à quelque chose qui pourrait se consommer sans médiation et réinventer de la médiation. La médiation c'est pas compliqué. C'est le fait que des gens soient là ensemble, discutent, échangent des points de vues et analysent le contenu. Et cela peut aller plus ou moins loin dans le développement de l'esprit critique. Mais déjà être là ensemble, regarder quelque chose que l'on pourrait consommer de manière individuelle sans Internet et recréer un débat de confrontation, de discussion, d'échange. Oui effectivement. Quand je disais que l'accès direct posait problème, c'est au niveau de la masse. Du nombre de personnes qui téléchargent de la musique directement. Ou des films. Ils échangent peut-être dans leur cercle mais une médiathèque faisait un travail pour qu'un travail ne soit pas limité à des cercles d'affinités, entre des gens qui ont les mêmes goûts. Quand je disais que cela pose problème, je ne veux pas dire que c'est une fatalité. Les biens culturels en accès direct, sans intermédiaire, sans quelque chose qui peut filtrer ou faire médiation, conseil, apporter une valeur ajoutée, on peut le recréer. C'est là-dessus qu'il faut retravailler. Quand on recrée des contenus numériques de conseils ou d'analyse, de biens culturels qui ne sont plus dans nos collections physiques, c'est vers cela que l'on tend. Nous, on a... à une époque, on a fait plusieurs tentatives dont une est toujours vraiment opérationnelle et qui aura une mise à jour assez importante samedi prochain, c'est l'application Belgium Underground.

Donc on a fait, historiquement, quand la médiathèque est confrontée à la numérisation, à l'accès numérique des musiques enregistrées etc. La défection du public, la chute du prêt du média physique etc. La première réaction des bibliothèques et médiathèques, c'est d'investir dans l'éditorialisation. Il faut apporter des contenus, des analyses, des histoires, de la valeur ajoutée à ce que l'on propose. Là aussi il y a eu énormément de colloques où on a participé et présenté cela. On a fait différents outils. Le premier que l'on a fait c'était « Archipel », en 2007 ou 2009, quelque chose comme ça. ET c'est un travail qui reprenait des choses caractéristiques des collections de la médiathèque. Et c'était notre attention pendant 50 ans pour les musiques dites inclassables, expérimentales, les musiques entre le classique, le rock, le jazz, les musiques électroniques etc. Et on a fait un site internet qui proposait un dispositif d'exploration pour les non-initiés. Qui ne nécessitait de connaître les vocabulaires branchés de certains amateurs de musique électronique. Qui ne nécessitait pas de connaissances en musicologie. C'était une

possibilité de navigation en musique expérimentale sur base de notions que tout le monde connaît, le bruit, le silence, le corps. Des items comme ça mais qui parlent à tout le monde. A partir de là, il y avait des ilots. On découvrait des extraits de musique. Il y avait des bios, des extraits à écouter. C'est une interface numérique qui fonctionnait en lui-même sur Internet, qui fonctionne toujours en lui-même sur Internet. Mais qui a été utilisé comme outil de médiation sur place sur le terrain. On l'a utilisé au début des écrans tactiles. Cela a bien changé depuis. On avait un dispositif avec des écrans tactiles que l'on pouvait mettre dans des lieux publics qui permettait de faire exposition et des animations autour. Cela a été inauguré à la bibliothèque du centre Pompidou avec un colloque, séminaire, des concerts, des animations d'artistes, des causeries, des écoutes commentées etc. On a fait l'équivalent au BPS à Charleroi, dans l'une ou l'autre bibliothèque etc. On allait avec Archipel, physiquement, qui est un dispositif numérique. On initiait la navigation et on avait des animations avec un musicien qui montrait comment fonctionnait l'instrument. Cela pouvait aussi être un concert, une conférence, un échange, une écoute commentée etc. C'est un projet hybride. On travaille sur le terrain physique mais on utilise un outil de navigation numérique disponible sur Internet et qui est mis à jour. On a eu pendant des années, une émission à la radio là-dessus. Tout est podcasté. Il y avait de l'audio, de l'image, du son, de l'écrit, du musical. Et ce qui est intéressant dans le numérique, c'était de rendre perceptible comment naviguer dans cette musique. Ce qui aurait été très compliqué sans le numérique. Parce que dans un bouquin on peut représenter, un îlot temps, corps etc. Mais là il y avait un outil dynamique pour passer d'un élément à l'autre, pour voir comment cela s'échangeait. Le numérique permettait de décloisonner et d'apporter une connaissance sur comment fonctionnent ces musiques là et comment on les découvre. Ce que l'on n'aurait pas eu avant le numérique. Ou pas de la même manière etc.

Ca, c'est une première expérience mais nous n'avons pas les droits pour numériser tous nos supports. Dans Archipel, le site, ce sont des extraits musicaux plus ou moins longs etc. C'est un truc qui faut toujours garder à la tête. Je rencontre encore des anciens de la médiathèque qui nous disent « Vous n'avez pas su négocier le tournant numérique », « vous n'avez rien fait » etc. C'est pas que l'on a pas voulu, c'est que l'on a pas pu. Au début des années 90, il y a eu un grand débat économique politique pour savoir si on transposait nos notions de droit public dans l'environnement numérique. Les bibliothèques et les médiathèques sont exemptées des droits d'auteur. C'est le prêt public. On paie un forfait. Si on devait payer le prix plein chaque fois que quelqu'un prend un disque chez nous, on serait mort depuis longtemps. Il y a des conditions spéciales pour le prêt public physique. Si dans les années 90, le politique avait dit que l'on transpose la notion de prêt public dans l'environnement internet, iTunes n'existait pas, on avait la plus grande collection de musique enregistrée au monde, on pouvait tout numériser et rendre tout accessible gratuit sur Internet. Mais à partir du moment où... on a fait du lobby à l'époque mais le lobby culturel n'a pas beaucoup de poids par rapport au lobby économique, si à l'époque on avait pu faire ça, ben on l'aurait fait évidemment. Si on ne l'a pas fait, c'est que l'on ne pouvait pas. Nous n'avons pas les moyens de prêter les droits. C'est pour ça que quand vous parlez de comment passer d'un patrimoine physique à un patrimoine numérique, nous on le fait dans des interfaces, dans des applications, mais on ne peut pas numériser l'intégralité des supports. Il faut que ce soit des droits de citation. Qu'il y ait un texte, un environnement pédagogique, didactique dans lequel les extraits sont mis etc.

Après, on a créé une application sur les musiques électroniques qui s'appelle Beat Bang qui raconte les musiques électroniques depuis le début jusqu'à aujourd'hui. Je crois que l'on a sorti en 2012, 2013... on a inauguré à la gaieté lyrique avec là aussi plusieurs concerts d'artistes

belges. On est resté à plusieurs toute une soirée jusque très tard pour expliquer comment cela fonctionnait. On a eu entre 100 et 200 personnes qui sont venues tester l'application sur place et discuter avec nous comment on avait pensé les choses etc. Là aussi ils n'ont pas de connaissances que les connaissances physiques nous permettent d'avoir. Car on les a achetées, écoutées, classifiées etc. Mais le numérique nous a permis de présenter cela de manière originale. Fluide. Imagée. Très créative. Ce qui n'aurait pas eu le même rendement, le même effet sur un document papier. Là aussi on n'a pas voulu classer les musiques électroniques par leurs étiquettes habituelles et on les a classés par leur « beat », le BPM, battement par minute. Donc pour chaque musique, il y a un classement par BPM et on regroupe des musiques sur les mêmes BPM. On a calculé le BPM pour tous les disques classés. On peut retrouver de manière aléatoire, des musiques qui ne seraient pas classées par les amateurs dans les mêmes classifications mais qui ont des traits similaires. C'est une manière aléatoire de revisiter l'histoire électronique de créer des surprises en montrant des choses que l'on rapproche alors que d'habitude on les tient séparées. Cela rejoint nos missions de faire découvrir autrement un répertoire, parler autrement de l'histoire, faire découvrir des autres aspects des autres dimensions. Et je dirais que le numérique nous a permis de faire ça. Le système de navigation qui fait que dans beat bang on circule de manière aléatoire, qu'il y a du son, de l'image etc. C'est grâce au numérique que l'on peut animer une collection. Il y a un patrimoine des collections. Mais le patrimoine des connaissances sur ces collections là aussi. C'est quelque chose que l'on fait ensemble. Mais on a besoin d'une équipe extérieure pour le design en tant que tel etc. Ca c'est une application mobile qui a eu pas mal de succès à l'époque.

Dans la foulée, on a créé une application qui est conçue de manière plus proche, proactive. Qui va subir ici une série de mises à jour importante. Il y a un événement samedi prochain avec des concerts. C'est Belgium Underground. On a suivi les mêmes processus que les musiques électroniques. On a mis aussi de la vidéo, pas seulement du texte écrit. Des interviews filmées. Une cartographie des lieux, dans laquelle l'histoire des musiques rocks belges, alternatives se sont développés. On a aussi utilisé le côté dynamique de l'informatique pour montrer comment les musiciens, les labels, les lieux, plutôt que de correspondre à une image rigide, tel label produit telle musique, tel musicien joue dans tel lieux, montrer que cela se mélange beaucoup. C'est aussi une médiation qui permet de voir que les gens, les étiquettes sont beaucoup plus fluides, plus mobiles. C'est un travail aussi faramineux de répertoire. On a mis là-dedans des choses que nous n'avons pas en collection mais que l'on retrouve sur YouTube. On retrouve des sons. Donc c'est intéressant que cela complète nos collections. On a une collection riche puisqu'on a acheté ces musiques alternatives de manières rigoureuses, suivies pendant des décennies. Il nous manque des documents donc on complète avec des documents uniquement disponibles sur Internet. Et voilà, c'est encore un travail de tirer parti de la connaissance de collections et d'un outil qui est beaucoup mieux pensé que Beat Bang pour smartphone etc. Beaucoup plus adapté. Mais que l'on va aussi transformer en site internet mieux adapté à l'ergonomie de site. C'est un truc qui fonctionne bien. Un bel exemple d'hybridation entre le métier historique de médiathèque, ce que permet les nouveaux supports de médiation, la complémentarité de collections entre collections physiques et virtuelles sur Internet.

On a aussi un site numérique sur les musiques du monde qui est une exploration par pays. Les musiques traditionnelles. Qui renvoient aussi à des discographies physiques chez nous. Commentées, discutées, des extraits à écouter. Mais qui va chercher l'essentiel de ses contenus sur Youtube. Pour illustrer des musiques d'Indonésie, des musiques africaines. Si on prend tel continent africain, on reprend les styles musicaux principaux. On raconte leur histoire. Et pour

les illustrer, on donne des playlists avec des extraits sonores tirés de nos collections. On illustre surtout par des trucs sur Youtube parce qu'en plus il y a l'image. On peut trouver des concerts intéressants. Cela transpose la capacité d'un médiathécaire qui connaît un répertoire de manière structurée, cela transpose cette connaissance de savoirs faire dans un travail de prescription sur ces millions de contenus sur internet.

Il faut les connaître pour aller les chercher. C'est limité aux gens qui connaissent et qui apprécient. Qui ne sont pas accessibles naturellement selon une grille analyse, critique de découverte culturelle etc. Ca, c'est en lien entre le numérique, la médiation, nos collections. Le travail principal que l'on a développé jusqu'à présent.

AC : Vous parliez de compléter vos applications à l'aide de médias issus de Youtube notamment. Comment est-ce que vous vivez cette cohabitation avec ces grandes plateformes numériques ?

PH : On ne la sent pas directement. On la sent sur ses retombées sur les pratiques culturelles. Ce n'est pas notre travail. Qu'elles existent c'est très bien. Nous on a une mission de défendre la diversité culturelle. C'est clair que notre rôle n'est pas de promouvoir les trucs qui sont les plus fréquentés, regardés, joués. Ce sera plutôt d'aller... c'est pour ça que l'on a beaucoup travaillé sur le jeu vidéo avec Pierre Yves Hurel qui lui l'étudie. Sa thèse de doctorat est sur les jeux vidéo. C'est un spécialiste de ça. On a travaillé avec lui parce que lui développe une attention sur les communautés de jeux qui développement des jeux alternatifs avec des autres référents éthiques. Des autres visions du monde. Ca c'est plutôt notre travail de mettre en évidence des choses différentes. Cela ne veut pas dire que l'on met une répartition entre ce qui est bien et mal. C'est dire qu'il y a des choses qui fonctionnent sans nous. Le rôle des opérateurs culturels c'est de réintégrer une diversité culturelle sur des choses différentes qui ont moins d'audience, de les défendre, de les expliquer. Et voilà. Ce n'est pas évident. C'est de moins en moins évident car en les 10 ans, 20 ans, 30 ans, on voit beaucoup la différence au niveau de la diffusion de la diversité culturelle dans la société. Elle existe toujours mais elle est beaucoup plus cloisonnée dans des niches. A une époque, quand j'étais jeune, il y avait des musiciens surprenant qui passaient à la télévision dans des émissions grands publics en début de soirée. A l'époque, Jimi Hendrix était un ovni. Et il passait à « Salut les copains », une des émissions télé les plus regardées à l'époque. Jimi Hendrix ne passerait plus. Il est maintenant passé dans les habitudes mais à une époque c'était quelque chose de réservé à un public. La diversité culturelle est beaucoup moins diffusée, beaucoup plus dans les niches.

Dans la consultation qu'avait fait la ministre il y a quelques années, « Bouger les lignes » pour voir un peu ce que le milieu culturel voulait. J'animais beaucoup d'ateliers et de débats. Mais ce côté « on a de plus en plus de mal à faire découvrir des choses différentes » cela revient partout. Que ce soit la théâtre, le cinéma, la musique. Les grandes plateformes ont un impact important. Et on a pas beaucoup de moyens pour les contrecarrer. Notre champ d'action c'est de porter à l'attention.

AC : Comment est-ce que vous situez le PointCulture dans le paysage des institutions culturelles de Belgique francophone ?

PH : C'était très simple jusqu'à il y a 6 ans. Tant que c'était la médiathèque, c'était très simple. Puisque l'on était la référence en termes de prêt public, de musique enregistrée et de jeux. A partir de 2000, 2001, on perd 25% de recettes par an, 25% de fréquentations par an. Cela fait

tout de même beaucoup. Le subside est resté inchangé. C'est-à-dire autour de 6 millions. Mais avant, les recettes propres étaient supérieures sur le budget global. Les recettes propres représentaient 70 ou 80% et le subside représentait, selon les années, entre 20 et 30. Maintenant c'est l'inverse. Les recettes propres, c'est entre 25 et 30% et le subside représente 75, 80%.

La relation pour garder une utilité sociale et une justification politique au subside a fait que l'on a diversifié nos missions. Les deux contrats programmes que l'on a eu avec Fadila Lanaan qui a déjà orienté vers d'autres missions qui sont de communication, de médiation, sur tout opérateur culturel. Ce sont des choses qui se développent lentement. C'est passer à un nouveau métier. C'est plus de 100 personnes ici habituées à faire du prêt, à constituer des collections de musique, de cinéma qui doivent faire autre chose. Les choses changent. Lentement. Et c'est clair que l'identité de ce que l'on est pour le grand public se construit lentement aussi. Beaucoup de gens ne voient pas clairement ce que l'on fait d'où votre question. Je crois que pour comprendre il faut regarder le site, comment il est structuré, le programme d'activité dans les PointCulture. On met en place une politique pour rendre visible ce que font les politiques culturelles sur le terrain. Si je dois parler à la radio ou pour un grand public, je ne dirais pas les choses comme ça. Il y a tout des opérateurs (éducation permanente, théâtre, cinéma etc.) qui ont des subventions de l'état. Tous ces gens, par rapport à ces institutions et aux gens qui y travaillent, par rapport à ce que l'on vient de développer jusqu'à présent, l'arrivée du numérique et toutes ses applications dans la société, rencontrent de plus en plus de difficultés pour avoir une médiation de leur activité. On dit qu'il n'y a presque plus de presse culturelle en Fédération Wallonie Bruxelles. Les médias ne nous suivent plus. Et on a des difficultés pour attirer un public conséquent vers des artistes moins connus. Un déficit de relation pour faire connaître ce que les opérateurs font, pourquoi ils le font, quel est l'importance dans la société. Ce que la politique nous demande de plus en plus c'est de créer du lien autour de ce que font les opérateurs culturels, de les faire travailler ensemble sur des projets collectifs et d'attirer un public, de communiquer là-dessus pour essayer d'attirer un public, les intéresser à la culture non marchande. Nous on le fait avec un programme d'activités dans nos points cultures. C'est un programme d'activité qui est concerté avec plusieurs opérateurs culturels chaque fois. Et ce n'est pas un programme d'activité où on dit « on fait ça, voulez-vous venir avec nous ? ». C'est en général un programme que l'on construit avec les opérateurs culturels pour mettre en évidence ce qu'ils font en permanence. Autour de ces activités, on crée de la communication. On crée du texte, de la vidéo, une communication réseaux sociaux etc. Ce que beaucoup d'opérateurs ne savent pas faire. Tous les opérateurs, les petits, n'ont pas de service de communication. Tous les opérateurs ne savent pas faire une newsletter, le temps etc. Tous les opérateurs ne savent pas gérer un compte Facebook ou une politique de communication Facebook etc. On nous demande de créer du lien entre ces gens-là. Il y a un travail que l'on fait qui commence à être reconnu par ces gens-là mais ce n'est pas un travail visible du public. Créer du lien entre les opérateurs c'est une demande du politique mais ce n'est pas quelque chose qui intéresse le public en soit. Si, s'il vient chez nous, il va voir que certains événements sont faits avec un centre culturel, une maison de jeunes, une association d'éducation permanente et Point Culture. Mais à la limite, il s'en fout. Ce qui l'intéresse, c'est ce qu'il voit, ce qu'il écoute là. Il y a une partie de notre activité qui est difficile à transformer en identité pour le public. C'est quelque chose qui va se renforcer avec le prochain contrat programme où l'on va nous demander ce que le ministère appelle « être plus une institution d'appui sur lesquelles peuvent s'appuyer d'autres opérateurs pour mettre en évidence leurs événements, leurs activités etc. ». Le politique cherche beaucoup à ce que l'on crée de la transversalité entre opérateurs

avec l'idée qu'il y a de l'argent qui se perd. Si les gens travaillent plus ensemble, il y a moyen d'avoir des économies d'échelles sur des programmations, sur des outils de fonctionnement. Sur les compagnes de communication etc. Ca c'est les choses vers lesquelles on avance. On avance en développant le site tel qu'on l'a fait depuis un peu plus d'un an. C'est un site qui est structuré... qui met en évidence des opérateurs culturels, des artistes, des portraits, des interviews, des comptes rendus d'événements culturels sur quoi on ajoute des playlists de musique, de cinéma de nos collections pour documenter. Donc c'est beaucoup d'articles publiés qui sont fait avec des interviews, des opérateurs que l'on rencontre. On développe depuis 5-6 mois un agenda culturel sélectif. Donc tous les mois, ce sont nos rubriques veilles. Tous les mois, on publie des sélections d'événements, de publications, de films, d'expositions selon certaines thématiques qui sont les thématiques que l'on retrouve dans les missions culturelles des opérateurs. Ce sont des choses qui sont en train de créer du lien entre les opérateurs sur des sujets spécifiques, les faire travailler ensemble etc. Des choses que l'on va renforcer dans le prochain contrat programme.

Par rapport à nos lieux, alors il y a effectivement de ce qui se passe dans les points cultures, cela ressemble à des choses qui peuvent se passer dans un centre de jeunes, une association culturelle. Sauf qu'il y a cette tentative de faire travailler les gens ensemble. De rendre compte des logiques entre les opérateurs. De rassembler les opérateurs sur des projets communs. Mais ce sont des lieux de médiation culturelle. La philosophie du projet, c'est de montrer que les pratiques culturelles des uns et des autres, ce n'est pas simplement des loisirs pour s'amuser. Même s'il faut s'amuser et qu'il faut en prendre du plaisir, à travers les pratiques culturelles, on peut changer une société, faire évoluer des modèles culturels dans une société. Ca c'est le message que l'on fait passer. Et on montre cela avec des artistes et avec des opérateurs culturels. On crée le lien autour de ça. Ce sont des lieux de rencontre.

Vous avez déjà vu le Point Culture Bruxelles ?

AC : Non pas encore.

PH : C'est le plus significatif. Parce que c'est le plus grand, c'est celui où il y a le plus de monde qui passe, c'est celui qui sert un peu de vitrine. Celui de LLN fonctionne très bien et fait des chouettes activités. Il est assez dynamique. Celui de BXL est plus représentatif de ce que l'on aimerait que devienne les points cultures. Il faut regarder le programme. Vous allez voir que dans le programme, il y a des petites associations qui font du travail sur le bien-être, de la danse, de la sophrologie, des ateliers créatifs, des projections commentées, il y a des séminaires de réflexion sur l'avenir des politiques culturelles, des réflexions sur l'économie etc. Il y a énormément de choses. Ce que l'on ajoute, c'est la connexion entre opérateurs et le lien vers les collections aussi. Et l'accompagnement est éditorial. On a un magazine avec des articles, des interviews etc. C'est quelque chose que l'on a commencé depuis quelques années. On commence à se rendre compte que la sauce prend. Avec la dernière thématique urban, on a commencé à se rendre compte qu'il y a beaucoup plus de répercussions de nos activités sur Internet. Quand on regarde un petit peu, on se rend compte qu'il y a des blogs et des journaux numériques qui relayaient ce que l'on faisait. On se rend compte que cela commence à percoler. C'est des processus très lents. Pour qu'on arrive à avoir une identité très claire. Mais le contrat programme va nous aider aussi à resserrer et à nous concentrer sur des choses plus limitées. Ici on a eu un contrat programme qui nous demandait de faire des tas de choses. On se noie un peu aussi. Cela ne rend pas les choses très claires.

Ce que je vous montrais tout à l'heure au niveau de la chaîne YouTube, c'est un exemple aussi de choses que l'on apporte. En tout cas en Fédération Wallonie Bruxelles. La grosse partie de ce que vous trouvez ici, c'est un travail que l'on fait autour du numérique avec une série d'associations surtout Bruxelloises mais il y en a une namuroise aussi, sur l'impact du numérique sur les métiers de la culture. On a commencé cela il y a trois ans dans les cadres de bouger les lignes, on trouvait que la réflexion sur le numérique et la culture n'était pas très intéressante. On a pris les choses en main. J'ai contacté une série d'associations. « Est-ce que cela vous intéresse que l'on crée quelque chose ensemble ? » On a mis en place un site pour un numérique humain et critique. Au début, c'est un site de conférence. On va faire venir des gens qui nous expliquent telle ou telle matière, les algorithmes, l'évolution des algorithmes. C'est pour nous documenter pour apprendre. On s'est dit autant ouvrir au public. Cela fait trois ans que l'on a ce cycle-là. Avec une séance par mois de décembre à juin. Sur tous les aspects qui traitent du numérique, dès qu'il y a une application culturelle. On a créé un site de formation pour le secteur culturel. Plusieurs associations ont fait des publications inspirées de ces réunions avec les conférences etc. On met ensemble des associations pour réfléchir ensemble sur l'impact du numérique sur les métiers culturels. Sur la médiation culturelle, la recommandation culturelle. Mais de cette dynamique-là découle des initiatives des opérateurs dans leurs missions là où ils sont sur leur terrain. Que cela soit un bouquin, une formation, un colloque. La maison du livre a fait une exposition, tout un colloque autour du transhumanisme etc. Toutes les conférences se retrouvent ici enregistrées. Intégralement. Cela constitue depuis 3 ans maintenant une base de documentation sur les questions numériques qui est qualitativement très importante. Du monde francophone, on a fait venir quasiment toutes les pointures pour parler du numérique. Que cela soit des philosophes, des sociologues, des économistes, des historiens d'art. Je me rends compte que cela fonctionne. Il y a une association française que je voulais inviter ici d'ailleurs, qui est très cotée au niveau du travail sur le numérique. L'association Ping, du côté de Nantes. Ils font des ateliers, un travail fou. Ils m'ont contactés il n'y a pas longtemps en disant que « votre travail c'est un travail qui nous inspire tout le temps ». On prépare un colloque de deux jours. On est en train de revoir toutes les vidéos pour se documenter. Mais il y a des opérateurs à Bruxelles, c'est la même chose. Ils n'ont pas encore réfléchi à comment aborder le numérique. Ça c'est une base de documentation. C'est un exemple et on structure ce travail-là vers les opérateurs. Mais c'est accessible au public aussi sur d'autres thématiques qui sont importantes dans les politiques culturelles comme le genre, les relations à l'environnement, nature culture, etc. Qui sont toutes des thématiques que l'on a traité en saison avec des conférences, des expositions, des débats etc. Quand on fait tout ça, débat, conférence, exposition, on est pas un lieu de conférence, un lieu de débat, un lieu d'exposition. On est un lieu de médiation culturelle qui utilisons la forme débat, la forme d'exposition pour faire de la médiation culturelle autour des thématiques sociales, politiques et économiques qui influencent le culturel.

AC : C'est un grand changement depuis le travail de prêt initial jusqu'à ce travail de médiation.

PH : C'est énorme oui. C'est aussi pour ça que c'est lent car on ne peut pas demander à des gens qui ont été engagés pour s'occuper d'une collection de musique ou de chanson française pour faire du prêt au public de tout à coup de devenir médiateur. De faire de la vidéo, de faire de la médiation face à un public. C'est aussi pour ça que les choses changent assez lentement. En même temps, de la manière dont on a traité les collections musicales et le cinéma, tout était déjà là aussi. On avait une structure très riche. On avait un conseiller par grand genre de musique. Il y avait un conseiller rock, un conseiller classique, un conseiller jazz, un conseiller

cinéma. Certains de ces conseillers faisaient un travail... on avait une réunion de collection par mois et par collection. On allait tous les mois, une réunion d'une journée, avec quelqu'un qui nous faisait écouter les nouveautés les plus connues et les moins connues avec un discours critique, une remise en contexte sociologique, politique, économique, esthétique, en lien avec les relations nord sud etc. Quand on parle de l'évolution des musiques du monde sans parler du passé colonial, l'évolution des relations, la mondialisation... On a eu une dynamique de connaissance des collections qui quelque part, au niveau de ce que l'on traite maintenant nous préparait à ça. Dans les manières de faire, oui, c'est une révolution. Et cela va encore un peu continuer. On a amorcé un changement. On a bien avancé sur 5 ans. Cela va encore un peu changer et on va aller un peu plus loin.

AC : Vous pensez que c'est une trajectoire qui va apparaître dans des institutions plus classiques ? On vous pense que c'est propre à votre histoire particulière ?

PH : Il y a une partie commune. Les bibliothèques sont assez proches de nous. Sauf que le livre a un statut différent dans la société. Le livre a un statut d'outil de connaissance beaucoup plus noble si je puis dire que le disque ou le dvd. Quand les ventes de disque se sont écroulées, pas grand monde qui a politiquement fait quoi que ce soit pour aider les disquaires indépendants. Ils ont tous crevés les uns après les autres. Le seul à Mons je l'ai vu décroître et fermer les portes. En France il y a eu une petite aide de l'Etat pour aider et soutenir un réseau de disquaires indépendants mais c'est pas grand-chose. C'est pas grand-chose par rapport aux aides mises en place pour défendre le marché du livre. Je suis avant tout un homme du livre mais le livre a un statut différent qui fait qu'il est défendu autrement. La fréquentation des bibliothèques pour le prêt s'est effondrée comme pour les médiathèques, la musique et le cinéma. Ce qui sauve les bibliothèques, ce sont les bibliothèques de consultation. Là où l'on va travailler. La bibliothèque du Centre Pompidou... Par exemple la bibliothèque Alberti ici, ce qui est spectaculaire c'est celle au centre Pompidou... ce n'est pas une bibliothèque de prêt, on ne peut pas partir avec les bouquins mais tous les jours il y a une file de gens qui y vont. Beaucoup d'étudiants mais pas que. Des chercheurs, des gens qui ont envie de se documenter. Les bibliothèques de consultation fonctionnent sur cette fonction là. Et les bibliothèques évoluent comme nous. Dans le même sens. Il y a un nouveau décret des bibliothèques en Belgique qui demande aux bibliothèques de faire de la médiation, de faire des activités sur place pour amener un public différent pour promouvoir la lecture etc. Il y a une trajectoire très similaire. Ce qui change, c'est que le statut de la lecture, du livre, est un peu différent. Les musées, c'est différent, on est sur un marché d'œuvres uniques. La musique c'est reproductible. Vous avez un CD, il existe, il y a beaucoup d'exemplaires. Un livre c'est une œuvre reproductible aussi. Mais la peinture, la sculpture, c'est un marché d'œuvres uniques. Jusqu'à présent, être devant l'œuvre est différent que d'être devant la reproduction. Lire un livre, oui au niveau tactile cela peut être différent. Mais moi je lis aussi sur internet mais le contenu est le même. Si c'est pour se documenter, c'est aussi bien. Par contre, par rapport à certaines œuvres, oui je me documente par des reproductions photos. C'est intéressant mais quand on est devant c'est tout de même différent. Il y a quelque chose d'autre qui passe. C'est un marché, un créneau qui va se défendre différemment. Mais on voit tout de même que, à part les grands musées star qui drainent des millions de visiteurs par ans, beaucoup de musées souffrent au niveau des fréquentations. Qui a mon avis ont toujours souffert hein. Qui n'ont pas toujours eu des foules. Mais je pense que cela s'accroît car il y a tellement de choses à regarder partout tout le temps, aller dans un musée avec des collections moins connues où l'on voit moins d'artistes célèbres etc. c'est compliqué.

Il y a un autre phénomène qui se passe aussi. Un lieu a ouvert à Paris. Je ne sais plus comment il s'appelle. C'est un lieu privé. Ils partent d'œuvres d'art numérisées. Et ils créent des atmosphères d'immersion. On a pas l'œuvre devant soi mais ce sont des projections géantes avec des détails de l'œuvre. C'est immersif. C'est le discours qu'ils tiennent. On a l'impression d'être dans l'œuvre avec un fond musical etc. C'est un autre type de musée qui se met en place et qui utilise le numérique. Je crois que le marché de l'objet unique, l'œuvre unique a une évolution différente. Il faut voir avec le marché de l'art et les collectionneurs, cela fonctionne bien. Tant qu'il y a ça. On voit qu'il y a beaucoup de fondations privées qui s'ouvrent pour rentabiliser leur collection. Pour valoriser des marques. Le musée c'est un peu différent. Il doit souffrir en termes de fréquentation du numérique aussi parce qu'un public a tellement de choses à regarder qu'il n'y a plus besoin d'aller au musée pour voir des trucs. Une bibliothèque devient un lieu de vie, de documentation. La bibliothèque de Gand évolue comme ça beaucoup. On a fait un petit reportage sur notre site. Ce sont des lieux de rencontre, de co-working, de documentation, de convivialité. Il y a un article dans le monde diplomatique sur l'évolution des bibliothèques qui est pas mal...

AC : En parlant de lieu d'ailleurs, c'est aussi votre avis sur les Point Culture de devenir des sortes de lieux de vie ?

PH : Ah oui, oui oui. Moi j'aurais voulu... Le Point Culture Bruxelles, il a ouvert en 2013 là où il est. J'aurais voulu tout de suite qu'il y ait un vrai café. Qui fonctionne comme un vrai café du matin au soir. On a eu des problèmes avec le propriétaire pour le faire comme on voulait avec un gérant. On a un truc un peu hybride. Un espace café ouvert à tout le monde, wifi gratuit et qui fonctionne comme vrai café de 11h à 15h et quand il y a des événements. L'endroit est très agréable, le bar est fort rentable etc. Et voilà je pense que l'on devrait avoir une convivialité plus conséquente, ouvert du matin au soir. Qui fonctionne comme un vrai café associatif etc. Le Point Culture Bruxelles fonctionne tout de même assez bien comme lieu de rencontre. Des petites associations qui font leurs ateliers, viennent faire leur réunion de travail. Il y a tout de même pas mal de cette dimension de lieu de vie et d'échange. Mais on devrait stimuler ça. Dans le courant 2019 on devrait renforcer ça aussi avec plus de présence d'opérateurs qui amènent leur public, leurs travailleurs, travailleuses pour échanger etc. Mais oui cela rejoint ce que l'on disait au tout début. A partir du moment où on a toute une vie culturelle qui peut se passer sans sortir de chez soi, il faut recréer des lieux où l'on reparle du fond, on reparle de contenu, on reparle simplement. Ce n'est pas encore le grand public mais il y a une demande du public. Il faut savoir quand même que pas mal de choses que l'on organise, il y a des flops. Comme dans tous lieux culturels, il y a des trucs où personne ne vient ou très peu. Mais il y a tout de même beaucoup de choses où il y a des gens qui viennent. Il y a du public. Il y a du répondant. On voit qu'il y a une demande pour ces trucs-là. C'est un public qui est critique par rapport à l'environnement numérique. C'est un public responsable qui utilise le numérique mais de manière mesurée quoi. Ce n'est pas tout le numérique, c'est ça mais il y a aussi autre chose. Mais on a un public relativement cultivé, il faut bien le dire.

AC : C'est peut-être une question naïve mais pourquoi est-ce que c'est à vous que l'on a demandé de créer du lien entre opérateurs ? J'imagine on aurait pu vous demander de faire de la médiation mais de rester dans un créneau plus musique ou jeu vidéo qui étaient les créneaux de l'institution.

PH : Oui tout à fait. C'est un peu pragmatique. C'était l'intention que nous avions qui était de développer un pôle de médiation culturelle mais sur des axes bien précis. Et notamment la musique, le cinéma et le jeu. Qui étaient nos collections. C'est à ce moment-là que l'on a fait le site archipel, les deux applications que je vous ai parlé pour montrer ce que l'on pouvait développer de cet ordre-là. Le politique disait « Oui c'est intéressant mais nous on veut autre chose. On veut autre chose, pourquoi ? Parce que vous avez... » C'est un peu cru ce que je vais dire mais... « Vous avez la plus grosse ou la deuxième plus grosse subvention en Fédération Wallonie Bruxelles. Beaucoup d'opérateurs considèrent ne pas avoir assez d'argent. Donc il faut que vous serviez aux autres. Il faut que vous fassiez quelque chose qui est utile à l'ensemble du secteur. C'est bêtement ça.

AC : Je comprends.

PH : On avait aussi une structure qui jouait pour ça. Le fait que l'on était en réseau, que l'on était implanté dans différentes villes, que l'on avait un personnel significatif qui n'était pas formé à mais que l'on pouvait recycler. Alors qu'ils avaient voulu donner cette mission à un opérateur pour qui c'était complètement nouveau, il fallait créer des lieux, un personnel etc. Il y avait des atouts indépendamment de la question « vous avez autant et il faut que ça serve à d'autres ». Il y avait quand même des raisons. Vous avez un réseau, vous êtes connu des opérateurs. Vous avez déjà pas mal de partenariats. Notre intention c'était d'abord effectivement, comme vous dites, on veut travailler dans ce créneau au niveau de la médiation, créer des outils de médiation grands publics. Probablement aussi avec des partenariats d'autres acteurs culturels. Même si les collections ne génèrent plus de prêt, on continue à les utiliser comme outil de connaissances et d'explication de ce que sont les musiques aujourd'hui. En se tenant informé des nouvelles choses etc. Mais en ramenant l'histoire qui a dans nos collections, qui est structurée dans la classification de type médiathèque, transformer tout ça en outils de médiation grand public. C'est un choix politique qui a été fait à un moment donné.

AC : Et ces collections que vous avez entamées et étoffées dans le cadre du service de prêt, maintenant qu'il périclète, est-ce que vous continuez à les agrandir ou vous les laissez dans l'état ?

PH : Non, une collection que l'on n'agrandit pas, c'est une collection morte. Il y a encore des gens qui viennent. Cela n'a un peu rien à voir à ce que cela a été. En chiffre absolu... je pourrais vous envoyer les chiffres, je ne sais plus. Je ne retiens pas facilement les chiffres en tête.

AC : Par contre, si vous les avez je veux bien les recevoir par mail éventuellement.

PH : Oui oui. Mais... tant qu'il y a des gens on continue le prêt. Et on continue à acheter. Mais cela ne sert à rien d'acheter autant qu'avant. D'abord il y a une production qui diminue. Même s'il y a quand même encore pas mal de choses qui sortent en support physique. C'est le paradoxe du marché aujourd'hui. Mais on continue, mais de manière plus ciblée. Mais on dépense encore quelque centaines de milliers d'euros à acheter des nouveautés par an. Je crois que c'est pas loin de 500 000 euros encore par an. Cinéma, jeu et musique. Ce n'est plus rien par rapport à ce que l'on faisait mais on continue encore à alimenter. Pour se tenir au courant. Mais on se tient aussi au courant pas seulement par le support physique. Ce que l'on appelle les conseillers, les médiathécaires, ils s'informent sur Internet. On continue. On va redévelopper... on revoit la structure de notre magazine détour et on va redévelopper là-dedans un cahier collection mais pas que nos collections. Collections de musées, collections médiathèques, collections

bibliothèques. Montrer l'importance de ces collections, même si elles ne sont plus empruntées physiquement. Qu'est-ce que cela permet de raconter sur les musiques ? En quoi cela permet une relation à la mémoire différente ? Moi je vois, j'ai un ipod quand même avec énormément de musiques dessus. Que j'écoute surtout quand on part en voiture etc. Mais je n'ai pas le même rapport. Je crois que j'ai 6 ou 7000 plages de musique sur mon ipod. Je n'ai pas le même rapport structurel à ce qui est dans l'ipod que si j'ai la collection physique devant moi. D'abord, 6000 plages numérisées, on ne se rend pas compte du volume. Cela a l'air... avec un ipod on circule. Si on a les 6000 plages en dur, on se rend compte que c'est différent. On a les pochettes, on a des esthétiques différentes. On a les enveloppes que l'on perd etc. Dans les collections, une fiche accompagne le média. Avec la production, les musiciens, les instruments. On se rend compte que beaucoup de choses sur internet, au niveau bases de données, ne sont pas toujours faites très sérieusement. Au niveau d'encoder les informations etc. Une collection physique, c'est une mémoire beaucoup plus structurée. Une collection de musiques enregistrées c'est une mémoire plus structurée de l'évolution des musiques. Et moi je reste persuadé que cela permet d'étudier l'évolution des musiques de manière différente. Pour un chercheur qui se plongerait dedans. On voit notamment, le site sur les musiques du monde que les collègues font, ils trouvent des informations discographiques relatives aux musiques sur Internet mais s'ils n'ont pas les pochettes de disque, ils ont un tas d'informations qu'ils ne trouvent nulle part. Encore une fois, la classification dit quelque chose des musiques. La manière de classer les musiques du monde dit quelque chose de la vision des continents etc. On garde la conviction que c'est important de garder quelque part des collections physiques à condition d'en faire quelque chose de vivant. Au niveau de ce qu'est-ce que l'on en raconte, de qu'est-ce que l'on présente etc. Mais ce n'est pas simple.

AC : Et vous avez le sentiment que c'est moins faisable avec une collection purement numérique ?

PH : Après on peut faire des outils de médiation purement numériques. Mais il y a une phase où pouvoir se plonger dans la collection physique cela apporte quelque chose de différent. Un domaine musical qui est le plus structuré, la musique classique savante occidentale, la manière dont on a classé les musiques classiques, on l'a classé par époque, par compositeur. A l'intérieur des compositeurs, ce sont toutes les sonates, toutes les symphonies. Si vous parcourez physiquement une collection comme ça, vous intégrez déjà une chronologie. Vous intégrez déjà dans un compositeur des chants différents, que les sonates c'est une production distincte des quatuors, des symphonies etc. C'est parfois plus compliqué simplement en surfant sur un site. Vous avez des références de plage etc.

Ca c'est strictement la manière de ranger. Encore une fois, il y a des informations sur beaucoup de pochettes, dans beaucoup de livrets que l'on ne trouve pas ailleurs. On a fait une plateforme de musiques enregistrées. A l'époque, on achetait des fichiers. Mais c'était la grande difficulté. C'est d'avoir les supports documentaires correspondant à ces fichiers. On allait parfois chercher le disque correspondant pour avoir le livret. On le scannait. Mais ça a du sens s'il y a des gens qui connaissent ces collections, qui font un travail de documentation, d'explication. Et trouver des manières que cela intéresse des gens. Il y a tout de même un public intéressé. Je ne fais pas des oppositions de qualité entre les champs. Je pense que ce sont des champs complémentaires et on ne peut pas demander à tout le monde de tout utiliser, de chercher les complémentarités. Les rôles des institutions, c'est peut-être d'actionner ces complémentarités par la médiation.

AC : Le Point Culture n'a que des collections physiques ? Vous n'achetez pas d'album au format numérique ? Ou de jeux ?

PH : On l'a fait. Mais on a arrêté. On a essayé une plateforme. On a acheté beaucoup de supports uniquement numériques. On passait par des fournisseurs de supports numériques les plus connus. Pour le coût, on était sur un créneau pas concurrentiel. On s'est resserré sur des trucs, le répertoire des artistes belges etc. Mais ça n'a pas pris. On avait pas le modèle économique qui faisait fonctionner ce truc-là. On a pas de tabou là-dessus. Si pour faire un travail, disons que l'on travaille sur une publication, que cela soit une publication internet ou papier, sur telle ou telle évolution de style musical, on a une partie ici, il nous manque des choses qu'on devrait acheter en fichier qui n'existe qu'en fichier, on pourrait les acheter en fichier. Les rendre consultable ou ne fut-ce que les avoir pour se documenter. Il n'y a pas de tabou là-dessus. On a laissé la plateforme [inaudible]. Peut-être que l'on s'y est mal pris hein. Cela n'a vraiment rien donné. Les grandes plateformes de téléchargement avaient déjà commencé. Si on avait eu un fichier très spécifique et avec une capacité d'accompagner cela par des vidéos, des articles très bien foutus, une grosse production quoi, peut-être que cela aurait marché... Le modèle qui s'est développé avec plutôt le streaming de playlist, ça c'est un modèle que l'on aurait pu développer. Qui correspondait peut être mieux à ce que l'on aurait pu faire. Mais pour que cela prenne il fallait investir et il fallait avoir une équipe qui produise. Des playlists bonnes on sait faire. En quantité suffisante, il faut une masse critique suffisante pour qu'il y ait du passage public et que ça attire les gens etc. On a un peu essayé pour voir. C'est un peu compliqué. Mais c'est un modèle qui nous aurait plus convenu. Maintenant c'est trop tard. Les places sont prises.

### Echanges supplémentaires par mail

#### **AC : D'où est venue l'idée de concevoir des plateformes numériques pour rendre accessible certaines collections du PointCulture?**

Investir l'environnement numérique avec du conseil culturel (musique, cinéma) qui ne soit pas basé sur des algorithmes, mais un savoir humain non réductibles à des formules mathématiques. Cela revient à mettre en évidence une forme de connaissance des collections musicales (ou autres) constituées sur le long terme par les opérateurs publics. Investir l'axe éditorialisation était la perspective suivie par de nombreux opérateurs culturels publics pour se positionner face au numérique (qui supprime des intermédiaires dans la chaîne de recommandation).

Nous avons choisi des parties de collection pour les mettre en histoire (utilisant des principes de navigation qui fasse office de storytelling)

- L'histoire des musiques électroniques (BeatBang, selon le BPM)
- L'histoire des musiques alternatives belges, selon les multiples réseaux qui les relient et se moquent des étiquettes (Belgium Underground)
- Les musiques expérimentales selon une approche qui puisse parler à tout le monde, non musicologique. Cette partie révélant une spécificité de la Médiathèque depuis sa fondation (plus de 60 ans) : l'attention aux formes innovantes, minoritaires (= Archipel)

- Promouvoir le côté sans frontière des musiques du monde (qui circulent, s'influencent)  
= Mondoroma

**AC :Est-ce que ces plateformes s'intègrent dans d'autres activités de médiation de l'institution?**

Oui. Interventions sur le terrain, animations, conférences...

**AC :Si ces données sont accessibles et publiques, quel est le coût de développement de ce genre de projets (ressources financières et humaines)?**

**Le développement est-il assuré par une équipe en interne ou est-ce qu'il s'agit d'un travail réalisé par une entreprise extérieure?**

Le contenu culturel est pensé, mis en forme par le personnel (compétences internes).

Pour les applications Beat Bang, Belgium Underground, le développement informatique a été confié à une entreprise extérieure (budget autour de 30.000 euros)

Pour Mondoroma, c'est un wordpress qui a été utilisé....

Le travail en interne : pour un gros projet comme Belgium Underground, deux mi-temps pendant plusieurs mois, plus d'autres contributeurs internes, mais qui ne font pas que ça... difficile à évaluer de manière précise.

**AC :Quel a été l'accueil du public des plateformes précédentes? (archipels, beatbang) Quels sont les retours sur Belgium Underground?**

Beat Bang a été présenté à la gaité Lyrique lors d'une soirée événement (plus de 200 personnes ont défilé pour tester l'appli. Il y a eu des articles élogieux dans la presse même étrangère (the Guardian, un blog « techno » de new York...)

Belgium Underground, a été inauguré par une soirée au PCB où ont défilé près de 1000 personnes. L'appli, version payante s'est vendue 850 fois. La version gratuite 4500 fois.

Archipel a bénéficié d'une couverture médiatique belge exceptionnelle : toute la presse écrite, radio et télévision ont présenté, était présente à la conférence de presse à Paris (centre wallonie Bruxelles). Les tables rondes au centre Pompidou, avec l'Ircam, ont attiré beaucoup de mondes (professionnels). L'exposition à la BPI (bibliothèque du Centre Pompidou) a eu bcp de succès, ponctuée d'animations très fréquentées. Mais nous sommes sur des produits qui restent pointus, qui ne vont pas faire de toute façon des audiences faramineuses, on est dans la défense de la diversité culturelle.

Autre précision : le pic de prêt de médias en 1999-2000 était de plus de 4 millions (et non 2 comme je le disais)

#### 4. Entretien Julien Annart (Quai10)

**Date** : 22 juin 2018

**AC** : Arnaud Claes

**JA** : Julien Annart

AC : On va se mettre ici pour éviter l'écho.

JA: Oue. C'est bien sur les questions pédagogiques ?

AC: Oui c'est ça. À la fois pédagogie et à la fois médiation culturelle. C'est un espacement assez large. Je n'ai pas encore été amené à faire la distinction entre les deux. Donc à la base c'est un mémoire que j'avais orienté dans la conservation et patrimonialisation d'une culture numérique, mais qui avec le temps a beaucoup évolué vers des questions de médiation. Parce qu'au contact avec différents acteurs je me suis rendu compte qu'il y avait vraiment beaucoup de travail qui se faisait à ce niveau-là. Récemment j'ai fait plusieurs entretiens au point culture notamment.

JA: Avec Thierry?

AC: Oui c'est ça. J'ai rencontré à la fois plus des personnes de la centrale ou des personnes travaillant plus au contact des gens dans différents centres de Point culture. Alors si je vous ai contacté aujourd'hui c'est plus pour ce travail de l'espace gaming du Quai 10. Et voilà je voulais vous interroger un peu sur ce travail de médiation de l'espace jeu. Parce que justement je m'intéresse à certaines particularités des objets numériques et à leur influence sur le travail de médiation culturelle.

JA: Et tu es étudiant en quelle option, enfin, en quelle fac?

AC: Alors, je suis en communication à Louvain-la-Neuve.

JA: Communication. Ok. Tu es en quatrième année ?

AC: Master 2. Je termine cet été avec le mémoire.

JA: Ah! il est temps!

AC: Oui ça avance bien, je complète les entretiens...

JA: Et tu...Tu dois le rendre quand, mi-août?

AC: Oui c'est ça.

JA: Ok. Ben écoute, ah oui, oui...C'est un peu dommage alors. C'est un peu dommage dans le sens où tu n'es pas le premier étudiant ou journaliste à venir...Nous. Alors je dis *nous* parce qu'on était une équipe, mais tout le monde a démissionné, donc je vais dire "moi". Et c'est vrai que la plupart du temps, quand les gens viennent nous voir ils changent pas mal de perspective. Parce qu'on est les premiers à faire ça en Belgique et parce que...Moi ça fait huit ans que je travaille sur le projet. J'ai mis huit ans à le monter. On a énormément de travail, on a

rencontré beaucoup de gens, on a été voir beaucoup d'espaces à l'étranger. Et c'est vrai qu'on a une perspective assez particulière, qui est à la fois une perspective...Nous on a un projet assez marqué: on a des ambitions assez claires et on a une pratique que peu d'autres acteurs ont. Forcément, parce qu'on est les seuls. Ce qui fait que souvent les gens ont une vision assez théorique de ce que c'est la curation culturelle, la médiation. Et la pratique amène à autre chose. Même si voilà notre pratique est assez orienté et on a une vision assez claire. Mais donc voilà. Si tu dois tout effacer et tout recommencer il te reste deux mois donc...

AC: Il n'y a pas de soucis, tout est prévu.

JA : Et donc en communication tu es sur quel angle?

AC : Donc là je vais sur l'angle de la patrimonialisation dans le temps de culture numérique et d'objets numériques. Mais alors vraiment pas sur l'aspect technique qui mène à d'autres questions mais juste sur l'aspect social.

JA : Donc la médiation dans l'espace d'une communauté. Et tu as réussi à rencontrer Retroludix?

AC: J'ai rendez-vous avec eux début juillet.

JA: Ok. Parce qu'effectivement eux sur tout ce qui est patrimoine ils sont très bien. Ce que je te conseille aussi c'est grospixels Tu ne connaissais pas? « Grospixels » je pense que c'est avec "S" Point com. C'est le premier site en français sur les questions de retrogaming. C'est le premier au sens: c'est le premiers à avoir parlé de ça. Ils existent depuis 2000. c'est vraiment un vieux...L'avantage c'est qu'ils ont gardé ce vieux...L'avantage que les "attaques" que ce soit du forum ou du site ne fonctionnent plus. Parce qu'enfaite comme c'est une toute vieille structure PHP Aujourd'hui il n'y a plus aucun bot, il n'y a plus aucune attaque qui fonctionne là-dessus quoi. C'est un des sites d'abord-je te le conseil parce que le contenu est très intéressant, l'équipe a développé une vraie réflexion sur les questions que tu évoques, et moi j'y ai travaillé pendant plusieurs années. Comme amateur eh ! Il n'y a personne de payé pour faire ça. Et c'est à travers mon travail là-dessus que des journaux m'ont contacté, donc des journaux de jeux vidéo. Et c'est à travers ces journaux que je me suis trouvé au Quai 10 et dans tout plein d'autres trucs quoi. Donc voilà.

Donc ici pour la question de patrimoine, ce n'est pas notre angle de travail. Alors je ne sais pas si tu connais un tout petit peu ce qu'on fait.

AC: Un petit peu oui. J'ai un peu regardé. Mais n'hésitez pas à en parler.

JA: rire

AC: Oui moi j'ai en tout cas vu beaucoup d'activités de pédagogie auprès d'écoles ou de jeunes.

JA: Ah. Tu as consulté quoi enfaite ?

AC: Principalement votre site et les réseaux sociaux.

JA: Les réseaux sociaux?

AC: Oui, les réseaux sociaux autour de vos activités.

JA: Ah, ok c'est bon. Parce qu'enfaite notre site ne parle pas de jeux vidéo et les réseaux sociaux qui Quai 10 parlent de cinéma. Donc je souriais parce que moi le problème que j'ai avec les gens que je rencontre c'est qu'il y a tellement de choses à débayer en termes de conception et

de préconception et de compréhension et que ça prend toujours beaucoup de temps et j'essaye de voir où en est mon interlocuteur sur ces questions-là. Et toi tu me dis que tu n'as pas vu Retroludix.

AC: je commence avec vous pour le jeu vidéo. Je veux dire que mon objectif ici était de rencontrer des acteurs de Belgique francophone, pas uniquement sur le jeu vidéo parce que je n'ai pas assez de personnes uniquement sur le jeu vidéo et donc j'ai élargi aux cultures numériques. Donc là c'est essentiellement le Point culture avec qui j'ai déjà beaucoup travaillé, et ceux que je vais rencontrer sont la Cinémathèque, retroludix, l' Imal et vous.

AJ: Oui, l'Imal. Parce que sur le jeu vidéo il y a quand même pas mal d'acteurs qui font des choses et tu pourrais l'angler que là-dessus mais, effectivement maintenant c'est un peu tard. Parce qu'aussi à Bruxelles tu as la Brotarou. Et son organisateur est en bas enfaite : on est passé devant. Tu en as entendu parler ?

AC: Je connaissais mais je n'avais pas de contacts.

JA: Ben c'est l'occasion. Donc tu as la Brotarou qui est quand même un gros événement. Puis tu as les deux woopies du jeu vidéo: la Walga et la Falga. Qui sont quand même des acteurs qui ont point de vue sur ces questions-là. Tu as le Lab JMV.

AC: Oui ça je connais.

JA: Oui tu es en contact avec. Ah oui! Tu es en contact avec Thibault. Tu les as rencontrés?

AC: Oui je les connais au jour le jour parce que j'ai cours avec eux.

JA: Mais tu n'as pas discuté avec eux de ça?

AC: Non parce que je suis parti dans un aspect beaucoup plus institutionnel qu'académique enfaite.

JA: Et dans le lab JMV enfaite tu as le Liège game-lab. Qui lui a ouvert un espace...

AC: Oui je les rencontrerais.

JA: Ce n'est pas la même chose mais ils sont sur ces questions-là aussi. Et là c'est la personne de contact vers qui Thibault pourra te réorienter c'est Bjorn-Olav Dozo. Alors j'essaye de te faire une présentation rapide. Ce que je t'invite, c'est aller voir, la RTBF est passé tourner une émission de sept minutes ou j'avais bien repris ce qu'on faisait et il n'y a pas de mystère, on a mis quatre jours à faire ce sept minutes et puis sur mon compte twitter où j'explique pas mal ce qu'on fait aussi. Donc en gros, en deux mots: ici c'est une ancienne banque, c'est l'ancienne banque nationale, qui a été récupéré par la ville de Charleroi qui avait des fonds mi- régionaux et mi- européens à la transformer en espace culturel. L'équipe qui a remporté l'appel d'offre c'est l'équipe du cinéma Le Parc, donc qui en a fait essentiellement un cinéma et dans l'appel d'offre il y avait la demande d'un espace d'exposition et d'un espace de jeu vidéo. Et alors, à l'époque- c'est déjà un vieil appel d'offre eh! Il a presque dix ans- il était question de serious game parce que c'était le mot à la mode simplement. L'originalité- c'est que la personne qui avait écrit ça ne savait pas de quoi elle parlait: il y avait cinq lignes où tout se contredisait- l'originalité c'est qu'elle avait quand même eu l'idée de mettre du jeu vidéo. Ce qui en Belgique n'existait pas et surtout pas il y a dix ans. Et ailleurs il y a dix ans, il n'existait pas grand-chose non plus. C'est vraiment assez récemment: tu as la Gayeté lyrique à Paris, tu as une aile du MOMA qui est

dédié à ça...Fin bon voilà. Il y a le Computerspielmuseum à Berlin et là c'est vraiment un musée d'histoire du jeu vidéo. Je ne sais pas si tu connais...

AC: Oui je n'ai jamais été mais je connais.

JA: Et donc en gros moi je monte dans le projet en 2010, on remporte l'appel d'offre, et je deviens le coordinateur du jeu vidéo. Et le projet je l'axe sur trois angles: le premier c'est l'angle de....Les mots qu'on avait employé au départ c'était "découvrir, comprendre, créer" et donc l'idée découvrir c'était l'espace d'exposition, donc c'est le volet culturel c'était l'idée de proposer une curation de jeu. Donc au départ on proposait treize jeux par mois C'est ces jeux-ci. Le problème c'est que pour des raisons de priorité l'équipe n'a jamais grandi et donc treize jeux par mois ce n'était pas possible. On y arrivait plus, donc on est passé à treize jeux tous les deux mois. Et l'idée de cet espace culturel, tu peux en avoir un aperçu, c'est...On est ouverts tous les après-midi sauf le lundi. Et l'idée c'est de proposer à un large public de découvrir le média. Et donc on a treize postes qui chacun proposent un jeu différent. Au sens où chaque poste a une fonction. Alors ce n'est pas ce qu'on explique aux gens: normalement les fonctions ne sont pas explicites, Mais c'est l'idée que qui que ce soit qui rentre, quelque soit son âge, quelque soit sa pratique, quelque soit son genre, il va trouver un jeu qui va lui parler. Donc on va avoir un jeu politique, on va avoir un jeu d'accessibilité (donc pour des gens qui n'ont jamais joué) : des jeux très simples : souvent on ne fait que se déplacer. On va avoir un jeu multi- joueur, on va avoir un jeu belge, on va avoir un jeu familial etc. Donc on a treize fonction différentes et ça, ça remplissait Après un an d'exploitation- parce qu'on a ouvert le 20 janvier 2017- ce volet-là est réussi : on a fait 12 500 entrées. Alors c'est gratuit, ce ne sont pas des entrées payantes, mais 12 500 sur une ville qui fait 20 000 au centre, c'est gigantesque. On a des institutions qui ont des budgets cent fois supérieurs au nôtre- ce n'est pas une métaphore, ils ont vraiment des budgets cent fois supérieurs- et qui font à peine le double d'entrées. Payantes, mais quand même. Donc à ce niveau-là ça marche bien. Et ce qui marche aussi c'est que le public est très varié. Donc ce n'est pas du tout un public de joueurs- de gamers, pour le dire, même si ce mot n'a pas beaucoup de sens- notre public est à 45 % féminin. Ça ne veut pas dire que les filles ne sont pas des gameuses, mais ça veut dire que le jeux-vidéo est encore très masculin, pour toutes sortes de raisons. Et on a réussi à aller au-delà de cette image. Et on a réussi à faire jouer les gens qui rentrent. Et la deuxième chose c'est que le public il est au 2/3 familial. Alors dans les familles c'est beaucoup de jeunes : on va dire moins de 25 ans, mais c'est quand même un public familial. Ça veut dire qu'ils viennent en famille, ils viennent en famille avec leurs parents et ils viennent avec leurs grands-parents. Et c'est un moment de partage enfaite, donc on est très très loin des clichés. C'est pour ça que tu as peut-être remarqué: il y a des poufs, il y a des tapis, les écrans sont énormes, on a dû se battre pour avoir ces écrans-là et pas et pas des tout petits écrans, on a mis des bancs larges: ce ne sont pas des bancs individuels ce sont des bancs marges, ça veut dire que les gens s'installent. Ça veut dire que les gens s'asseyent. Et la majorité des jeux sont des jeux solos, mais pourtant les gens jouent à plusieurs. Donc ils parlent enfaite. Et cette table au milieu qui ne sert à rien, donc on ne joue pas sur cette table, et les gens s'y asseyent. Ou les parents attendent. On a des enfants qui viennent faire leurs devoirs par exemple. Et alors qui est important assis c'est qu'il y a beaucoup d'espace entre les bornes. L'avantage qui n'était pas une volonté de notre part, mais qui était un effet collatéral bien heureux: on a été ravis de s'en rendre compte, c'est que pour les personnes à mobilité réduite, c'est super. Vraiment on a, toutes les personnes qui sont venues en chaise roulante ou les seniors qui souffrent de problèmes de mobilité, l'espace est génial pour eux quoi. Et ce n'est pas qu'on ne le voulait pas, mais on n'avait pas de compétences pour le faire. Alors une autre chose c'est on a mis de la couleur : on a peint

les bornes, on a des poufs colorés, un plafond coloré, tu l'auras vu...Alors ce qu'il y a c'est que nous on a un espace contraint. Alors comme tu l'as vu, on est dans un sous-sol. Ce n'est pas nous qui l'avons choisi, et ce sous-sol est très très bas. Et l'acoustique était à peine pire qu'ici.

AC: Bas, vous voulez dire bas dans le sol ou bas de plafond?

JA: Bas de plafond je veux dire: je tends le bras et je touche le plafond. Donc il y a un espace très très oppressant dans cet espace: la lumière est dégueulasse: c'est une lumière de parking enfaite. Donc ça fait un an et demie, non même pas, deux ans, qu'on le dit et...voilà. Il faut quinze mille euros pour changer la lumière. Mais malgré toutes ses difficultés, il y a une ambiance qui s'est mise en place, il y a un public qu'on rencontre, il y a des habitués, et il y a vraiment une...Ce que je trouve culturellement les plus intéressant c'est une attitude. C'est en gros les gens quand ils viennent ils viennent pour partager un moment et ils le font autour d'un média. Qui est recouvert préjugé et qui est orienté masculin et qui est orienté public jeunes voire très jeunes. Et ça vraiment alors, c'est plus compliqué que ça, mais c'est peut-être un peu long, c'est qu'outre tous les préjugés dont le jeu vidéo souffre, le principal préjugé c'est une question culturelle. C'est à dire que dans notre culture le jeu est associé à l'enfance. Donc ça ne peut pas être de la culture, ça peut être du divertissement. Mais ça ne peut pas être de la culture avec un grand C. Certainement pas des arts avec un grand A. Et ça on a pas réussi à le déplacer, et ce n'est pas notre objectif, mais clairement quand on voit ce qu'on propose, quand on voit l'attitude des gens, et la variété de public qu'on touche d'un point de vue social, il y a quelque chose qui se passe en tout cas. C'est à dire que le bâtiment c'est un geste d'architecte, c'est clairement un bâtiment d'art. C'est un bâtiment qui dit clairement à la classe populaire que ce n'est pas pour elle, comme la plupart des bâtiments d'arts d'ailleurs. Donc on perd certainement une partie du public, on ne rentre pas à cause de ça. Public qu'on gagne pas par le fait que ce soit gratuit. Et le fait qu'on soit dans un sous-sol: l'indication est catastrophique. Je veux dire: tu ne sais pas...Bref et malgré tout ça, on a un public varié. Le seul public qu'on arrive pas à mobiliser régulièrement c'est le public des gamers. Parce qu'enfaite c'est un public très précis. Typiquement c'est un public très précis, de jeunes garçons entre 12 et 25 ans. Qui joue aux blockbuster, qui baigne dans une idéologie et une propagande que les distributeurs vont appeler du marketing, mais à ce niveau-là c'est clairement de la propagande. Qui dit voilà: ça c'est le jeu vidéo, le jeu vidéo c'est 10 jeux: Fortnite, call of dut, need for speed, etc. Les Blockbuster comme League of legends, sont des jeux qui ne fonctionnent que sur le skill et qui mobilisent des logiques de victoire, où le graphisme doit être au moins photo-réaliste. Après il y des cas comme Overwatch qui vont rouvrir un peu, mais voilà, on est dans des jeux d'action. Et ces jeux-là- bien sûr ils ont tout le droit d'exister, il y en a de très bons d'ailleurs, mais ces jeux-là mobilisent toute l'attention du public notamment ce public de gamer qui se définit lui-même comme gamer. Évidemment ce public-là il ne peut pas se trouver dans l'espace. C'est que on ne peut même pas dire que ces blockbusters sont grand public. Call of duty n'est pas grand public. Call of duty touche 20 millions de public dans le monde. 20 millions ce n'est pas grand-chose si on compare à certains titres de cinéma. Mais ces les blockbusters ont cette idée que c'est une culture fermée sur elle-même enfaite: fermée sur elle-même, avec l'idée aussi que les gens vont être captifs, que les gens vont acheter d'épisode en épisode et qu'ils vont acheter les DLC et qui vont acheter des skins et ce genre de choses. Et avec un univers référentiel visuel très fermé sur lui-même aussi. Ce à quoi ne correspond pas du tout l'espace. Et c'était voulu, l'idée c'était que l'espace ne soit pas agressif ni obscur. Alors ce n'est pas un espace pour tout le monde: la preuve on n'arrive pas à toucher les gamers. Mais ils viennent quand même. L'idée n'était pas du tout d'avoir que des jeux chiantes et d'auteur : on en a très peu d'ailleurs. L'idée c'est de faire découvrir

les jeux. Pour te donner une idée il y a 1000 jeux qui sortent par jour. Et les médias spécialisés se concentrent sur 10 ou 15 jeux par an. Donc il y a un déséquilibre. Je ne sais pas si tu connais les jeux qui sont dans la sélection.

AC: Oui j'en connaissait quelques-uns.

JA: Et ce qui est intéressant c'est que même les gros joueurs, ceux qui se définissent comme gros joueurs ou même qui suivent sans pour autant jouer à tout. Découvrent des jeux. La seule difficulté c'est que- c'est mon point de vue et mes collègues ne sont pas forcément d'accord là-dessus- c'est qu'on perd une partie de ce public-là parce qu'il se sent en partie jugé. C'est à dire qu'il se sent exclu. Parce qu'il ne se sent pas reconnu dans ses goûts. Tu vois avec l'idée que, ce n'est jamais explicité mais "FIFA c'est un jeu de bauf et Call of Duty c'est un jeu de brutes" tu vois, des trucs comme ça. Alors que ce n'est pas le propos. L'idée c'est justement c'est de ne pas exclure les gens. Pour te donner une idée, on avait une dame de 55 ans qui ne voulait pas jouer. Et son argument c'était "je suis trop nulle" Alors tu vois comme la question qui revient tout le temps du skill. Alors on lui dit "il faut que vous jouiez à un jeu où il faut être nul pour jouer et si ça ne marche pas, après 5 minutes vous laissez tomber" Alors on lui a mis octodad, je ne sais pas si tu vois. Et cette dame après cinq minutes elle pleurait de rire. Elle avait vraiment les larmes qui lui coulaient sur les yeux. J'étais tellement surpris, que j'ai pris une photo de ces larmes. Et enfaite c'est vraiment ça, c'est que beaucoup de gens se sentent disqualifiés du jeu. Parce que le jeu fait tout pour ça. League of legends ou call of duty même chose. C'est une question de vitesse, c'est une question de coordination, Tu as une vingtaine de boutons à connaître avec une vingtaine de fonctions différentes. Alors quand tu joues depuis que tu es enfant ça va, mais autrement...Donc voilà. Ça c'est sur le volet culturel.

On a eu une reconnaissance du public avec ces 12 500 visiteurs, on a une reconnaissance des institutions, on a énormément d'institutions qui viennent nous visiter pour voir ce qu'on fait. Et ce qui est cool, c'est qu'on a de plus en plus d'institutions qui viennent de l'étranger. Donc on a eu des institutions autrichiennes, estonienne, française, néerlandaise. On a eu des retours en...On a fait une présentation à Bucarest et on a eu des gens qui nous ont dit "c'est fou il faut qu'on fasse la même chose chez nous" Donc je crois qu'on a quand même réussi à mettre en place quelque chose qui par contre a eu énormément de difficultés. Si les difficultés t'intéressent, on peut en discuter après mais ça a été très très compliqué. Ce qui m'ennuie un peu dans le discours sur le jeu vidéo comme culture et comme sujet de médiation culturelle, c'est que ces difficultés sont toujours évacuées par ce qu'elles sont quasiment insurmontables pour 90% des institutions. Vraiment, quand je dis 90, c'est presque 95%. Vraiment 95% des gens qui sont venu nous voir pour mettre en place quelque chose chez eux, après 10 minutes, on se dit "ok ce n'est pas possible enfaite" Ne fut-ce que par question de coût. Ça coûte...c'est...On est encore sur des budgets très faibles mais ça coûte quand même des budgets importants. Et puis sur des questions de compétences techniques qui...Je ne dis pas que tu dois les développer dans ton mémoire, mais tu ne peux pas les évacuer, si tu les évacues, alors tu ne vas pas porter un discours qui a du sens. Parce qu'en fait la question technique est au centre des difficultés. Par exemple ici notre principale difficulté ça a été de faire comprendre à l'équipe dirigeante, qui est une équipe cinéma, le temps nécessaire. Et clairement ils ne nous croyaient pas. J'ai vu le directeur un jour il m'a dit "je ne te crois pas".

Je lui ai dit : "il me faut une heure"

Il m'a répondu: "une heure ce n'est pas possible"

"Si ce n'est pas possible, très bien, viens le faire alors"

Et voilà en une heure il n'a rien su faire. C'est parce que c'est très très compliqué techniquement. Je ne sais pas sur quoi tu joues.

AC: Pas beaucoup en ce moment parce que je travaille, mais principalement des jeux indépendants, jeux de rôle...

JA: et sur quel support?

AC: Pc.

JA: Steam?

AC: Oui en grande partie.

JA: Steam demande d'être connecté. Mais je crois que c'est un peu inconscient de laisser connecté un public de joueurs. Donc ça demande de déconnecter, mais donc ça demande toute une mise en place de Steam, et qu'est-ce qu'on va faire avec les comptes? combien de comptes on va mettre sur chaque ordinateur? comment est-ce qu'on fait pour les lancer? est-ce qu'on les lance un par un? est-ce qu'on va chercher les jeux? comment on va faire pour les coordonner? Et les mises à jour? Alors tu vois? Tu vois, rien que ça, rien que steam. Et Steam n'est qu'un aspect du problème, On est déjà sur des questions qui sont déjà insurmontables pour la majorité des institutions culturelles. Moi j'ai donné des formations. C'est passionnant mais tu te rends vraiment compte que les gens n'ont aucune idée de la difficulté. Ça aussi c'est un préjugé très intéressant sur le jeu vidéo, c'est que quand il y a un jeu, tout le monde se dit "c'est facile" alors en fait non : c'est très compliqué. Ne fut-ce qu'une des principales difficultés, -outre la partie technique- c'est que la plupart des jeux n'est pas fait pour être exposé. Alors tu dis "je veux un jeu sur l'histoire". Oui ok alors tu mets un jeu civilisation. Mais une partie de civilisation c'est 100 heures. Personne ne va rester 100 heures dans un espace. Et combien même il venait 100 heures, 100 heures c'est une quarantaine de jours quand même. Si quelqu'un d'autre veut jouer, comment tu fais ta sauvegarde ? Est-ce que ce sont des bonnes conditions pour jouer etc. Et même, presque aucun jeu n'est fait pour être exposé. Ce sont des expériences qui ne sont pas faites pour être exposées. Donc voilà c'est intéressant mais il faut trouver des solutions. Bref, ça c'est le volet culturel.

On a le volet industriel, En fait on est reconnus comme experts sur les questions industrielles du jeu vidéo, ça c'est toute une série de choses: on est invités dans les jurys de fin d'année, on les accueille comme aujourd'hui, on reçoit les entreprises belges, on les coach on leur explique, on leur donne des conseils, Et on organise le Meet and build. Ça, ça concerne des points que tu travailles. Donc le Meet and build, c'est le seul événement belge dédié aux professionnels du jeu vidéo, donc on fait venir des professionnels du monde entier : on a eu on a eu des gens du Cameroun, de Corée, du Canada, des Etats Unis, de Pologne, d'Allemagne, etc. D'Angleterre...On les fait venir et ils expliquent comment ils ont monté leur jeu, comment est-ce qu'ils ont communiqué, comment est-ce qu'ils ont financé, quel contact ils ont eu avec les éditeurs, qu'est-ce que c'est qu'être un éditeur, comment est-ce qu'on gère une communauté, comment est-ce que tu le vends, quels sont les modèles économiques, comment est-ce que tu maintiens etc. Et donc ces gens, font une conférence d'une quarantaine de minutes et puis c'est question-réponse. Et donc ça c'est le Meet and build. On le fait toujours en anglais, parce que ce sont des gens du monde entier et que nous on travaille avec les bruxellois et les flamands.

Ça c'est pour le volet industriel et puis le dernier, c'est le volet pédagogique, mais ça je ne suis pas sûr que c'est ce qui t'intéresse.

AC: Non, ce n'est pas vraiment ma focale dans l'immédiat.

JA: Donc je vais faire plus court. Oui ça on avait...Tu connais Canard PC ?

AC: Oui j'étais venu pour une des conférences qui avait été donné sur le sujet.

JA: Ah, oui? Celle de Maria Kalash?

AC: Oui.

JA: Oui alors tu sais tout. Alors en deux mots le volet pédagogique: alors je pense que de tous les volets c'est celui qui marche le mieux. L'idée c'est qu'on fait de l'éducation au média du jeu vidéo. Ça on n'est pas les seuls à faire : il y a Action-cinéma média jeunes qui le fait, média-animations ils font un super boulot d'ailleurs, on travaille avec eux avec plaisir. Mais surtout, et ça c'est l'originalité, on utilise le jeu vidéo comme support d'apprentissage. Et donc enfaite tu as: je pense que tu as entendu parler des serious games. L'idée assez pourrie enfaite, de croire que le jeu vidéo allait remplacer les enseignants, et qu'on allait faire des jeux pour apprendre. Et puis donc ça fait quoi? Dix ou quinze ans, et puis ça c'est complètement planté parce que faire un jeu c'est très compliqué, c'est très cher. En dessous de 300 milles euros tu ne peux pas faire un jeu que tu peux vendre, et puis surtout aucune institution n'a 350 milles euros et puis surtout, et puis si je mets 350 milles euros est-ce que ça va être plus efficace qu'une bête formation? Ben non. Alors faire un jeu c'est compliqué mais alors faire un jeu où on apprend c'est encore plus compliqué. Parce qu'enfaite il y a des logiques qui s'opposent entre les logiques de savoir et les logiques de jeu. C'est à dire que le jeu est un média du faire et que le savoir est un média de la passivité ou de la lecture. Il y a moyen de combiner les deux mais c'est très compliqué. Donc la plupart des jeux sérieux se sont plantés et nous l'idée c'est qu'on n'utilise pas les jeux vidéo pour apprendre des savoirs mais des savoir-faire et des savoir-être. Parce que dans le jeu vidéo ce qui fonctionne c'est l'action. Donc agir mobilise des savoirs (un peu) et des savoir-faire et des savoir être. Donc on travaille sur des choses aussi différentes que la coopération, ici par exemple pour n cours d'histoire. Donc mobiliser les compétences dans un cours d'histoire, les préjugés, donc arriver à démontrer des préjugés, celui-là est celui qui résume le mieux ce qu'on fait. C'est à dire qu'on fait de la philo avec les jeux vidéo. Donc la philo c'est la matière la plus abstraite, la plus excluant socialement, et aussi la plus complexe à mettre en place et le jeu enfaite permet de la matérialiser et de faire comprendre que la philo enfaite nous concerne absolument tous et que tout le monde est capable d'en faire. Et puis un autre qui marche très très bien aussi, c'est celui sur la guerre. Donc la question de la représentation de la guerre dans les jeux vidéo. Et donc on était ouvert tous les jours sauf le lundi pour l'expo. Et toutes les matinées on recevait des groupes pour les apprentissages. Et alors c'est au 2/3 des groupes scolaires, primaires un peu, secondaires surtout. Et le dernier tiers c'était des étudiants ou des adultes en formation. Des adultes en décrochage sociale, des institutions etc. Et ce qui est très intéressant c'est que les ateliers marchent très bien de 10 à 60, 70 ou 80 ans. Et voilà.

AC: Vous pouvez m'expliquer un peu...La distinction...ou plutôt où est-ce que vous mettez la limite entre médiation et pédagogie au niveau de vos activités ici.

JA: C'est une bonne question surtout quand tu commences...Moi je suis enseignant enfaite. Donc il y a un gros gros biais là-dessus. Et c'est un biais qu'il faut vaincre, parce que si tu fais de la médiation, comme tu fais de la pédagogie, ça va être une catastrophe. Parce que la pédagogie, si tu veux c'est la différence qu'on fait entre public captif et public libre: je ne sais pas si tu vois. Et donc, il va falloir motiver ton public captif, mais ton public captif a accepté le temps qui a été prévu, le contrat que tu passes implicite que tu passes au début. Mais il faut les motiver quand même, qu'ils apprennent des choses, et pour l'apprentissage la motivation reste la meilleure des manières. Donc ça ne veut pas dire que c'est chiant le pédagogique, mais ça veut dire qu'on est là pour autre chose.

La médiation, le public est libre: il est libre du temps qu'il veut rester, il est libre de venir ou de ne pas venir-ça, ça fait quand même une sacrée différence.- Il est libre de ce qu'il vaut ou il ne veut pas retenir. C'est à dire que les gens arrivent. On les accueille, toujours, il y a toujours quelqu'un. C'est notre principale difficulté, c'est ce qui fait...Enfin bref...C'est qu'il faut quelqu'un pour accueillir. Et on a un pitch qui dure entre 45 secondes et une minute: comme c'est très original il faut toujours le présenter. Et qui dédramatise et rassure. Parce qu'il y a toujours un peu d'apriori par rapport au média. Comme tu vois on n'est déjà pas dans le même rapport. L'apprentissage : on prend les gens et par le jeu, par l'action, ils vont se rassurer et ils vont se montrer qu'ils sont qualifiés. Le public libre pas du tout : tu dois les rassurer humainement. Et puis on lâche les gens et là c'est le lieu qui fait l'ancrage. Il y a de la couleur, ce n'est pas un lieu sinistre. Tu vois, par exemple ce lieu est sinistre, même s'il y a des chaises avec de la couleur qui cassent la monotonie- C'est le confort : le fait que l'endroit soit pensé comme un endroit confortable. C'est à dire que beaucoup de musés- ce n'est pas un musée ici, on a beaucoup insisté pour que ça ne ressemble pas à un musée - ne pense pas au confort pour que tu fasses du transit en fait : tu es là pour faire du transit. Et puis ben voilà : les gens restent autant qu'ils veulent. T'auras des gens qui viennent nous parler et d'autres qui ne viendront jamais justement. Ou qui partiront en disant "ah! c'était super!" ou qui vont avoir un lien social pour t'exprimer leur satisfaction mais qui ne vont pas te demander des informations sur le jeu. Et donc il y a des jeux qui sont abscons. C'est à dire que si tu ne parles pas, ou si tu ne prends pas le temps ou tout simplement si tu n'as pas la culture...Il y a des jeux qui ont toute une série de références, et tu vas passer...J'allais dire: tu vas passer à côté du jeu, mais non. Tu vas vivre une expérience, tu vas vivre quelque chose de personnel, et donc tu vois c'est très très très différent. Tu vas beaucoup plus accompagner que le pédagogique et l'aspect culturel est beaucoup plus ouvert. Il y a vraiment une question de liberté. Oui je pense que c'est la principale différence. Même si dans l'idéal, dans le pédagogique, pour moi c'est la force du jeu vidéo dans le pédagogique c'est l'aspect de liberté. C'est que tu ne sais jamais ce qui va se passer, tu sais globalement comment les gens vont réagir mais il arrive régulièrement que des gens réagissent différemment. C'est que tu vas rebondir sur autre chose. C'est à dire qu'en gros, je forme des enseignants. C'est leur principale difficulté avec le jeu vidéo, c'est qu'au-delà du cliché, c'est lâcher le contrôle. C'est en gros tu n'as plus de contrôle sur ce qui va se passer. Tu n'as pas de contrôle sur la scène suivante, tu ne sais pas comment ils vont réagir, tu ne sais pas combien de temps il va passer etc. Et ça dans l'enseignement, en tout cas dans l'enseignement tel qu'il est conçu en Belgique francophone, c'est un vrai problème.

AC: D'accord. Et entre médiation et pédagogie il y a eu une mission première qui est apparue ou elles sont arrivées un peu en même temps lors de l'élaboration du projet ?

JA: Non les deux ont toujours été là. Ça a toujours été...Enfin, non, non. C'est que dès que j'ai pris le projet en main, c'est...L'industriel est arrivé après. Mais les deux autres ont toujours été prévues. Enfaite, ça a toujours été prévu parce que c'était mon intention et puis parce que je pense que de toute façons- ça n'a jamais été explicité entre les directeurs et moi- mais le culturel tel qu'il se conçoit en Belgique, il y a très très peu d'institutions vraiment culturelles: la plupart sont des institutions socio-culturelles. Et donc les institutions socio-culturelles, doivent proposer ce genre de choses. Et puis il y a une autre chose toute bête mais les subsides sont toujours une question de négociation et un des arguments majeurs des négociations c'est le public: le nombre de personnes qui viennent. Et le scolaire te permet de faire du chiffre en fait. Et donc ça a été dans le projet depuis ses débuts. Ça ne veut pas dire que dans les origines du projet il n'y avait pas l'intention de faire de bien, mais il y a aussi cet aspect-là.

AC: D'accord. Il y a quelques instants vous avez dit que vous ne vouliez pas qu'on assimile ce projet à un musée. Je me demandais comment est-ce que vous vous placez par rapport aux autres institutions culturelles du type bibliothèque, musée ou... ?

JA: Alors comment mon institution se place, je n'en sais rien. Parce que mon institution n'a pas de discours là-dessus, voilà. Maintenant, comment moi je me place, ça c'est beaucoup plus clair. C'est à dire que l'institution n'a pas produit de discours, mais moi j'en ai produit un. C'est un outil de travail. C'est à dire que c'était un outil utile pour gérer l'équipe et pour la mise en place de ce qu'on avait et de la possibilité de faire, quoi. Ce pourquoi ce n'est pas un musée, c'est que si tu veux c'est un refus de deux choses, ou une chose. Si tu veux c'est un refus des beaux-arts. C'est à dire que la culture, particulièrement les institutions culturelles, sont une institution politique. Je ne sais pas si tu visites assez régulièrement des musées. Donc tu peux voir que le bâtiment parle par leur biais, que les mécènes parlent, la narration qui est proposé parle aussi. J'ai été voir récemment le musée Magritte. C'est que l'engagement politique de Magritte était traité d'une certaine manière. À la fois dans les œuvres et dans... Et ça dit quelque chose. Et moi un des principaux problèmes de la culture et des arts avec un grand A, c'est que c'est une vision excluante, c'est typiquement l'art contemporain: tu as une exclusion des plouc et les prolos qui n'y comprennent rien. Et qui de toute façon s'excluent eux-mêmes en se disant "ah! c'est nul, c'est laid, mon petit-fils peut faire la même chose". Donc ça je pense que c'est problématique, surtout quand on parle de démocratisation culturelle, quand on dit que soi-disant la culture aurait toutes les vertus, qu'elle permettrait le dialogue, qu'elle empêcherait la radicalisation ou les conneries comme ça. Si tu veux les musées ont un vrai problème. C'est que les musées sont , pour le dire en terme de classe sociale, les musées sont des institutions bourgeoises. Ce qui en soit n'est pas problématique, mais ce qui est problématique c'est que ce sont des institutions bourgeoises pour les bourgeois. Et d'ailleurs ça se voit en nombre de visites et au public qui fréquente ces espèces-là.

Et puis ensuite tu as parlé de patrimoine. Il y a la question qui est la question très intéressant de l'institutionnalisation des jeux vidéo. C'est que les jeux vidéo ont toujours été une culture populaire, enfin, elles ont été une culture populaire au départ, et c'est une culture commerciale. Il n'y a jamais eu d'autres modèles économiques que le model commercial. Bon, ça a beaucoup évolué avec le digital, mais ça reste majoritairement le cas. Et quand tu passes du...C'est comme le cinéma au final. Le jeux vidéo au départ c'est une bête de foire, le cinéma c'est projeté dans les foires, le cinéma comme Méliès...Et le jeux vidéo, c'est les arcades, c'est la foire. Et quand tu passes de la foire à l'institution culturelle il y a un long parcours. Qui quelque part aussi...Prends le jazz. Le jazz au départ c'est la musique de gens discriminés socialement,

racialement, géographiquement: on ne joue que dans certains clubs. Et donc ce sont toutes des violences qui se font: les exclus se créent leur culture et cette culture est progressivement reprise par les dominants. Et aujourd'hui le jazz est considéré comme une musique élitiste. Alors imagine que dans vingt ans le rap soit considéré comme une musique élitiste. C'est exactement ce qui est arrivé au jazz. Et c'est tout à fait possible que ça arrive au jeu vidéo. Et nous sur les jeux vidéo qu'on expose, il faut dire que sur les 200 jeux qu'on expose, ce n'est pas beaucoup, c'est peut-être une dizaine, des jeux qui sont abscons. Donc ils sont vraiment très pointus. C'est juste qu'on se dit que sur les treize, s'il y en a un qui est un peu...Ce n'est pas grave quoi. Si tu insistes sur ces jeux-là, on est en train de dire "FIFA c'est pour les plouc". Et si on fait ça, on rate une mission. C'est plutôt l'idée, qu'on propose des expériences, et par curiosité les gens vont toucher à tout. L'espace le permet car il est assez petit. Alors il y a deux bornes qui fonctionnent mieux, c'est deux activités, c'est la borne multijoueur- gamer: qui est une borne un tout petit peu plus technique, et la borne multijoueur-familiale avec des jeux quatre directions-un bouton. Ce sont des super jeux qu'on expose chaque fois-là. Mais ce sont les bornes les plus demandés quoi. Mais on essaye. Alors il y a aussi le fait que beaucoup de musées ont une vision morte de ce qu'ils exposent. C'est [longue pause]. Oui ils exposent quelque chose qui est finie. Ce sont des...On expose quelque chose qui n'a plus d'enjeu. Il n'y a plus de débat, c'est achevé. Voilà ce que c'était Magritte, voilà ce que c'était un tel, voilà ce que c'était...Et ça c'est impossible à faire avec les jeux vidéos. Enfin, si c'est possible. Mais ce n'est pas ce que nous on veut faire. Ce n'était pas du tout voulu au départ. Nous on expose des jeux...L'immense majorité des jeux qu'on expose sont sorties les 4 ou 5 dernières années. Et ce n'est pas du tout voulu eh! il nous arrive régulièrement d'en proposer des plus ancien. Mais la création actuelle est tellement vivante que cela serait dommage de ne pas la montrer. Et on a vu aussi dans le projet qu'on a fait rentrer, il y avait un volet rétro ludique. Rétro gaming, mais qui ne s'est pas mis en place pour des questions d'argent et d'insonorisation. L'espace que je ne t'ai pas montré à côté enfaite est un espace qui n'est pas insonorisé. Et l'espace jeu vidéo n'était pas un espace insonorisé. Donc on a fait pire que ça. Et donc on a fait des insonorisations avec des bouts de ficelle.

AC: A côté dans les musées on a plus des expositions d'art contemporain, ou des choses plus récentes, plutôt que des choses plus mortes ou du passé. Vous avez plus de proximité avec ces galeries d'art contemporain ou...?

JA: Mais tu vois, tu le dis-toi même, "galerie d'art contemporain". Ce que je veux dire c'est qui est très intéressant et ce que je t'invite vraiment à faire, c'est à questionner la question du modèle économique. Alors tu vas me dire "nous on n'a pas un modèle économique vu que tout est gratuit et on survit grâce à ma capacité d'aller chercher des subsides. Mais le modèle est clair : les subsides. Et donc ça veut dire que les subsides ce sont les pouvoirs qui nous les donnent et à qui il faut démontrer que ce que nous faisons a de la valeur. Les musées d'art contemporain ont des subsides aussi: ils ont un public mais ils ont aussi des subsides. Et puis tu as les galeries ont un modèle économique très clair aussi: c'est ce qu'elles vendent qui leur permet de faire tenir la galerie. Alors ce qui est intéressant c'est que, je ne sais pas si tu es déjà allé visiter un musée d'art contemporain, ce n'est pas si contemporain que ça quoi. Ce sont des œuvres qui ont 30, 40 ans et donc ce sont des artistes qui ont 60 ou 70 ans et donc une carrière. Et donc dans le marché de l'art avoir une carrière ça veut dire avoir de la valeur et donc s'ils sont morts c'est encore mieux mais donc ça veut dire que le nombre d'œuvres sont finies, les œuvres qui sont sur le marché sont limitées et leur valeur ne peut qu'augmenter. Puisqu'il n'y en aura pas de nouvelles qui vont faire baisser celles qui existent. Mais tu vas me dire "ce sont des institutions

publiques, pourquoi est-ce qu'elles s'inquièteraient de la valeur, sauf que cette valeur est entretenue par une image. Et la question de l'image c'est ce qui va rendre les expositions désirables et qui va faire venir les gens voir les œuvres. Je ne sais pas si tu vois qui est Jeff Koons. Jeff Koons par exemple fait des coups publicitaires tout le temps: ici il vient de faire truc avec les attentats de Paris, d'une médiocrité...Enfin ça, ça se discute, mais, où il l'offrait gratuitement à la ville. Alors on va dire "il est fou, cet œuvre vaut au moins 15 millions". Alors déjà il faisait payer tous les frais par la ville et puis il l'offrait mais c'était un coup publicitaire pour lui: tous les médias en ont parlé donc ça coûte augmente donc quand les musées vont organiser une rétrospective Jeff Koons, ils seront sûr d'avoir du monde. Et donc quand tu as du monde, c'est paradoxal, mais les gens payent leur ticket, mais plus tu as de monde plus tu reçois de subsides. Donc si tu veux ça, ça t'explique comment fonctionnement les institutions culturelles. Ce qui explique aussi pourquoi tu as des institutions qui travaillent sur les cultures mortes, et qui elles ne travaillent pas sur les cultures mortes, ont d'autres logiques. Nous par exemple ici, si tu veux on cherche à mettre en contact les jeux vidéo avec les publics. Et c'est vrai. Je t'invite à donner à donner un coup d'œil sur Facebook ou sur twitter, même sur les pages personnelles (je ne parle que de ça eh! Je ne parle pas de chatons). Moi c'est qui me rends les plus fières c'est de voir des familles qui jouent. J'ai eu une fois une famille qui était venue. Ils avaient trois enfants, et la maman a joué à Abzu et elle plonge dedans. Et donc le papa s'occupait des enfants. Vers la fin, je leurs dit "vous êtes presque à la fin" Bon je me suis trompé il restait encore une heure mais donc elle a joué 2heures et demie d'affilé pendant que le père faisait le tour des autres jeux avec les trois enfants. J'ai dit "mais là il se passe quelque chose". Ou quand, alors là c'est plus dans les ateliers pédagogiques, mais quand on fait de la philo avec des jeunes qui doivent avoir ton âge mais qui sont en décrochage social complet. Pour partie pas de diplôme primaire, la plupart pas de diplôme secondaire, certainement pas d'études. Et qui viennent de situations humaines catastrophiques, et que tu fais de la philo avec eux, grâce aux jeux, avec les jeux. Là tu te dis "je suis entrain de permettre quelque chose" la philo essentiellement c'est de la violence. C'est à dire que dans notre système d'enseignement la philosophie c'est dire "tu es un imbécile, tu ne comprends rien" et ça, c'est la vraie pensée. Et c'est vrai, la philo c'est génial pour penser. Mais tout le monde peut faire le da philo, juste, il faut être un bon professeur. Ce ne sont pas les élèves qui sont mauvais c'est le professeur qui est mauvais. Et donc quelque part on a fait ça aussi. Moins fort dans le volet culturel, mais ça a marché aussi. On a eu des retours de gens qui comme ça aussi, qui étaient très émus. Et le jeu vidéo est très fort pour ça: pour créer des émotions. Oue, ça c'est pour la question de mission. Je crois que je me suis un peu éloigné de ta question.

AC: Oh non, non, non. Pas du tout. Pour finir un peu sur la partie institution en tant que partie gaming ou en tant que Quai 10, est-ce que vous avez des partenariats pour des projets avec des autres centres culturelles ou plus musées...?

JA: Je t'invite vraiment à te renseigner sur la manière dont le monde socio-culturel belge francophone fonctionne (en Flandre c'est à peu près la même chose aussi) mais en fait les institutions sont en compétition les unes avec les autres. En fait, il y a un bas de laine qui est très limité, auprès du ministère, et puis tu as toutes les autres institutions qui proposent des financements aussi mais puisqu'il y a beaucoup d'institutions il y a forcément beaucoup d'argent. Alors comme tu vas décrocher des financements quelque part ça veut aussi dire que forcément en est privé. C'est comme ça que ça fonctionne. Donc il y a aussi cet esprit-là qui est présente. > Donc les institutions collaborent beaucoup mais elles collaborent avec des institutions qui ne sont pas comme elle. Donc tu vas pouvoir faire quelque chose avec ici le

BPS 22, l'espace de l'exposition de la région ou avec le théâtre, mais avec des gens comme nous ça va être impossible parce que ça va être des concurrents et... Enfin il n'y a personne comme nous, mais il y a qui nous ressemblent. Tu vois par exemple avec le point culture, il y a eu quelques frictions. Il y a eu des qui pro quo quoi. Bon après ça s'est résolu mais se posait la question de qui va porter quoi? Parce que nous on est venu après eu sur les questions de jeux vidéos. Et il y a eu vraiment...Mais heureusement tout ça est derrière. Donc ça c'est à prendre en compte. Ensuite le Quai 10 travaille régulièrement avec d'autres associations: des syndicats, des associations...Pour des soirées spéciales. En fait, ils diffusent des films thématiques, puisque ce sont des films Arts et essais, ils ne sont pas rentables, pour l'immense majorité: 99, 99% de ces films-là ne sont pas rentables, et donc faire des partenariats ça garantit de réduire les coûts et d'avoir un public parce que ces partenaires amènent leur public. Donc c'est comme ça que ça fonctionne pour le cinéma. Pour nous, en tant qu'institution "jeux vidéo" on en a fait peu de partenariats à proprement parler de médiation, forcément parce que nous sommes l'espace de médiation. Mais moi en tant que personne j'en ai fait beaucoup. On est très très sollicités. Ici on a la chance de se voir parce qu'on est en juin et il n'y a pas d'animation pédagogique quoi. Mais voilà, toute la semaine prochaine je suis sur les routes. Aujourd'hui je te vois mais je devrais être en bas avec eux.

AC : Merci en tout cas.

JA: Non il n'y a pas de problème. Mais ça c'est moi en tant que personne. J'ai aussi beaucoup de gros projets mais qui vont être révélés mais je vais te dire juste une chose. Le sous financement des institutions culturelles fait que tous les projets sont compliqués. C'est à dire que ce qui est assez génial, nous le travail qu'on fait aujourd'hui il est un peu reconnu. Ce qui m'ennuie un peu c'est que c'est moi en tant que personne qui suis reconnu et pas le Quai 10, mais bon voilà, c'est trop tard, c'est fini maintenant. Tu vois Thibault il t'a renseigné moi, c'est vers moi qu'il t'envoie, ce n'est pas vers le Quai 10, ce n'est pas vers...Bref. Mais le sous financement fait que quand on vient me voir moi, en me proposant des partenariats, j'explique les possibilités, soit on fait du bricolage, soit j'accepte de ne pas être payé. Pas moi en tant que personne mais mon, mes institutions. Parce que techniquement je ne travaille pas pour le Quai 10 je travaille pour une autre institution qui est en partenariat avec le Quai 10. Tellement c'est sous financé. Tu vas voir des institutions qui ont 1 million, 2 millions de budget par an, ce qui n'est pas beaucoup et qui n'ont pas 3 mille euros à mettre dans une exposition. Et là qu'est-ce que tu veux faire ? 3 mille euros, tu achètes 6 écrans et c'est bon, c'est fini. Même pas les ordinateurs, même pas les ordinateurs, même pas les manettes, même pas les droits des jeux, même pas les affiches et alors certainement pas payer les gens qui vont faire tout ça. Ça c'est une vraie difficulté et ce n'est pas pour rien qu'en France c'est beaucoup plus développé. Ce n'est pas pour rien que la France est le pays qui a le plus gros budget culturel au monde. Donc...Alors ce qui est aussi intéressant c'est que c'est les gens qui viennent vers nous. Alors je t'ai parlé de la question technique, mais la question financière c'est la première. Les gens tombent des nues quand elles...Vraiment. Elle se disent "Nous 3 mille euros c'est notre budget de l'année quoi." Parce que beaucoup d'institutions ont le lieu qui est payé, les gens qui sont payés et pour le reste ils doivent se débrouiller. Mais tu te dis qu'ils ne peuvent rien acheter, ils ne peuvent rien casser...

AC: Du coup j'imagine que pour le jeu vidéo ce sont de plus gros budgets que pour les dispositions classiques.

JA: Non je ne pense pas. Mais fais le compte. C'est bête mais la majorité des gens ne font même pas le compte. Quel espace tu as? Tu vas dire j'ai 100, 200 ou 300 m<sup>2</sup>. Ok ça veut dire au moins 10 bornes. Et encore c'est peu. Tu ne vas pas mettre ça sur des petits écrans, ok tu peux les louer mais ça va faire quand même de l'argent. Si tu veux être sûr que tu ne veux pas de problèmes tu veux être sûr d'avoir des machines un peu solides. Donc on va être sur des PC de tout bas de gamme pour faire tourner les jeux c'est 700 euros. Ici on a des PC de 2 mille euros, enfin ils étaient. Et quand il va falloir les remplacer, je ne sais pas comment on va faire. Puis tu as les manettes. Une manette ce n'est pas cher, mais si tu en veux quatre par borne, tu vois? etc. etc. Tout ça, ça coute. Et puis il y a l'usure. Le matériel jeu vidéo, si tu le laisse avec accès libre au public il s'use. Et puis il y a le fait aussi que contrairement à ce que pense la plupart des gens, il faut quelqu'un pour accompagner, relancer ce qui se plante, c'est pour ça par exemple que Retroludix, ce qui ne t'étonne pas, c'est qu'eux mettent en place en fait, des salles d'arcade. Et ça c'est pensé pour...Evidemment il y a d'excellent jeux mais pas dans la même perspective. Même si je les adore: moi dès que j'ai de l'argent je les invite, on les a invités pour notre inauguration et j'aimerais les inviter ici en novembre. J'avais à un moment... C'est eux que j'avais contacté pour faire l'espace retrogaming. Mais c'est pas... Et puis alors tu as le fait que...ce qui est très intéressant et que beaucoup de gens ne questionnent pas, c'est pourquoi ils veulent faire un espace jeux vidéo. Donc beaucoup de bibliothécaires, après m'avoir interpellé m'avaient explicité eux-mêmes qu'ils voulaient attirer les jeunes dans la bibliothèque, leurs arracher la manette des mains, fermer la porte derrière eux et mettre un livre entre leurs mains pour leur donner accès à la vraie culture. Quand quelqu'un à qui tu as donné deux jours de formation te dit ça, tu te dis c'est vraiment drôle quoi: il y a l'inconscient qui parle. La personne s'est inscrite volontairement à une formation sur le jeu vidéo dans les espaces culturels, a découvert milles trucs, et a dit "je n'aurais jamais imaginé que c'était aussi génial, intéressant et tout ça..." et puis te dis quand même que le livre c'est de la vraie culture. Après, ces personnes-là ont été très honnêtes de dire ça: je trouve ça très courageux. Et elles en ont conclu elles-mêmes qu'en fait "c'est un mauvais projet, on ne va pas le faire parce que c'est pas comme ça que ça fonctionne. Si des jeunes viennent pour du jeu vidéo, il faut leur donner du jeu vidéo. Ils passeront peut-être au livres mais...

AC: Oui c'est ce que vous disiez au départ: vous avez clairement aussi une mission de faire découvrir. Je me demandais, car c'est un élément qui est ressorti du point culture, la question de l'intermédiaire. Parce qu'un livre a peut-être besoin d'un intermédiaire mais un jeu vidéo...

JA: Je te laisse finir ta question mais il y a des choses très intéressantes à dire.

AC: Oui, alors n'hésitez pas.

JA: Oui parce que tu as vu que quand je commence j'ai du mal à m'arrêter.

AC: Oui, mais tant que vous avez le temps...

JA: Oui t'inquiètes. C'est une des raisons pour lesquelles c'est toujours de discuter avec des étudiants c'est que ça permet de formaliser, d'échanger, sur le travail accompli quoi.

AC: Et donc, il y avait la réflexion de la perte de la nécessité de l'intermédiaire plus physique. Mais la nécessité d'un intermédiaire sur la découverte.

JA: Je ne suis pas du tout d'accord.

AC: Bien, tant mieux.

[rires]

JA: Mais c'est intéressant. C'est vraiment intéressant. Ce que je trouve assez génial, c'est vrai, c'est que nous, quand on a commencé. C'est vrai que j'essaye quand même de rester assez modeste. C'est que moi j'ai beaucoup lu, j'ai beaucoup travaillé là-dessus, on a rencontré des gens. Ça fait huit ans qu'on travaille dessus mais ça ne fait jamais que deux ans qu'on est ouverts. Et donc on a essayé beaucoup de choses. Et avant que l'on ouvre j'ai essayé beaucoup de choses de manière itinérante, je me suis baladé avec un ordi, un projecteur et c'est vrai que ce sont des questions auxquels on s'est confronté, auxquels nous on a essayé d'apporter des réponses. Mais ce ne sont pas des réponses dans l'absolu. Et je suis certain, c'est pour ça que je te parlais de modèle économique. C'est que les réponses que tu proposes entraînent la suite. C'est que par exemple, on a pas mis en place une esthétique gamer, fait que les gamers ne viennent pas, ou ne viennent plus. On a eu des situations caricaturales où les jeunes qui rentrent, qui font le tour, qui repartent, sans même s'asseoir. C'était suffisant pour qu'ils se disent "ce n'est pas pour nous". Je leurs ai couru après, pour parler avec, et c'était vraiment ça.

"Oui mais ici ce ne sont pas les jeux pour nous"

"mais si, c'est quoi les jeux pour toi?"

Pour te donner des clichés, ce sont les jeunes 16 ou 17 ans en casquette. Et évidemment c'est un échec car si on fait un espace gratuit c'est aussi pour ces jeunes-là. Et alors évidemment ils commencent à me parler de FIFA, etc.

Et je leur ai dit "Pourquoi est-ce que tu veux qu'on mette FIFA "

"Parce que c'est cool!"

"Oui mais tu vivras une meilleure expérience FIFA chez toi qu'ici. Mais ici on ne peut pas faire de bruit. FIFA est un jeu que tu connais déjà."

Ils étaient là "Ah! oue"

Et alors on a discuté, c'était sympa, mais ils ne sont jamais revenus. Et donc une des questions de la com avaient posé c'est est-ce qu'on met vraiment le nom des jeux? Tu vois dans la com et sur le site, si tu mets le nom du jeu, ils téléchargent le jeu chez eux, et ils ne viendront plus quoi. Et donc on ne fait plus de chiffre. Mais attention faire du chiffre c'est important pour moi aussi parce que ça nous permet de négocier des subsides et ça nous permet aussi de rencontrer le public. L'idée c'est quand même de rencontrer des gens et de faire un service public. Moi je suis fonctionnaire d'une fonction publique. Je veux donner quelque chose à mes concitoyens. Et alors on s'est dit on va le faire...Alors sur notre site on indique même le nom du développeur. Et enfaite, c'est parce que nous enfaite on propose quelque chose qui est très compliqué. On fait un travail de médiation qui n'est pas compris. Et même ici on n'est pas compris. D'ailleurs le directeur ne réalise pas du tout la quantité de travail qu'on a ici. Enfin voilà, il dit

"ou un tel va te remplacer"

Et puis un tel arrive et dit " ce n'est pas possible il me faut trois jours..."

"ah ben non, tu as une heure."

Alors quand je te dis qu'il y a 1000 jeux qui sortent chaque jours, ce n'est pas une image. Alors ce ne sont pas que des jeux commerciaux. Dans le tas il y a des jeux d'étudiants, il y a des jeux

gratuits, il y a des jeux d'artistes, voilà il y a des jeux de game jam. Et parmi ces jeux tu peux jeter au moins les 2/3 qui n'ont aucun intérêt. En plus souvent médiocres. Mais ça reste qu'il reste encore 300 jeux à étudier. Et il faut aller voir dans les game jam, il faut aller voir dans les jeux d'étudiants, parce que souvent ce sont des jeux qui proposent des choses qui s'adaptent très bien à l'espace. Ce sont des jeux qui proposent des expériences originales, qui proposent des thématiques ou des graphismes originaux et qui souvent, sont des jeux courts. Le temps de jeu ici c'est 10 ou 12 minutes. Les gens s'asseyent, et jouent 10 ou 12 minutes. Après les gens restent au moins une heure. Donc il te faut un jeu court. Mais si tu mets des jeux comme Civilisations, si tu mets plein plein de jeux, ça ne marche pas. Donc il faut tester ces jeux-là. Et ça, ça prend un temps de dingue. C'est ce qu'il prend le plus de temps. Et une des raisons qui font que les blockbusters marchent c'est qu'ils communiquent. Quand tu es une équipe de deux et que tu as mis trois ans pour faire ton jeu sans être payer, tu n'as pas trop la tête à être marketing. Donc ça c'est déjà notre travail. Et c'est un travail conséquent en terme de design d'heures. Puis tu as la question accessibilité. Qui est tout à fait négligée mais c'est que le jeu requiert une culture qui le rend accessible ou pas. Un truc tout bête. Je ne sais pas si tu as vu les manettes Nes. Huit directions et deux boutons. Enfin, quatre boutons. Mais admettons une manette Atari, VCS. Il n'y avait que huit directions et quatre boutons. Aujourd'hui, prends une manette Xbox et PlayStation. Aujourd'hui le nombre d'interactions possible et le nombre de boutons. Et c'est comme tu vois... Tu vois, le bon exemple c'est comme si tu as suivi Spiderman à sa création durant les années '60 ben tu as l'histoire depuis le début. Mais si tu le prends aujourd'hui tu as 50 ans d'histoire à rattraper. C'est la même histoire, comment est-ce que tu fais pour prendre ça en main. Et puis le jeu vidéo est un média qui est très codé. Si toi tu joues tu reconnais les codes. Tu sais que là ce sont tes points de vie, là ça va être tes munitions, là ta mappe etc. Mais ça se sont les codes explicites mais il y a les codes implicites. Par exemple nous on a un jeu c'est passionnant à observer. C'est un jeu qui est une critique sur la liberté de port d'armes aux Etats Unis. Et enfaite ce jeu, il joue avec le joueur. Il joue avec ses habitudes en lui faisant croire que les solutions sont les armes à feu et évidemment il le piège et puis il se retourne contre lui. Mais pour que le joueur se sente piégé il faut qu'il ait l'habitude de joueur aux jeux d'action. C'est à dire que dans les jeux d'action la violence est toujours la solution. Mais pour faire ça tu dois agir, or j'ai eu encore l'expérience il y a deux jours, il y a des joueurs qui ne savent pas quoi faire. Ils vont se balader "Oh on va parler avec lui il a l'air gentil." Non! tu as une arme en main tire dessus! Mais ils n'ont pas ce reflexe-là! Et ça aussi ce sont des codes implicites, que si tu ne connais pas... Mais ça nous arrive encore cette fois-ci. Inner space, on croyait qu'il était accessible alors que pas du tout. Et parfois c'est tout bête eh! tu vois Abzu, une de ses difficultés c'est qu'il est en 3D et qu'il y a l'inversion des commandes. Et c'est tout bête et tu peux aller le cocher dans les options, mais ici tu ne peux pas. Ça ne marchera pas. Et parfois ça ne marche tellement pas qu'en catastrophe en doit changer les jeux, en deux jours on a dû changer un jeu tellement ça ne marchait pas. C'est pour ça que je te parlais de modestie, c'est passionnant à faire et donc il y a encore tout ça. Et puis il y a un truc aussi qui est absolument négligé c'est que l'immense majorité des gens continuent à acheter des objets physiques. Et quand ils n'acceptent pas d'acheter un objet physique comme pour Netflix, ils vont accepter de mettre une carte de crédit dans un service. Mais pas dans 2. Si tu as Netflix mais que tu n'es pas un joueur, tu ne vas pas accepter de télécharger Steam. Tu imagines à quel point c'est compliqué Steam? Tu dois aller sur le site, tu dois télécharger l'onglet, tu dois mettre ta carte de crédit, tu dois créer un compte. Et alors dans le compte tu as 60, 70 ou 80 informations qu'il faut compléter. Et quand tu n'es pas joueur tu ne sais pas ce qu'il faut compléter. C'est tout bête mais moi je travaille pour deux émissions pour la RTBF, et une des

émissions, la présentatrice est vraiment très connectée parce que c'est une émission sur le numérique, me dit voilà "qu'est-ce que tu me conseilles comme jeu pour mon neveu?" Déjà il a fallu 20 minutes pour comprendre qui était son neveu, puis je lui conseille une dizaine de jeux et puis elle revient vers moi en disant: " mais je ne les trouve pas". Et je lui dit "Mais si, il y a ça, ça, et ça" Mais je me suis rendu compte que soit il faut le téléphone de la personne à qui te veut l'offrir. La dimension de cadeau et de surprise est perdue. Et puis elle me dit "Comment je vais faire ? Je vais mettre ma carte de crédit sur son compte ? Non. Ce n'est pas possible."

Et puis combien même, elle va se créer un compte Steam pour offrir un cadeau à quelqu'un d'autre ? Donc en gros, rien que cette étape-là tu perds minimum 60% du public. Et entant que joueurs on a l'impression de vivre dans un univers clos mais le ticket d'entrée est très très élevé.

AC: D'accord. Et je me demandais, la particularité du lieu c'est qu'on a l'aspect...

JA: J'ajoute juste une dernière chose: ce qui est très important aussi c'est qu'en terme de curation, enfin, en terme de médiation, c'est une expérience. C'est pour ça que j'ai beaucoup insisté sur le lieu. Par exemple qu'il soit calme. Par exemple ici on demande c'est vraiment une exigence. On demande aux gens de ne pas crier. Et ça marche. Avec le fait que c'est coloré il y a de la lumière. Et puis il y a un truc tout bête. Aussi c'est les poufs, les tapis et les écrans. Les écrans font 60 pouces. Ce n'est pas comme quand on joue ou quand on a joué quelque fois sur des écrans de cinéma. Mais ce sont des écrans que les gens n'ont pas habituellement chez eux. Tu vois tu proposes aussi quelque chose. Nous on a fait un partenariat avec Samsung qui nous a fait 40 % sur ces écrans mais ce sont des écrans qui coûtent quand même.

AC: Je me disais donc qu'on a juste une particularité, on a à la fois l'aspect gaming et le cinéma à côté, est-ce qu'il y a des synergies entre les deux espaces?

JA: Non il n'y en a pas. Il devait y en avoir mais ça s'est terminé en catastrophe. Mais vraiment en catastrophe. Il y a plein de raisons qui expliquent ça. Mais dans les raisons formalisables, je pense qu'il y a une énorme différence de média. Gigantesque. Je me demande d'ailleurs si ce n'est pas le cas. Par exemple, le Quai 10 comme il a quand même mis presque dix ans à naître, il a porté beaucoup beaucoup de noms. Et moi j'avais milité avec beaucoup d'énergie pour qu'il ne s'appelle pas comme ça et un des autres noms qui a été pris c'est "Quai 10- le centre des images" je me demande si ce n'est pas d'ailleurs le nom qui a été adopté. J'ai dit que "non, le jeu vidéo ne se caractérise pas sur son image. C'est une caractéristique importante mais la caractéristique principale du jeu vidéo c'est l'interactivité. L'image n'est que secondaire. À partir du moment où il y a interaction il y a jeu vidéo. Tandis que le cinéma, lui se caractérise par le mouvement : l'image en mouvement. C'est même sa définition.

AC: Il me semble en effet d'avoir vu comme nom "centre de l'image animée".

JA: [rire] Pardon. Oui he pense...Oui "centre de l'image animée et de l'interactivité". Mais je suis contre aussi cette appellation à rallonge. Parce que quand tu fais un truc à rallonge ça ne sert à rien. C'est tellement général que ça ne veut plus rien dire quoi. Mais bon, je ne suis pas le directeur non plus. Par contre ça c'est vrai que ça a marché aussi: faire des compromis. Avec autant de monde différent autour de la table, on a dû générer les choses et on a dû trouver des compromis et on mit en place des choses qui étaient quand même intéressantes même si voilà: clairement la transversalité, qui était le point central du projet a été complètement abandonnée. Parce qu', en fait, ce sont deux médias et deux modèles de médiations qui sont très différents. Pour te donner un exemple le cinéma est un type de médiation linéaire. Le jeu vidéo pas du

tout. La question du temps se pose vraiment très très fort. Ou encore, les films pédagogiques, en dessous de 50 personnes ne sont pas rentables, nous, on peut accueillir maximum 20 ou 25 personnes. Tu vois on avait des classes qui demandaient une journée entière au Quai 10 et ils disaient " Voilà on débarque à 100 personnes" et on avait fait les inscriptions comme ça. Et mes collègues avaient rempli ça comme ça. Donc les 100 gamins font cinéma le matin et font jeux vidéo l'après-midi. L'espace peut accueillir maximum 50 personnes maximum mais les activités pédagogiques c'est 25 personnes maximum. Tu vois, on ne sait pas. Qu'est-ce qu'on dit aux 70 gamins "vous allez dehors ?" Et donc il y a un problème de jauge qui est vraiment très important. Et puis il a aussi que la pédagogie autour du cinéma est une pédagogie passive alors que la pédagogie que nous on fait, elle est active. Le seul truc actif et qui a été commun ça a été de créer des films. Tu vois, en stop motion. Ça aurait pu marcher. Mais ça n'a pas marché. C'est des questions organisationnelles. Et vraiment ce sont des questions d'état d'esprit. Quand les gens viennent chez nous, ce n'est pas du tout la même chose que s'ils vont au cinéma. Au cinéma tu es en silence religieux. Tu t'assieds et pendant une heure et demie tu vas te taire et tu vas être illuminé par de la lumière extérieure qui va te dire quelque chose. Le jeu vidéo déjà, tu as l'idée que c'est populaire, donc les gens sont déjà moins respectueux, sont moins respectueux du média mais sont très respectueux. En un an on a eu zéro vol et zéro dégradation. Puis ils peuvent aller où ils veulent. Tous les 10 minutes ils peuvent changer de poste. Tu vois pédagogiquement ce n'est pas du tout la même...Puis même en terme de programmation. Un exemple : le cinéma a un blockbuster et ils nous disent

"vous allez faire tous vos jeux sur ce blockbuster-là". On leur dit

"Mais non ce n'est pas possible, ce sont des jeux sur lesquels il y a une question des droits qui sont très lourdes."

"Bah non, vous les installez on s'en fout"

Mais non, nous on n'est que sur des jeux sur lesquels on a les droits. On ne les paye pas mais comme l'espace est gratuit les développeurs sont d'accord. Tu imagines un jeu comme Star Wars tu imagines ce que ça coûterait de mettre des jeux comme Star Wars? Et puis la question qui se pose: quelle est la plus-value culturelle de mettre des jeux Star Wars. Et combien même on aurait les droits, c'est tellement cher. Evidemment ça n'a pas marché. Il y a des choses qui ont marché : en faisant preuve d'inventivité on avait fait une soirée Alien Covenant où le film était projeté à 20h et de 18 à 20 h on a fait un espace jeu vidéo "jeu d'horreur" c'était une soirée assez géniale parce que le gens venait plus tôt, ils jouaient aux jeux, ils allaient boire un verre et ils allaient voir le film. Et pendant le film il y avait aussi des petites animations. Puis il y avait aussi une soirée photo après. Il avait vraiment quelque chose qui s'était fait quoi. Ça a marché une fois, ça n'a plus jamais marché pour les autres choses. Et de nouveau on était dans une perspective festive qui était importante aussi mais qui n'était que festive: il n'y avait aucune plus-value culturelle. Donc ça questionne aussi l'intérêt de faire ça.

AC: D'accord. Vous parliez de l'idée de droits à l'instant. D'un point de vue pragmatique comment ça se passe quand on veut exposer un jeu dans un espace d'exposition et les jeux est-ce que vous les conservez après ou vous avez une sorte de collection des jeux des jeux que vous avez exposé ou vous ne conservez rien ?

JA: C'est un gros gros problème, c'est une vraie question. Parce qu'en fait nous on a mis en place ce système-là mais enfaite je ne suis même pas sûr que ce soit transposable et qui en gros

on fonctionne selon deux principes. Légalement on fonctionne sur le principe de bonne volonté, c'est à dire qu'on a contacté tous les ayant droit et ça veut dire que s'ils nous le refusent on le retire et s'ils nous font un procès on le retire aussi. Comme c'est gratuit ils ne peuvent pas nous poursuivre. S'ils nous font un procès on le retire mais ils ne peuvent pas nous faire payer. Sauf je dirais pour une question d'image mais ça c'est encore autre chose. Et la deuxième chose c'est que...Donc une fois qu'on a contacté tout le monde, le deuxième point c'est l'accord. On a demandé l'accord aux gens. Et en fait vu qu'on travaille à 99% avec des jeux indépendants on contacte directement les créateurs. On n'a pratiquement jamais contacté les éditeurs. Et la seule fois où je l'ai fait, j'ai contacté Ubisoft, j'ai envoyé une vingtaine de mails, j'ai eu au contact 12 personnes différentes qui ne savaient pas elles-mêmes. Ils ne savent pas comment faire, ils sont démunis face à ça. Si tu veux vu que ça n'existe pas aujourd'hui, ils n'ont pas de formulaire type. Il y a un tas de gens qu'on a contacté, puis on a arrêté de le faire.

Mais ils nous disaient "Remplissez tel formulaire"

"Oui mais ce n'est pas ça, ce n'est pas ma demande. Je suis un espace culturel."

Mais comme c'est un média commercial dès que tu montes, ils ne savent pas. Par exemple pour Electronic Arts on a proposé de nous mettre en cyber café, donc faire payer les gens. Mais on leur a dit "mais ce n'est pas du tout notre..."

Ils nous ont dit "Ben tan pis alors, on n'a rien pour vous".

Et mais ce n'est pas grave tu vois. Notre intention au départ n'est pas de travailler avec eux de toute façon. Je comprends que ces jeux-là sont déjà connus. Il y a quelques très bons jeux chez Electronic Arts ou chez Ubisoft, mais la plupart ne nous intéresse pas. Et donc on contacte plutôt des indépendants. Qui eux nous répondent tous. Et vraiment d'un mois à l'autre c'est un taux de 75% et 90% des gens qui nous répondent, parfois même 100%. Ils nous répondent tous positivement, on n'a jamais eu de refus. Et sur les 200 jeux qu'on a exposés on a eu deux fois des créateurs qui nous ont demandé s'il y avait de l'argent. On leur a dit que comme c'était gratuit on en avait pas. Et qu'on ne pouvait pas les payer de toute façon. Et alors ils ont accepté. Mais comme on fait ça de manière très respectueuse: on communique...Enfin, je communique sur mes réseaux sociaux personnels, je communique sur les jeux, on va dans les festivals on rencontre les gens, on leur écrit un long mail on leur remercie et on reste en contact. On leur envoie des photos...Tu vois les gens... C'est notre idée centrale: on veut absolument montrer aux créateurs qu'on respecte leur travail. Ce n'est pas comme si on allait les considérer comme des artistes puisque je considère qu'ici on n'expose pas de l'art mais des jeux. Comme je te disais l'art est une question bourgeoise qui moi ne m'intéresse pas. On va les respecter dans le jeu, on les respecte dans le contact du public, on va respecter leurs jeux. On va respecter leur création: il y a des créateurs qui nous ont demandé certaines choses qu'on a mis en place. Donc voilà je pense que ça, ça joue très très fort dans la création du lien. Alors que qui arrive aussi, c'est déjà arrivé quelques fois, peut-être quinze fois (peut-être plus) les gens nous envoient des versions d'exposition. Et là aussi il est arrivé que deux ou trois fois, des gens nous ont envoyé des versions d'exposition. Et alors c'est aussi arrivé une fois, et ça c'est encore plus fou: ils ont fait "Non mais là c'est une vieille version qu'on a fait avec des potes pour une game jam. On va vous envoyer une version encore mieux avec des meilleurs graphismes". Et donc ils ont travaillé tout le weekend et...C'est complètement fou !

Mais...J'ai oublié ta question...

AC: Moi aussi...C'était sur...les droits...

JA: Ah oui, légalement! Oui alors il n'y a pas de formulaires types. Le cinéma c'est très très cadré. Mais vraiment cadré à un point. Je n'en avais aucune idée. Tu ne sais rien faire en fait en dehors du...Dans le jeu vidéo c'est tout l'inverse, parce qu'il n'y pas de truc culturels. Et par exemple on a pris trois ans à convaincre Nintendo à faire un partenariat avec nous et à nous donner du matériel. Parce que eux, ce sont tous des structures commerciales, la culture ne les intéresse pas. Voire même, ils essayent d'éviter ça, parce qu'ils de disent "Oh ! ça va nous donner une image intello, c'est mauvais pour le business quoi". Puis une fois qu'ils ont vu ce qu'on faisait, que fois qu'ils ont vu le public qu'on touchait, une fois qu'ils ont vu la manière dont on travaille, ils ont dit oui. Mais c'est ça quoi. Donc tout se cadre légal n'existe pas. On en fait une proposition. Mais moi je continue à penser que même ici on est dans un... [longue pause] Ben voilà...Pour toutes sortes de raisons on est dans quelque chose qui n'est pas solide...Bref...Voilà...Tien par exemple ici j'ai reçu ça il y a deux heures [il montre quelque sur son pc].

Voilà. Je n'ai pas encore lu l'article mais, je pense qu'on est sur quelque chose qui...voilà...Le jeu vidéo, ce qui est vendu c'est un droit à l'utilisation : c'est une licence. Mais si demain on change les conditions : et on en avait très très peur il y a six mois, Steam nous coupe tous nos jeux. Et 3/4 des jeux qu'on a sont sur Steam. C'est une catastrophe. Et il pourrait. En gros il l'avait déjà interdit par rapport aux cyber-cafés. Enfin, le e-sport etc. Simplement parce qu'il voulait toucher la tune de ces consommations-là. Donc tout c'est très fragile. Légalement ce n'est pas très clair. Et pour le retrogaming c'est encore pire. Parce que beaucoup de sociétés ont disparu, parce que les droits ont parfois été rachetés par des fonds de pension. Qui sont à peine conscients qu'ils ont les droits, et pour trouver les gens qui ont les droits : bonne chance. Beaucoup de société de retrogaming japonaises ne parlent pas anglais, donc tu vas leurs écrire, il n'y aura personne pour te répondre, donc tu ne pourras même pas dire que c'est de bonne foi. Et puis, de nouveau, à partir du moment où tu commences à toucher une certaine taille de société, les gens se renvoient la balle, ils s'en foutent. Mais personne ne sait quoi faire de nos demandes. Et je continue à travailler là-dessus. Et je continue à penser que c'est dans le genre.

AC: D'accord. Donc vous pensez qu'il y a ce côté commercial, mais est-ce que c'est une difficulté au niveau de l'intégration d'un programme culturel? à la fois du point de vue pratique, au niveau du public et de l'intégration de l'espace culturel?

JA: Bien sûr. C'est tout à fait...C'est comment est-ce que tu discutes avec des gens qui ne viennent pas de cet univers-là. Là par exemple j'ai contacté Playstation en leur expliquant en détail tous les trucs etc. Mais je vois bien, ils ne comprennent pas. Ils disent à un moment "vous voulez des bornes de démonstration?"

"Mais non! ce n'est pas ça qu'on veut"

Et tu vois encore c'est un truc tout bête. On a, comme j'ai ces émissions. Ces émissions sont filmées et elles sont diffusés etc.

Je me fais contacter par un distributeur français qui me dit "Ah! c'est génial, tu as parlé d'un de nos jeux, est-ce que ça t'intéresse d'en avoir d'autres? "

Moi je parlais d'un de leurs jeux parce que je le trouvais intéressant. Je ne savais même pas que...

Alors je leurs dis "Oui bien sûr, dans votre portefeuille il y a beaucoup d'éditeurs qui m'intéressent parce qu'ils font des super jeux."

"D'accord on va t'envoyer ces ceux-là."

Donc ils envoient des jeux. Très bien. Alors on en expose un et pas les autres parce que ça ne tombait pas à ce moment-là.

Alors ils me disent "on vous a aussi envoyé ça parce que c'est un super beau jeu."

C'était une grosse licence qu'ils avaient. Que du coup on n'expose pas parce que voilà. Et puis le temps passe et puis je leurs écris un jour "Ah il y a ce jeu-là qui nous intéresse. Pouvez-vous nous envoyer une copie?"

Réponse "Oui bien sûr, dès que vous aurez exposé et communiqué sur tous les jeux qu'on vous a envoyé."

Voilà là le contact était fini, je ne leurs ai jamais répondu parce que c'était clair que nous on faisait ce qu'on voulait. Et c'est tout. S'il y avait des jeux qui nous intéressait on leurs demandait, si il y avait un jeu qui nous intéressait pas, on en demandait pas. C'est tout. Et puis le jeu qu'ils nous avaient envoyé, on le leur avait pas demandé. Donc tu vois, je peux comprendre eh? Puis le gars, on s'est eu au téléphone, je lui ai tout expliqué et il ne comprend quand même pas. Voilà. C'est fini. Le contact est perdu et avec ces gens-là on ne travaillera plus jamais avec eux. Parce qu'ils ne sont pas respectueux de ce qu'on fait et que les bases de l'accord ne sont pas respectés. Mais c'est normal, ils sont dans...Et les distributeurs c'est encore pire. Et ce n'est pas qu'ils sont incompetents ou méchants, c'est qu'eux, ne touche d'argent que sur ce qui est vendu. Par exemple les éditeurs, Sony par exemple, font des jeux qui ne rentrent pas dans leurs frais : Journey ou d'autres. Mais en terme de prestige, c'est complètement dingue. Ce sont des jeux qui ne coûtent pas si cher que ça: ce sont des jeux qui coûtent 5 ou 6 millions à faire, ils mettent 10 millions, peut-être 20 millions à les promouvoir et là, Playstation, en tant qu'image de marque, auprès du public des 25- 35, ça joue beaucoup. Les seuls jeux dans les médias un tout petit peu pointus sont ces jeux produits pas Sony. Voilà, mais bon. Sony ils ont un autre enjeu, ça fonctionne autrement.

AC: D'accord. Peut-être une dernière question plus factuelle : quand j'avais rencontré le Point culture ils avaient beaucoup de projet de rencontre dans leurs espaces et il y avait aussi des projets de création de plateforme en ligne et de dispositif plus...Sur internet ou...Je vois ici on est ici dans des projets de ce style-là ou plus dans rencontres et évènements en vis-à-vis.

JA : [rire] Je pense que tu peux répondre à cette question. Je ne sais pas si tu es sur Amazon ou sur Steam. Tu téléchargerais une autre plateforme pour acheter ou pour louer... ?

AC : Non pas forcément pour acheter ou louer mais, est-ce qu'une autre plateforme de médiation de vulgarisation sur cette activité... ?

JA: Oui mais déjà toi qui t'intéresse à ça, fais un mémoire là-dessus, est un gros joueur, a peut-être une certaine culture du jeu vidéo, est-ce que tu le ferais?

AC: Difficilement.

JA: Voilà. Alors je sais...Je ne juge pas le Point culture, eux ont une autre mission et un autre budget, peut-être que pour eux ça fait du sens, mais je veux dire en plus ce sont des budgets qui

coûtent un fric fou. Ce sont des projets qui coûtent très très très cher. Et en fait c'est dingue. Il y a plein de projets comme ça qui existent, qui n'ont jamais rencontré leur public. Peut-être que ça avait du sens de les faire à un certain moment mais qu'au jour d'Hui ça n'as plus de sens. C'est à dire qu'au jour d'Hui ce qui est beaucoup plus intéressant c'est de produire des discours...Peut-être que ça va se casser la gueule. Mais on est dans des systèmes qui ont des monopoles de diffusion; tu as Facebook, tu as Amazone, tu as Netflix et tu as encore deux ou trois sociétés comme ça qui ont le monopole sur les modes de diffusion et donc. Enfin, je ne sais pas. Je ne vois pas le...Et de nouveau si tu veux, le truc c'est que le modèle économique du Quai 10 qui est sur le nombre de personnes qui viennent, qu'est-ce qu'ils auraient à faire ça ? Moi je le fais, je suis sur des émissions sur la RTBF je pense au montant libre, mais l'institution ne fera pas ça. Elle n'a aucun intérêt à faire ça. Pour te donner un exemple, on a fait un évènement ici qui était retransmis en direct sur Twitch pendant un weekend. C'était dans le cadre du télévie. Comment est-ce qu'on appelle ça ? Un "marathon de jeu" Les gens jouaient pendant 48h et il y avait quand même pas mal de personnalités, avec plein de gens qui sont venues visiter etc. Avec une sale d'arcade que Retroludix avait installé. Et donc on a eu comme visiteurs: on a eu 2 ou 300 mille visiteurs sur le weekend mais on a eu 1 million de vue en ligne. 1 million de vue. C'est...Enorme. Sur un évènement jeu vidéo qui se passait au Quai 10.

Alors on a été le dire en haut "Vous vous rendez compte, 1 million de vue. C'est énorme! C'est complètement dingue."

Et on haut ils nous ont dit "oui, et on le met où dans le tableau?"

Tu te rends compte? ça n'a ni été diffusé, ni inscrit dans notre rapport d'année. Pour dire que pour eux ça n'existe pas. Ce n'est pas pour dire qu'ils ont tort ou raison! Moi à mon avis ils ont tort. Mais d'un point de vue institutionnel ça ne fait pas de sens. Moi demain tu me donnes...S'il fallait faire une plateforme de diffusion. [Longue pause] ça coûterait entre 500 mille euros et 2 millions, tu vois un truc qui...Parce que les coûts sont gigantesques. Je ne sais pas si tu t'imagines ce que ça représente. Moi avec cet argent je ferais autre chose...

[Interruption par le téléphone de l'interviewé- appel téléphonique de l'interviewé]

JA: Ok. Oue c'est vraiment très compliqué. Ce qui se passe aussi, et c'est vraiment très intéressant c'est le culturel a dû, depuis pratiquement 10 ans avec le haut débit, oui c'était déjà vrais il y a 20 ans avec internet. C'est que le socio culturel a dû changer sa manière de travailler. Sa mission principale est de diffuser la culture, mais après les missions secondaires, etc., qui sont très mises en avant parce que ça fait bon chic bon genre, mais...la plupart des gens dans le culturel...Fin dans le culturel parce que dans le socio culturel c'est encore différent. Mais dans le culturel, les gens en parlent mais ils ne font pas grand-chose. Enfin, quand on explique que le musée Canal (le MIMA) à Bruxelles va revitaliser le quartier, va faire quelque chose pour la démocratie culturelle, c'est une plaisanterie quoi. L'entrée est à 25 euros, pour l'inauguration ils ont fait une entrée payante à 5 euros et ce à qui va être exposé c'est Pompidou quoi. Tu vois le truc. Ça ne veut rien dire. Ils en parlent beaucoup mais...J'ai assisté à des réunions, où sur le temps du café les gens s'échangeaient leurs stratégies pour fuir les publics difficiles. Puis ils vont dans les médias pour expliquer qu'ils font de la démocratie culturelle. Mais donc, si tu veux, les espaces...Regarde un truc tout bête, qui aurait dit il y a 10 ans ou même 15 ans que le cinéma aurait existé en 2018. Mais le cinéma existe et on vend beaucoup plus de tickets aujourd'hui qu'aparavant. Alors que la télé, internet et le smartphone ont largement remplacé la diffusion. Mais aujourd'hui le cinéma doit proposer autre chose. C'est une sortie : aujourd'hui

on va au cinéma pour faire une sortie, on y va entrer amis, en famille, on va acheter à boire, on va aller au restaurant avant ou après, ou on va aller à une première, on va rencontrer le réalisateur, lui poser des questions. Ici un truc très intelligent que le cinéma fait, c'est proposer un cinéma pour les enfants. C'est un samedi par mois un film pour les enfants, un classique, ce qui permet que ça ne coûte pas trop cher, parce que plus un film est vieux et moins il coûte cher. Sauf quand il y a des rétrospectives. Par exemple, Retour vers le futur en 2015, quand c'était la date de...Il coûtait très cher à louer, parce que...Mais donc, qu'est-ce qui est fait ? Avant le film il va y avoir un déjeuner, tous les enfants qui ont ticket reçoivent un déjeuner gratuit, un truc tout mignon, tout sucré et tu vas avoir, en partenariat avec d'autres institutions des gens déguisés comme les personnages dans le film. Qui vont faire un petit atelier. Alors ça va être un atelier d'écriture, ça va être un atelier photo...Mais tu vois il y a une proposition qui est faite. Et donc ça fait qu'on a refusé du monde pour cette séance. La salle était pleine de parents qui venaient voir un film qui a 50 ans. Donc c'est à dire que tu dois proposer autre chose. Et c'est pour ça que je crois vraiment que ces questions de diffusion c'est quelque chose dont on parlait il y a 15 ans quoi. Maintenant c'est fini. Tu vois, un truc tout bête, pourquoi, est-ce que tu ne vas pas créer un blog ? Parce que tu as les réseaux sociaux. Mais alors qu'un blog a son utilité mais juste, il n'y a plus grand monde qui va dessus. Donc ne font des blogs que les gens qui savent comment l'utiliser. Moi je suis sur les réseaux sociaux depuis peu: depuis trois ans. Mais tu vois bien que Facebook et Twitter n'ont pas du tout le même public. Et dedans tu as des gens dans le jeu vidéo qui ont coupé avec Facebook et qui ne sont plus que sur twitter. Parce qu'ils savent bien à qui ils s'adressent. Et donc ces questions de diffusion sont...Je me trompe peut-être parce que je ne suis pas spécialiste là-dedans, pour le jeu vidéo oui mais... La question n'est pas une question de diffusion. La question c'est clairement la question de l'expérience. Les gens qui viennent chez nous c'est pour l'expérience. La question de la gratuité par exemple qui revient encore sur la table, moi je maintiens, le jour où on fait payer, on perd les 2/3 du public. La majorité des gens vient sans savoir à quoi s'attendre, souvent tirés par leurs enfants ou par leurs amis. Et une partie du public, surtout le public féminin, vient avec les pieds de plomb ou avec une curiosité modérée et ils sont conquis par l'expérience qu'on propose: un espace tranquille, un espace agréable avec quelqu'un de souriant qui te reçoit et qui t'explique les choses.

Qui va dire "Ah, vous n'avez jamais joué, je peux vous proposer ça etc."

Et là il y a une vraie plus-value. Tu vois, diffuser les jeux : ce qu'on fait, c'est qu'on essaye tant bien que mal de communiquer là-dessus. Voilà. Le site communique un peu. Moi j'essaye de communiquer un peu, de partager des photos etc. Alors les créateurs retwittent, partagent, réagissent...Alors c'est très drôle, il y a des créateurs qui disent "Je n'aurais jamais imaginé que mon jeu serait utilisé comme ça". C'est...

AC: Et à travers cette expérience, est-ce que c'est aussi une expertise que vous donnez sur les jeux que vous proposez ou sur la sélection que vous faites?

JA: c'est à dire?

AC: Est-ce que vous considérez que vous avez une expertise sur le sujet, avec un regard d'expert, et à le présenter d'une certaine façon qu'ils ne pourraient pas découvrir tout seuls ?

JA: Je pense que quand tu fais pendant plusieurs années quelque chose que tu essayes et que tu essayes d'être attentif aux retours, tu développes une certaine expertise. Oui, on pourrait appeler

ça comme ça, oui. Mais ça c'est toute l'équipe, ce n'est pas moi en particulier. Mais c'est vrai que...Attends, excuse-moi je vais juste...

AC: Il n'y a pas de problème.

[Pause téléphone]

JA: mais tu poses cette question par rapport à quoi enfaite?

AC: C'est que vous faites quand même une sélection des jeux proposés et c'était une question pour savoir si vous considérez que vous avez aussi le rôle de faire découvrir des choses que vous êtes à même de trouver plus facilement via votre connaissance du sujet...

JA: Tu es sur twitter ? Ok, oui je vais te renvoyer vers quelqu'un d'autre qui travaille aussi sur ces questions-là. Pierre Yves Urel. Pierre Yves, il est chercheur à mi-temps et il est à mi-temps animateur d'atelier pour Art et public. Et moi je trouve que c'est un gars passionnant et qui a toujours un discours très intéressant sur...Je vais te mettre son adresse email. Il a un discours très intéressant sur la différence entre démocratie culturelle et démocratisation culturelle. Démocratie culturelle c'est participer, créer ensemble une culture, et donc faire une politique culturelle qui soit fondé sur la participation. ça va être la création de jeux, ça va être du choix de jeu qu'on fait ensemble... Lui dit que ce que je fais c'est plus de la démocratisation culturelle c'est à dire qu'on crée un espace, ou à un moment un va mettre en contact des jeux et un public ou des publics mais sans donner au public une participation active à la sélection ou encore mieux, avec la création. C'est une des raisons pour laquelle je pense que la partie pédagogique est plus démocratique que la partie culturelle dans ce qu'on a mis en place. Ce qui est intéressant c'est Yves a justement une autre proposition par rapport à ces questions-là. Sur ces questions d'expertise, lui a une autre expertise. Et je trouve que sa proposition aussi est très...Je trouve que même si le gros déficit qu'elle a, cette proposition, ce n'est pas un déficit mais c'est une difficulté, c'est qu'elle demande beaucoup plus de temps. Et donc inévitablement tu perds beaucoup de gens. Le meilleur des mondes c'est combiner les deux.

AC: C'est super, moi j'ai fini mes questions.

JA: Super. Deux heures. [rires]

AC: Désolé je ne pensais pas que ça prendrait autant de temps. Merci.

JA: Bah écoute, merci à toi d'avoir supporté d'aussi longues réponses.

AC: Au contraire, Merci à vous. Ce sera juste plus long à retranscrire mais il n'y a aucun souci.

### Echanges supplémentaires par mail

AC : Lorsque vous avez participé à la sélection de jeux pour les expositions temporaires du quai10, s'agissait-il uniquement de jeux récents? Ou est-ce que vous vous permettiez de reprendre des jeux plus anciens, voir des jeux "rétros"?

La sélection se faisait en équipe en fonction des postes (politique, belge, familial, ...). Nous n'avions pas de dates en tête pour les jeux mais de fait nos critères (accessibilité, variété, originalité, ...) ont vite fait que les jeux avant 2008 étaient peu évoqués lors de nos réunions.

Sans compter les questions de droits (les rares fois où nous avons contacté de grosses structures, nous avons été renvoyés de bureau en bureau ou n'avons pas reçu de réponse).

Il y avait un volet rétro dans le projet initial mais il est légalement compliqué à mettre en œuvre et coûteux si on ne veut pas utiliser l'émulation.

## 5. Entretien Daniella Vidanovski (Cinematek)

**Date** : 26 juin 2018

**AC** : Arnaud Claes

**V** : Daniella Vidanovski

[Enregistrement démarré un peu en retard car j'ai été pris de court par l'intervenant]

V: [...] Donc à partir du moment où le cinéma devient, comme la photo, devient numérique. Ça pose plein de questions en terme de conservation parce que ça veut dire que quand on veut remonter des films, quand on veut les sortir de nos magasins, les salles ne sont plus équipées de projecteurs 35mm et encore moins 16mm. Donc on ne peut plus les diffuser. Et puis les fait d'avoir de plus en plus de film sur internet fait qu'on doit avoir des supports numériques pour continuer à montrer ces films tout simplement et si non ces films restent dans un grand frigo pour les conserver simplement. Pour éviter la détérioration de la pellicule, mais on ne les voit plus jamais. Donc d'où la création d'un pôle numérique pour commencer à restaurer vraiment des films. Mais restaurer en numérique, pas en pellicule. Qui permet d'avoir un fichier numérique de bonne qualité au standard actuel. Et à partir de ce fichier numérique là, on peut faire une diffusion sur tous les supports, que ce soit la salle, un support VOD etc. Et donc toujours, les premiers fichiers numériques utilisés étaient utilisés pour faire des DVD à partir des années 2000. C'était une première numérisation qu'on faisait. Mais la qualité n'était pas la même parce que la qualité des fichiers DVD est plus grande que pour faire une vision en salle, où là on a besoin d'une qualité un peu plus élevée et donc un minimum de compression de l'image. Donc en fait, donc voilà. Il y a trois ans ils ont créé le département de valorisation pour essayer de toucher tous les aspects en fait. De continuer à faire de l'édition DVD parce qu'on reste...Nous on est dans une question de patrimoine...Qu'on puisse se passer le film et il est fort utilisé pour des raisons éducatives, par des professionnels, par des historiens. Et le support physique reste important parce qu'en plus le support physique permet d'avoir avec une contextualisation ce qui est plus compliqué sur un support numérique parce que mettre un film en VOD, il n'y a pas de contextualisation, mais juste un film sur une plateforme vod. Après, par rapport à la fiction et à certains documentaires, il y a une vraie volonté de les remettre en salle. De les ramener vers le public, pour les ramener vers une éducation à l'image plus qu'une éducation par l'image et donc à ce moment-là on a besoin de ces fichiers numériques, tout simplement. C'est à dire qu'à un moment donné c'est simple quoi : sans le numérique, on garde tous les films dans un bureau et on ne fait plus le travail de diffusion et d'aller vers le public et de montrer les films quoi. Plus le fait que le support physique : le support pellicule, se dégrade avec le temps on a de très bonnes conditions de conservations, mais plus ou moins entre les

pellicules : il y a des petites griffes, etc. Plus on détériore les pellicules. Voilà. En plus ça pose des questions en terme de conservation à moyen terme et à long terme, c'est que les supports, les formats numériques et les formats informatiques ne cessent de changer donc la différence est qu'avoir le négatif d'un film de 1920, aujourd'hui on peut toujours en faire quelque chose, mais avoir un fichier numérique de 1920, on pense que dans 5 ans, dans dix ans, on peut recommencer le travail. Ce qui fait que le CNC en France, oblige toujours que pour des questions de conservation que même les films tournés en numérique, on dépose des négatifs en analogique. Pour la question...là c'est vraiment des questions patrimoniales de conservation. Donc il y a toutes ces questions-là qui sont posés. Après toute la question de la numérisation des archives papiers que ce soit les photos, les affiches etc. qui passent aussi au service numérisation, permettent aux chercheurs, aux étudiants qui font des études de cinéma, de pouvoir les travailler plus facilement. Parce qu'on travaille évidemment par mots clés, parce que la recherche est plus rapide, ça nous permet nous, quand on fait un programme, on utilise tout ce matériel-là numérisé aussi évidemment. Donc la valorisation elle se fait dans toutes les activités de la cinémathèque: de la projection, au musée, de l'utilisation des supports pour le musée aux projections dans d'autres salles en dehors que ce soit en Belgique, que ce soit dans des festivals internationaux, que ce soit partout quoi. Une fois qu'on a un film numérique, on peut l'envoyer à New York. Enfin, on envoie toujours un disque dur...On n'envoie pas encore par... Pas encore [rire]...Le jour où on enverra par fibre optique tous ces films-là...Mais pour l'instant...Enfin, il y a des salles de cinéma qui fonctionnent déjà comme ça mais pour une cinémathèque, c'est un moyen de diffusion qui est encore très très coûteux. Et qu'il faut atteindre... Il faut faire une économie d'échelle donc il faut déjà diffuser pas mal de films pour rentabiliser ce genre de technologie, et de temps en temps on fait des transferts pour des choses plus courtes par fibre optique etc. Mais envoyer un long film comme ça, ça demande déjà des beaux tuyaux. On n'a pas ça pour l'instant et un fichier film est très très lourd parce qu'il y a de l'image, il y a du son c'est beaucoup plus lourd qu'un fichier son, la musique a été diffusé sur internet beaucoup plus facilement, simplement pour des raisons technologiques, simplement parce qu'on a compressé en format mp3 ou mp4 mais c'est très léger un fichier son. D'ailleurs on a perdu des choses en mp3 au cinéma. Du moment où on a des films qui ont été réalisés avec des technologies de pointe, avec beaucoup de moyens voilà, même un film ancien qui a été mis en mono et en noir et blanc reste un fichier lourd à transmettre. Voilà. Je ne sais pas maintenant si en terme de valorisation, il y avait des choses plus précises...

AC: Est-ce que vous pouvez me décrire avec un peu plus de précision le type de projet de valorisation que vous avez ? Est-ce que vous avez des diffusions en salle...?

V: On a deux projets qui sont assez emblématiques, par exemple quand on prend un film de fiction ou un documentaire. Par exemple admettons que ce soit une fiction et qu'on a le négatif. Et qu'on se rende compte qu'il n'est plus trop accessible ou que les copies qui restent ne sont plus en bon état. Par exemple, là on entame d'abord une recherche pour savoir qui sont les ayant droit parce qu'on n'est pas dépositaires des droits de ces films. On discute avec eux on leur explique le projet et à partir du moment où on est d'accord d'entamer et une restauration et une utilisation, parce qu'il faut qu'on soit tous d'accord là-dessus. On entame un travail de restauration, de préférence à partir du négatif du film, de préférence avec des personnes qui peuvent intervenir dans les différentes étapes de restauration pour valider le travail de restauration. Parce que notamment au moment de l'étalonnage, on va avoir le directeur photo qui vient valider...Parce qu'évidemment dans un étalonnage on bouge le...Enfin, on peut tout refaire enfaite ! Mais l'étalonnage de la photographie donne une ambiance générale au film,

c'est toute la photographie du film donc c'est très important. Après les étapes de validation, à partir de ce moment-là on a une copie donc on peut faire une vision de presse, on contacte les salles de cinéma dans un certain circuit, on peut leur proposer le film, donc on fait une petite sortie comme une sortie commerciale classique. En sachant qu'elle sera un peu différente parce qu'on est dans les films de patrimoine. Donc dernièrement dans un film belge, qu'est-ce qu'on a fait il y avait déjà "S'envole la fleur maigre" de Paul Mayer qui est un film du patrimoine belge qui n'avait plus été vu depuis des dizaines d'années. On l'a restauré, on l'a montré mais on ne sait pas si on va pouvoir le montrer dans les autres salles c'est "Toto le héros" de Jaco Van Dormael pour les 50 ans du cinéma on l'a montré il y a deux semaines justement à la clôture des 50 du centre de cinéma. On va avoir en salle à Bruxelles "Golden Eighties" de Chantale Ackerman et un autre film de [inaudible] qui seront montrés cet été. Donc on a restauré Downs de Stan Konigs [inaudible] qui a été remontré pour l'anniversaire du film dans tous les kinopolis de Belgique. Donc voilà, ça c'est pour la sortie en salle. Après il peut y avoir...La valorisation peut continuer donc après pour la valorisation on peut continuer: moi je suis en contact avec certaines plateformes de VOD, je suis aussi en contact avec certaines télévisions donc la version numérique va être aussi re-montrée à la télévision, dans les mois qui viennent. Donc en fonction du film...Enfaite c'est le film qui détermine aussi sa stratégie de valorisation : il y a des films qui sont plus grand public, il y a des films qui seront peut-être plus diffusables en télévision ou qui intéresseront peut-être plus les plateformes VOD parce que le VOD ; il y a des plateformes plus grand public mais aussi des plateformes de films plus pointus dans le cinéma d'auteur etc. Il y a des films qui intéressent plus les salles etc. Il y a le travail d'édition. "Déjà s'envole la fleur maigre" on a quand même fait un DVD dont on a les droits sur le monde entier et on le vend sur internet, sur Amazon, on le vend voilà, un peu partout. Et en plus le film a fait une tournée dans les festivals qui montraient des films de patrimoine. Il a été montré en Italie, il a été montré...Que je ne dise pas de bêtises mais je pense qu'il a été montré au MOMA aux Etats Unis aussi. En tout cas on a beaucoup de films qu'on montre même à New York. Parce qu'il y a des circuits de diffusion de ces films. Le cas des films de Chantale Ackerman, donc on a restauré tous les films jusqu'au début des années '80 et on continue le programme de restauration c'est des films qui ont été montrés en salle, qui ont fait des festivals, mais certains films plus expérimentaux, ont plus une vie de festival par exemple, parce qu'ils sont plus difficiles à amener vers un public lambda dans une salle commerciale plus classique. Après il y a un autre type de projets où là ce sont plus des films d'archive ou de patrimoine. Je dirais moins de fiction artistique ou cinématographique mais plutôt documentaire et fin de l'année dernière on a eu un très très gros projet qui était le projet sur les films du Marquis de Wavrin donc un explorateur...Et un peu ethnographe et anthropologue amateur on va dire qui est parti dans les années '20 en Amérique latine avec une caméra: enfin, d'abord avec un appareil photo puis il est revenu en Belgique et ils est reparti avec une caméra et il a ramené des images vraiment de certaines tribu d'Amérique latine, d'Amazonie où personne n'avait encore ramené d'images, il a vécu avec eux pendant des mois. À l'époque, quand il est revenu en Belgique, ça avait eu son petit succès dans l'entre-deux guerres. Et puis après la seconde guerre mondiale il n'a plus voyagé il a écrit des livres etc. Mais voilà, le patrimoine cinématographique s'est un peu arrêté là. Et donc sur ce projet-là par exemple, il y a un nouveau documentaire qui a été réalisé par Grace Winter, produit par une productrice de documentaires belge. Indépendant. Qui allait servir notamment à l'édition : on allait en faire un livre plus deux DVD etc. mais on voulait un sujet qui introduise un peu, qui remette tout ça en contexte, en image. Mais en voyant le documentaire, tout le monde s'est dit "mais pourquoi pas le montrer" donc il a été montré dans les festivals, il continue sa tournée de plein de festivals plutôt de films ethnographiques et de

films historiques. Il a été montré en salle, il a été montré à la télévision: il y a eu plusieurs diffusions à la télévision. Le DVD est sorti en même temps et en VOD c'est un peu plus compliqué mais voilà. Donc là on a concentré un peu sur quelques mois toutes les utilisations possibles du film. Donc enfaite, à la base, ces films du Marquis de Wavrin qui ont été numérisés, qui ont été restaurés, sur base de ces restaurations, les réalisateurs ont fait un nouveau documentaire sur la base de documents d'archive et ce nouveau documentaire fait sa vie de documentaire mais en plus il sert à remettre en contexte et il sert à l'édition des premiers films. Et comme ça on comprend enfaite, parce qu'on a une remise en contexte. Il y a des exemples récents comme ça, si tu chercher un peu, si tu vas un peu voir. Si tu demandes à Jean Paul, il a tous les articles à l'époque qui sont parues, parce qu'on a une grosse couverture presse pour tous ces projets, voilà, comme ça tu sais avoir des choses un peu plus sur des projets que l'on fait. Donc voilà, il y a des mises à disposition de certaines choses sur des plateformes gratuites. Mais là il y a toujours la question des droits. > On doit toujours s'assurer qu'on peut les diffuser de manière gratuite. Parce que les films, il y a toujours les droits d'auteurs jusqu'à 70 ans après la mort des auteurs donc on ne peut pas non plus faire ce qu'on veut enfaite.

AC: Ce sont des plateformes toujours externes, mais la Cinematek n'a pas une plateforme de diffusion...?

V: Non on n'a pas de plateforme VOD interne, en même temps, franchement ça n'a pas beaucoup d'intérêt enfaite. Parce que la multiplication des plateformes n'a pas beaucoup d'intérêt et pour l'instant l'investissement dans un plateforme VOD, vu le contenu qu'on peut mettre dessus, je ne pense pas que ce serait vraiment important pour la Cinematek. Peut-être que quand on aura agrégé un peu plus de contenu mais la question c'est toujours la question du contenu donc tant qu'on n'a pas de contenu, si on a peu de contenu, après ça tourne...Une plateforme VOD elle doit être alimentée de manière perpétuelle par du nouveau contenu quoi. Donc non, on travaille avec des plateformes externes.

AC: Et est-ce que vous organisez aussi des ateliers, des conférences ou des séances ou ce genre de choses ou ça reste plus sur la présentation du film restaurée?

V: Non non, parce qu'enfaite, par exemple pour "Déjà s'envole la fleur maigre" dont je te parlais, de Paul Mayer, a été repris par notre service éducatif. Donc on travaille ensemble et en fonction de ce qui se passe, en fonction des...Mais c'est de nouveau le contenu eh! Parce que-là c'est un film qui se prêtait à faire des ateliers. Parce qu'à la base c'est un documentaire mais qui frise la fiction et ça parle de l'immigration italienne du point de vue des enfants ? Les enfants sont les personnages principaux du film. Du coup ça se prête à des activités scolaires et dans les activités scolaires, ou on a organisé aussi des colloques est. Donc avec les universités et les étudiants en cinéma. Mais c'est toujours un peu...Voilà. Chantal Ackerman évidemment il y a eu des colocs universitaires dessus mais là on est plus vers du cinéaste où on peut organiser avec des écoles du cinéma des colloques, des conférences etc. Il y a même pour le moment de la diffusion des films en salle, il y a des cinémas avec qui on travaille, il y a des profs de cinéma qui font une introduction ou des choses comme ça. Au niveau local ça se passe aussi, mais de nouveau c'est le contenu à la base qui détermine...Quand le nouveau documentaire sur le Marquis de Wavrin a fait sa petite tournée des salles, il y a eu à chaque fois un débat, après, avec le réalisateur, une présentation etc. Il y a des films qui nécessitent ça mais après...

AC: Vous parliez du service éducatif là à l'instant, comment est-ce que vous travaillez ensemble en tant que service de valorisation et éducation?

V: Pour des raisons qui sont très belges, parce que c'est une ASBL qui travaille avec la Cinematek, mais qui est un peu indépendante aussi. Maintenant la valorisation elle est possible quand on a les droits mais la Cinematek restaure plus de...Enfin moi je n'ai pas tous les films en valorisation par exemple. Ce sont des films restaurés dont on n'a pas les droits. Mais ce sont des films qui peuvent être utilisés pour des activités éducatives etc. Donc le conservateur est chargé d'informer tout le monde de tout ce qui se passe. Moi je tiens au courant les collègues de ce qu'on peut faire...Mais la valorisation c'est vraiment pour l'instant, tout ce qui sort des activités du musée. Tout ce qui se passe à l'intérieur de la Cinematek a un statut particulier en fait? Moi je m'occupe de tout ce qui se passe en dehors de la Cinematek.

AC: Qu'est-ce que vous voulez dire par "tout ce qui se passe en dehors"?

V: La programmation du musée du cinéma, les activités qui se passent dans le cadre muséal, comme c'est dans le cadre des activités muséales ça a un statut particulier légalement aussi. J'ai des collègues qui s'occupent de la programmation à l'intérieur du musée, moi je m'occupe de tout ce qui se passe finalement en dehors des murs de la Cinematek ? de la diffusion en dehors. Parce que sinon le terme valorisation...On valorise toutes nos collections, parce qu'on ne travaille essentiellement sur nos collections. On ne travaille pas que sur nos collections dans le programme du musée. Il y a des films qui viennent de la collection d'autres partenaires parce qu'entre cinémathèques il y a aussi des échanges évidemment.

AC: Et ça c'est plus le travail de l'aspect éducation ?

V: Alors, il y a deux choses: il y a le service programmation qui programme vraiment tous les programmes de la cinémathèque, tous les activités qui sont dedans, et après il y a le service éducatif qui concentre sur certaines activités et qui fait des activités purement éducatives.

AC: Et c'est de l'éducatif purement au sein de...Ou c'est aussi à l'extérieur?

V: Ils ont aussi quelques activités à l'extérieur. Par exemple je travaille avec eux pour le Festival du film de Namur ou aussi d'autres choses. Je sais qu'ils travaillent aussi avec certaines maisons de jeunes, avec certains contrats de quartier mais ils pourront mieux vous expliquer ça.

AC: A plusieurs reprises on parlait du contenu, la question que je me posais c'est qu'est-ce que vous considérez comme mu film à conserver auprès de la Cinematek de ce qu'il en est pas un. Est-ce-que vous prenez seulement les documentaires, est-ce qu'une vidéo qui est mise en ligne quelque part peut aussi être considéré à un moment comme un média qui va être récupéré, est-ce que ce sont seulement des films belges ?

V: Non, non, pas du tout. La collection...Il y a aussi bien des films internationaux, il y a de la fiction, des documentaires, il y a plein d'archives où c'est de l'actualité par exemple. Il y a une époque où on montrait l'actualité au cinéma avant de les montrer à la télévision. Il y a toutes les reprises et les visions en fait. Donc la question de si on conserve des vidéos de type amateur non.

AC: Oui je me demandais qu'est-ce qui détermine? Ca doit être sorti en salle, ça doit être sous un format DVD, ou une pellicule... ?

V: ça c'est la question de l'agrandissement d'une collection. Evidemment il faut que ce soit professionnel, amateur...Enfin, si, il y a quelques films amateur mais qui sont considérés comme des films...Peut être des années '30 où là c'est de l'ordre du document d'archive historique quoi. Non il n'y a pas de film amateur qui rentre à la Cinematek, c'est plutôt du professionnel donc... Et par les temps qui courent, c'est impossible. Avec tout ce qui circule, on ne conserve pas tout. [Rire]

AC: Je me posais la question de quel est le critère pour considérer un film comme étant professionnel.

V: Beh, c'est... Qu'est-ce qu'un film professionnel? Beh c'est un film qui...est réalisé par des professionnels par des moyens professionnels...Donc c'est un peu...[rire] Après dedans il y a différents types de budgets, après il y a des films qui sont soutenus par des fonds "centre du cinéma" ça d'office c'est considéré comme un film de type professionnel. Après, il faut aussi que ce soit des films que des gens ont déposés, que des producteurs de films belges déposent. Il n'y a pas que des belges en fait. Et pendant très longtemps tous les films qui sortaient en salle étaient conservés à la Cinematek... une copie était conservée à la Cinematek. Maintenant c'est plus tout à fait le cas: avec le support numérique c'est plus compliqué. Mais disons qu'il y eu plusieurs étapes mais à une époque tout ce qui sortait en salle, il y avait une copie à la Cinematek. Plus un documentaire ne sort pas forcément en salle, mais on a exclu le format télé. Parce que c'est la télévision qui gardait ses propres archives. Donc on s'est focalisés sur les supports cinéma. Donc ce qui passe pour la salle vraiment ou en tout cas ce qui est fait pour la salle. Même s'il y a des exceptions: notamment dans le documentaire il y a des choses qui ne sont pas sorties en salle mais qui sont forcément conservés. Mais le but n'est évidemment pas de conserver tout ce qui est filmé, parce que le support numérique a fait quelque chose d'exponentiel. Mais si tu veux avoir une meilleure vue, le mieux c'est de prendre un rendez-vous avec le conservateur qui peut t'expliquer mieux que moi qu'est-ce qui est conservé quoi.

AC: Au départ vous me disiez que c'est un poste assez récent. Je pense que vous m'avez dit qu'il a 3 ans. Qu'est ce qui a amené la création de ce poste ?

V: C'est la conjonction de plusieurs choses. Il y avait quelqu'un qui s'occupait des activités...On appelait ça "de décentralisation" c'est à dire amener un peu la Cinematek un peu en dehors de Bruxelles, dans d'autres salles. À un moment donné et avec le fait que ce n'est plus des copies numériques qui allaient sortir etc. il y a eu une volonté de regrouper ça et d'avoir une vision plus globale des choses quoi. Puis que dans la réalité, l'exploitation d'un film, de nos jours, là où avant, la chronologie était très simple; d'abord on avait des films qui ne sortaient qu'en salle, puis est arrivée la télévision, alors le film était montré en salle et puis beaucoup plus tard à la télévision. Et puis il y a eu le format VHS (le home vidéo) qui est venu s'intercaler entre les deux, et puis il y a eu les télévisions payantes dans les années '90 et puis la VOD dans les alentours de 2010. Donc enfaite ces différents supports, ont créer une chronologie différente de l'exploitation d'un film. C'est qu'enfaite la chronologie se racrapote de plus en plus et que tout se rapproche très très fort et donc là où il y a 20 ans, 30 ans, on avait un film qui sortait en salle et trois ans plus tard et il était montré à la télévision, de nos jours on a un film qui sort en salle maximum 4 mois après il est disponible en VOD et on DVD puis il est en télévision payante, et puis il revient dans le circuit donc il est dans les télévisions gratuites et puis il revient dans

les circuits en VOD etc. Donc la chronologie a changé, la chronologie s'est fort raccourcie donc on ne peut pas avoir une vision...Les délais sont différents et il faut réfléchir à la stratégie de sortie en amont tout de suite en fait. On a plus le temps de...Et les délais d'exploitation en salle sont beaucoup plus courts et il y a un turnover beaucoup plus grand puisqu'il y a beaucoup plus de films qui sortent et il y a beaucoup plus de productions qu'il y a 30 ans. Et tout ça a accéléré la vie d'un film: l'a dispersé sur plus de supports et l'a accéléré en termes de temps. Voilà. On ne travaille plus comme il y a 20 ans, ce n'est plus possible et on ne travaille plus comme il y a 10 ans.

AC: Et donc avant votre poste il n'y avait pas de diffusion en salle ou...

V: Si, il y avait la décentralisation. Oui la décentralisation était déjà présente mais elle ne s'occupait pas...Elle avait un catalogue de film en 35 mm et elle travaillait juste de la diffusion en salle et une autre personne s'occupait des DVD mais il n'y avait pas de voilà...Maintenant moi je regarde les choses de manière plus globale en terme d'exploitation parce que comme je t'expliquais, on va avoir un documentaire et il va sortir en salle, on va le passer à la télé, il va passer en DVD et il est disponible en VOD dans un délai de moins de 6 mois quoi. Ça c'est la réalité aujourd'hui.

AC: Et qu'est-ce qui va déterminer à un moment que tel film ou telle production soit valorisée d'une manière particulière.

V: Ca c'est la connaissance du support et de tous les acteurs finalement. Parce qu'en connaissant bien les différents types de diffusion, le public n'est pas exactement le même en fait. On constate quand même que les gens qui regardent des films en VOD ne regardent pas tout à fait le même genre de film que les gens qui vont en salle, qui regardent en DVD...C'est toujours un public de cinéphiles mais comme le mode de diffusion, le mode de consommation n'est pas toujours tout à fait le même. Les tranches d'âge changent aussi en fonction du support. Et bien donc chaque film a son public cible, son public qu'il attire naturellement, donc on fonction de ça...voilà. Si tu étudies la com tu as compris qu'entre Star Wars ou le Marquis de Wavrin on est pas sur le même public.

AC: Et alors là c'est parce que je ne venais pas énormément dans le sujet: la Cinematek, les films qu'elle a dans sa collection, sont des films qu'elle va chercher elle-même ou ce sont des films qui...Comme pour le livre, il y a un dépôt légal?

V: Non, il n'y a pas un dépôt légal pour le film. Il y a des accords avec les gens qui produisent le film, on a des accords avec le VAF ou le Centre du cinéma. Mais ce n'est pas obligatoire. Pour pas que je ne dise de bêtise il y a un des deux qui a demandé un dépôt à chaque fois qu'il finance un film, qu'à chaque fois qu'il y a de l'argent publique dans un film, il y a un dépôt obligatoire. Mais ce n'est pas systématique et de toute façon le dépôt légal serait sur des films financés par les autorités belges. On ne peut pas exiger un dépôt légal sur des films américains. Donc il n'y a pas ce système-là.

AC: Je reviens sur ce que vous m'avez dit au départ sur la numérisation: il y a ce besoin d'espacer le film, c'est à dire que tous les films que vous avez en collection ils sont...en forme physique

V: Non en termes de numérisation ils sont encore...Ah, oui! ils sont en forme physique, on a une collection c'est comme un musée quoi. Donc le Louvre a une collection d'œuvres d'art, nous

on a une collection de film. Et le programme de numérisation...chaque année il y a un programme de numérisation mais ça dépend : ça dépend du support. On ne peut pas numériser et travailler sur de film de fiction qui sont des œuvres bien précises où il y a beaucoup de travail et on met plusieurs semaines à restaurer un film. Après la simple la numérisation, ce sont plus des actualités des années '30 ou '40, on crée juste un fichier numérique, on ne va pas faire un travail de restauration image par image de manière plus précise, mais même comme ça on n'a pas encore numérisé tout la collection et du coup j'allais de te demander si ça t'intéressait exactement le pourcentage de numérisation mais je crois que c'est quelque chose comme 10%.

AC: Alors là, est-ce que vous avez des films qui ne sont qu'en format numérique et pas...?

V: Ben oui parce que depuis que les nouveaux films ne sont réalisés...ça a commencé en 2010, quelque chose comme ça. Ils ont été filmés en format numérique et ils existent qu'en format numérique et c'est pour ça que je disais que les français le CNC (le Centre de Cinéma National) qui finance le cinéma français, exige-lui, pour des questions de conservation, que tous les films qui reçoivent une aide du CNC il y ait un dépôt d'une copie analogique à la cinémathèque française pour la conservation. Il n'y a pas d'obligation en Belgique à ce stade-là. Donc voilà. D'où la question, dans quelques années que va-t-on faire: il va falloir transposer ces films...Et la crainte c'est qu'il y ait beaucoup de perte en terme de patrimoine.

AC: Et en terme de valorisation, est ce que ce n'est pas plus simple de travailler en format numérique vu qu'il n'y a pas un travail de...

V: mais ça n'intéresse personne de remonter un film qu'ils ont déjà montré il y a 3 ans ou 4 ans.

AC: Mais est-ce qu'il n'y a pas un travail de médiation autour...

V: De médiation?

AC: Oui enfin, de mise en contexte ou...

V: Oui je veux dire ça c'est des activités qui sont menés au musée tout le temps. Donc enfaite, après il y a toujours possibilité. Moi je...L'équipe ne permet pas...On n'est que deux personnes qui travaillent en valorisation on peut pas travailler sur tout. La Cinematek au total ce sont 60 personnes. La programmation des salles c'est 4 personnes, le service éducatif c'est 4 personnes aussi. Donc à deux on ne peut pas faire tout le travail non plus, donc on se focalise sur certains projets qu'on estime plus intéressants, parce qu'un film qui a été montré en salle il y a 4 ou 5 ans, les salles n'ont pas vraiment besoin de nous s'il faut le remonter. Par exemple il existe un service éducatif qui fait écran large sur tableau noir en communauté français e qui lui est spécialisé sur les films qui sortent en salle et qui travaille vraiment sur les nouveautés donc un film qui est sorti dans une salle, s'il y a eu un intérêt pédagogique, ils ont déjà fait un dossier pédagogique donc je ne vois pas l'intérêt de faire deux fois le travail parce que là le travail a déjà été fait et la copie est toujours disponible. Donc voilà, il faut aussi trouver sa place par rapport à ça. Du coup la Cinematek se dit "Ben on va pas...eux se basent sur les nouvelles sorties et nous sur le patrimoine." Mais c'est clair que dans 25 ans, ce qui était une nouvelle sortie sera du patrimoine. Donc on va se rattraper les uns les autres. Mais en tout cas pour moi en valorisation montrer des films qui sont sorti il y a 3 ou 4 ans en salle, ce n'est pas très intéressant parce qu'il y a déjà du matériel qui est disponible enfaite.

AC: Une question qui me vient à l'esprit tout de suite: c'est la valorisation uniquement qui sont dans la collection?

V: Oui, moi je ne peux pas valoriser des choses dont je n'ai pas les droits d'exploitation en fait. Donc je dois avoir les droits en dehors du musée en fait. Dans le musée, ce sont les activités muséales avec des réglementations différentes : ils peuvent montrer des films pour des activités muséales dans le cadre de films ou d'activités du musée. Moi je ne peux pas les sortir ou les montrer sur des plateformes commerciales- parce que de fait les salles avec qui on travaille sont des salles commerciales- je ne peux pas les éditer, sans avoir un accord avec les ayants droit. Donc la question des droits à ce moment-là devient fondamentale. Donc autant dire que je n'ai pas les droits d'exploitation sur 2001 Odyssée de l'espace quoi. Je ne les ai pas. Sauf si la Cinematek a beaucoup d'argent, parce que là on demande tout de suite de payer de sommes hallucinantes. Mais en patrimoine il y a assez de choses qui sont... Notre rôle en tant que cinémathèque est important, en mettant en lumière des choses qui sont vraiment importantes dans le patrimoine et qui resteraient dans nos réserves si nous on ne les sortait pas de là pour les montrer. Que ce soit du patrimoine belge ou international.

AC: Vous me parliez de collaboration avec d'autres salles, comment ça se passe pour cette collaboration? Vous fournissez les salles de cinéma sur la base de leurs demandes ou..?

V: ça va dans les deux sens: une salle de cinéma il faut toujours leurs proposer: ils ont un programmateur, ils décident de ce qu'ils prennent. Alors voilà on leur tient au courant, on leurs propose, on leur explique, on essaye de les convaincre...Après en fonction des salles, il y a ou pas une volonté de montrer du patrimoine aussi. Parce que toutes les salles ne sont pas prêtes à montrer du film de patrimoine. Même si depuis quelques années il y a des choses, même dans les grandes salles, même dans les grandes salles comme les Kinopolis, il y a de temps on temps, on fait de l'évènementiel avec "re-montreé tel film" On va remonter "Retour vers le futur" le jour de l'anniversaire de "Retour vers le futur" même dans des grandes salles comme Kinopolis, ils vont remonter le film. Mais nous on va travailler plutôt avec des salles qui ont plutôt une volonté de re-montrer un film de patrimoine sur une programmation à l'année. Ce sera une séance par semaine, ou une séance un jour par semaine, fin, chacune en fait, au niveau local travaille sa programmation. Ça tu ne le sais peut-être pas mais chaque salle a son programmateur et c'est le programmateur qui choisit la programmation donc nous a des programmeurs pour nos salles et eux ont des programmeurs pour leurs salles. Donc voilà, il y a un peu une relation de convaincre ou de vendre entre guillemets. Et voilà. Et il faut qu'il y ait une envie de leur côté aussi quoi.

AC: Et il y a d'autre institutions à part les salles de cinéma qui vous ont demandés de...?

V: oui énormément, les musées les centres culturels, d'autres cinémathèques dans le monde, des festivals: beaucoup de festivals, parce qu'il y a des festivals qui sont spécialisés dans le patrimoine mais dans la plupart des festivals dans les gros festivals, même Venise, même Cannes, il y a une section "classiques" en fait. Donc ils montrent des films de patrimoine aussi. Ce qui est aussi une occasion de toucher aussi des programmeurs internationaux. Parce que les producteurs vont dans les festivals pour voir ce qu'il y a de disponible, les nouveautés. Les nouveautés pour la salle: vraiment les films frais, mais aussi les nouveautés de ce qui est de nouveau disponible dans les films de patrimoine. Donc les professionnels vont dans les

festivals, dans ce qu'on appelle les marchés de film, ils voient ce qui est disponible et prennent contact avec ceux qui disposent du matériel. Donc les films circulent un peu partout dans le monde, non seulement en Belgique en fonction de ce qu'on dispose.

AC: Je...Je...Je voudrais vous interroger encore...En fait je...je suis un peu surpris par le...Que c'est une fonction assez récente en fait. Parce que je ne m'y attendais pas. J'ai un peu de mal à voir...

V: Oui mais on a appelé cette fonction valorisation pour cet aspect des choses maintenant la valorisation des collections numériques, il en a eu avant ça. On a mis des films sur YouTube etc. Mais vraiment concevoir ça avec une stratégie de sortie ça c'est récent.

AC: En fait c'est ça que j'ai un peu de mal à comprendre: qu'est-ce que vous entendez par stratégie de sortie?

V: Beh... Le fait de se dire "est-ce que ce film va intéresser une salle de cinéma". Ça c'est la première chose. Est-ce que ça a un intérêt de le mettre en DVD, d'en faire des frais d'édition ou pas. Est-ce qu'il y a un potentiel VOD et sur quelles plateformes : ça c'est une stratégie de sortie. C'est de...Est-ce que 'il va y avoir...Est-ce que c'est intéressant de faire une vision de presse ou il y a un intérêt de trouver une place dans la presse. Avec tout ce qui sort, trouver une place pour un film de patrimoine, c'est un challenge en soi quoi. En terme de communication, trouver une place, c'est compliqué. Par exemple ici on n'a pas ça sur les programmes. Mais ici il faut comprendre que la valorisation c'est ce qui se passe à l'extérieur de la Cinematek. Et enfaite la Cinematek valorise tout ce qui se passe dans la cinémathèque. C'est autant la valorisation des archives du centre de documentation du programme, pour l'élaboration...Pour le travail avec les étudiants, pour la valorisation en pellicule parce que nous au musée ont projeté encore en pellicule. Donc même ce qui n'est pas digital on peut toujours continuer à le projeter. Ce qui est plus compliqué quand on sort des murs de la Cinematek bien évidemment.

AC : Et c'est quelque chose qui a fort changé avec le... Vous disiez qu'il y a tellement de films qui sortent en ce moment. C'est un problème qui n'existait pas il y a une dizaine d'années ou c'est...

V : Ben si vous cherchez un peu le nombre de films produits par an, dans le monde, vous regardez un peu entre les années '20 et maintenant c'est exponentiel quoi. Il y a une énorme production de film. Qui sont dus à la réduction de prix de production de films, qui dans les années '30 ou '40, dans les super productions on mettait...Ou pour une scène où il y avait 1000 figurant, il y avait 1000 figurants, La technologie numérique fait que devant un écran vert on met l'acteur et on rajoute les 1000 figurants derrière l'acteur. Donc ça coûte aussi de l'argent mais, la technologie numérique fait qu'il y a maintenant aussi des films qui sortent en salle et qui sont filmés avec un appareil photo ou avec des moyens de production beaucoup plus légers, des équipes de tournage et des équipes de production beaucoup plus petites. Les coûts de production des films ont depuis, beaucoup diminués, ils sont beaucoup plus accessibles aussi, à tout et à un chacun. Il y a eu une explosion de la production. Je n'ai pas les chiffres mais si tu cherches un peu tu vas les trouver. Il faut regarder le nombre de film produit par an. Depuis la naissance du cinéma c'est pas comme ça. Et puis se pose la question de l'exploitation. Enfin, dans mon cas quoi. Il y a la question de la conservation, mais après il y a la question de l'exploitation. Mais ça on peut regarder un cinéma pour se rendre compte que d'une semaine à l'autre, et qu'entre le moment où on a vu qu'il y avait quelque chose qui sortait et le moment où

on a voulu le voir, et le moment où on a regardé à quelle heure ça passait, ben souvent c'est trop tard. Et ça, il y a une accélération très très nette. Mais ce n'est pas ces 10 dernières années, il y a eu une accélération claire, et clairement l'accélération s'est faite depuis la naissance des plateformes VOD qui veulent raccourcir le temps d'exploitation en salle pour avoir le film le plus rapidement possible. Mais c'est vrai que les moyens de production plus légers ont accélérés le nombre de production... Le soutien à la production aussi. Parce qu'on soutient la production de film, plus que la diffusion. Le modèle européen en tout cas. La télévision comme Canal + ont beaucoup investi dans le cinéma. Ça a évidemment permis de produire plus de film du moment où il y avait plus d'argent. Mais ça c'est un autre aspect de de la production de film.

AC : Là c'est une question de prospective, mais est-ce que ce travail de valorisation vous pensez qu'il va être amené à changer sur le temps long, dans 10 ou 15 ans, sachant qu'on va avoir de films en format numérique qui vont peut-être être conservés sur des formes ou l'autre de diffusion...

V: Pour l'instant les films en format numérique on ne les conserve pas sous des plateformes, on les conserve sous des bandes LTO donc après on a tes terra et des terra de film et la question va se poser après, quand on aura un certain nombre de terra il faudra changer de format. Pour la valorisation, pour le support...De toute façon on va toujours changer de support donc il n'y a pas de souci on va juste changer de support, on est bien passés du LP au compact disc au mp3, c'est juste un changement de support. Il faut juste changer de support, étudier les modes de diffusion et de consommation quels sont les gens qui sont derrière qui les utilisent et comment ? Maintenant la question... Est-ce qu'il y a un intérêt ? Il y a quand même un intérêt depuis ces 10 dernières années je fais de montrer par exemple les films de patrimoine dans les salles de cinéma. La Cinematek a son activité de décentralisation mais il y a des pays notamment en France où l'aspect patrimonial est très fort, où il y a des sociétés qui ne font que ça, c'est leur spécificité, prenez Carlot à film [? Ortho 0 :46 :17.2] en France ils ne travaillent que le film de patrimoine. Ils ne font que la diffusion en salle, en VOD, à la télé, que des films de patrimoine. Il y a dans d'autres pays, en Grande Bretagne, des gens comme Criterion aux Etats Unis, c'est leur spécificité aussi. Donc c'est un peu comme un éditeur peut travailler sur le livre d'art de manière spécifique ou le roman. Donc les supports changeront, ça ils évolueront avec la technologie. Maintenant est-ce que le film de patrimoine va toujours avoir sa place en salle, je pense oui. Pourquoi pas. Dans la mesure où nous on est à Bruxelles, tout le monde ne peut pas venir voir un film en salle, c'est à nous d'amener les films vers d'autres publics en Belgique et comme tout le monde ne viendra pas à la Cinematek voir les derniers films qu'on a restaurés, c'est à nous d'envoyer partout dans le monde, dans les festivals pour que tout le monde puisse les voir. Donc l'activité elle doit continuer. Puisqu'elle est liée ...Comme un musée prête ses collections à d'autres musées pour faire des expositions, nous on continuera à le faire. La seule différence c'est qu'un tableau de Van Heckel restera un tableau un tableau de Van Heckel donc on le prêtera comme ça. Nous un jour on l'a prêté sur bobine, maintenant on le prête sur un disque dur, un jour on l'enverra par fibre optique et puis un jour on l'enverra par satellite, je n'en sais rien. C'est le mode qui va changer mais l'œuvre restera l'œuvre.

AC: Une question que je me posais, vous dites que vous envoyez vos films à l'un ou l'autre festival, à l'un ou l'autre cinéma, comme c'est international vous n'avez jamais ces concurrents pour un film qui pourrait aussi être détenu par d'autres institutions?

V: Alors, il faut savoir...Je ne vais pas commencer, parce que sinon je vais devoir t'expliquer des choses très compliqués. La question des droits des films, quand un film est produit, le producteur, soit le fait lui même soit mandate un agent de vente international. En fait, les films ont toujours été exploités par territoire et par langue. Donc il peut y avoir quelqu'un qui a les droits aux Etats Unis, mais qu'en Europe personne n'ait les droits. Donc le premier travail c'est de vérifier la question des droits et des territoires qui sont disponibles. Il y a des films sur lequel par exemple, les films de Chantal Ackerman quelqu'un a toujours les droits aux Etats Unis, donc dès que nous on a une demande pour les Etat Unis on sait renvoyer vers la personne. Nous on gère les demandes pour le reste du monde. Donc il y a toute cette question de...Après dès que ça devient parcellaire, c'est plus compliqué. Mais à un moment donné, quand on est sorti de l'exploitation commerciale de film au bout de 10 ou 15 les droits reviennent au producteur ou au réalisateur. Et là c'est beaucoup plus simple. Mais quand un film sort en salle, les premières années évidemment que le producteur essaye de vendre un maximum de territoire. Et comme les exploitations se font toujours par territoire, on n'exploite pas un film...Oui il va y avoir Netflix ou Amazon qui vont te dire qu'ils exploitent un film au niveau international, mais on a vu que ça posait d'autres questions parce qu'on a vu qu'il n'y avait pas de promotion au niveau locale sur le film, il n'y a pas de promotion ni de communication au niveau local. On n'est pas encore à ce niveau-là quoi. Parce que même Star Wars, toute la communication a été décidé aux Etats Unis, il y a quand même des bureaux locaux dans chaque pays qui s'occupent de la communication au niveau local quoi. Il n'y a pas encore de marketing transnational ça, ça n'existe pas encore et je pense sincèrement que ce n'est pas possible. Dans 100 ans peut-être. Mais là...Ce n'est pas possible on n'est pas encore à une standardisation de la communication, il y a toujours une nationalisation de la communication. La communication se fait toujours au niveau local. Le cinéma lui travaille presque au niveau du quartier, pour au niveau national. Il peut y avoir des accords transnationaux. Los Angeles va décider que le sponsor international pour Star Wars va être Coca-Cola. Ils peuvent le décider, mais ce sera toujours coca-cola Belgique qui va discuter avec Disney Benelux de qu'est qu'on va faire au Delhaize du coin. L.A. Ne va pas décider qu'est-ce qu'on va faire au Dhelaize à côté de chez toi. Pas encore...Et de toute façon, il n'y a qu'au niveau local qu'il y a une connaissance du réseau local. Et même les majors américaines qui sont les seules entreprises qui travaillent de manière transnationale, ont des bureaux locaux qui transposent, qui les transposent, qui les adaptent. Alors oui, la bande annonce sera sensiblement la même mais pour la diffuser sur tous les canaux au niveau local, on ne peut pas faire ça depuis L.A. Et puis bonne change pour la traduction. Et il y a toujours cette question de la langue qui se pose quoi.

AC: Et alors, quand vous valorisez un film à l'étranger qu'est-ce qui va déterminer que...Parce que je présume que vos collections ne sont pas uniquement...Certains films que vous avez sont aussi détenues par d'autres institutions similaires dans d'autres pays.

V: Oui mais quand on a fait une restauration, on est souvent les seuls à l'avoir fait, parce qu'on a l'accord des ayants droit. Maintenant en termes de valorisation à l'internationale, ce que je fais...Qui est au final me même travail que font tous les autres, c'est que quand on a une personne au niveau local qui peut gérer mieux que nous...De nouveau il faut très bien connaître le tissu local pour le faire. En France par exemple, à ce moment-là je confie les droits d'exploitation à un distributeur en France, qui va lui à ce moment-là, faire le travail en France. C'est qu'en terme de festival qu'on peut faire une vente internationale. Et on a aussi notre réseau si les autres cinémathèques...Parce qu'il y a un réseau des Cinémathèques européennes, internationales et un réseau de musées avec qui on travaille. Mais j'ai déjà vendu des droits d'exploitation en

France, aux Etats Unis, en Grande Bretagne, à des gens spécialisé dans le patrimoine où je sais que le travail sera fait de manière correcte.

AC: Qu'est-ce qui a un moment donné va distinguer un film de patrimoine d'un film en va dire récent?

V: Son âge, on compte 25 ans. Il y a beaucoup de débat eh. Certain disent 30, voilà. Mais c'est parce que toi tu mets dans la notion de patrimoine le fait qu'il faut le conserver mais ça c'est autre chose.

AC: Oui, là je me pose la question de votre utilisation du terme patrimoine ici. C'est à dire que selon vous, une fois qu'il est un film de patrimoine il ne doit pas nécessairement être conservé...

V: C'est à dire qu'on ne peut pas tout conserver quoi. Pour il est "patrimoine" à partir d'une certaine durée est-ce qu'après, c'est un patrimoine intéressant à valoriser? ça c'est plutôt la connaissance du cinéma qui le définit quoi. C'est l'expertise en terme de cinéma, ou en terme historique. Quand on est plutôt face à un documentaire de qualité, de savoir pourvoir juger du fait, est-ce qu'il sort du lot ou il donne un éclairage, est-ce qu'il donne des images qu'on a pas vues ailleurs.

AC: Et c'est 25, est-ce que c'est quelque chose qui a bougé avec le temps ou...?

V: ça je ne saurais pas te dire, il faut demander au conservateur, il y a une fédération internationale des archives du film, il y a une association européenne des archives du film non, je sais qu'on m'a toujours dit 25, alors que certains préfèrent 30. Mais à mon avis si tu fais une petite recherche, tu tomberas sur.

AC: Voilà, moi j'ai épuisé les questions que j'avais.

V: Est-ce que c'est clair maintenant?

AC: Oui oui je vois, je vois, mais je ne m'attendais pas à cette distinction entre valorisation et pédagogie.

V: En fait, ce terme de valorisation, c'est que toutes les activités de la Cinematek valorisent en fait, du moment qu'on utilise nos collections, on les valorise, on les utilise pour des activités éducatives, pour le musée etc. Moi je ne m'occupe pas de ça. Donc si tu veux avoir plus de détails par rapport à ça, il faut voir avec mes collègues du service éducatif. Et les gens de la programmation qui font les activités pour le musée quoi. Et avec les partenaires, faire venir les invitées etc. Moi je ne m'occupe pas directement de ça et je préfère ne pas parler du travail...

## 6. Entretien Pierre-Yves Hurel

**Date** : 9 juillet 2018

**AC** : Arnaud Claes

**PYH** : Pierre-Yves Hurel

AC: [...] Mais voilà, je vais revenir un peu sur le cadre de mon mémoire. à la base j'étais parti sur la conservation et la patrimonialisation de patrimoine nativement numérique, dont le jeu vidéo. Mais j'étais parti sur des questions de conservation pratique, mais j'ai évolué vers la question de la médiation au coeur du travail de patrimonialisation. Donc comment au-delà du simple travail d'archivage et de stockage comment est-ce qu'on rend un patrimoine vivant à travers un travail de médiation, sur des patrimoines qui s'étendent parfois sur quelques dizaines d'années. Et donc pour ça j'ai rencontré différents. Acteurs de la médiation. Donc j'ai rencontré Julien Annart dans le cadre du jeu vidéo, Monsieur Hemptinne du point culture, là ça a tourné plus autour de la musique notamment, avec plein de formes de visualisations.

PYH: Avec son outil là...

AC: Oui. Belgium Underground. Là je vais rencontrer prochainement plus sur l'art numérique Transculture. Et donc là la focale n'est pas le tant le jeu vidéo mais, dans une optique d'une mission de médiation à visée patrimoniale.

PYH: Ce que vous appelez nativement numériques c'est tout ce qui est création sur ordinateur...?

AC: Oui c'est ça. Parfois de manière générale tout ce qui est aussi diffusé et consommé aussi, mais à la base je pars vraiment sur la production numérique. Et de fil en aiguille on m'a un peu redirigé vers vous, notamment pour votre travail chez Art et public au niveau de la médiation. J'ai cru comprendre que c'est plus de la médiation à travers le jeu vidéo. Est-ce que vous pouvez un peu me parler de ce que vous...

PYH: Alors, comment je vous fais un peu le parcours?

AC: Oui si vous pouvez.

PYH: En 2013 je propose à une collègue qui travaille chez "Une certaine Gaieté" qui est une association d'éducation permanente à Liège d'écrire un article sur des logiciels de facilitation de création de jeux vidéo, avec une optique d'essayer de chercher de faire des jeux vidéo un outil d'éducation permanente, il se trouve qu'à ce moment-là elle est entrain de faire son agenda pour l'année pour les ateliers, ils font notamment des ateliers de création radio et autre chose, elle me dit elle est-ce que tu ne veux pas essayer d'un faire un pour le jeu vidéo. Moi je n'y connais rien à ce moment-là mais j'essaye quand même: ça marche très bien et puis alors, au fur et à mesure, j'ai été mené à rencontrer Pierre Hemptinne pour une raison qui n'a rien à voir. On en est venu à parler de ce projet-là qui l'a beaucoup intéressé. Je me suis retrouvé à faire un atelier avec des adolescents. Là c'était purement apprendre à construire un jeu vidéo avec un logiciel en particulier et puis après, il m'a demandé de réfléchir à si on pourrait adapter cet atelier de création de jeu vidéo dans un milieu muséal. Alors j'ai fait deux conférences à Louvain et à Bruxelles pour des gens qui travaillaient dans des musées. Je leur ai dit "Ben voilà, est-ce qu'à partir de ça vous pouvez imagine de..." à partir de ce moment-là j'ai essayé de réfléchir en présentant le projet comme ça: faire un atelier de médiation culturelle, où les gens doivent faire un jeu vidéo sur un patrimoine culturel donné. À partir du moment où ils doivent créer un jeu vidéo sur base de peinture ou sur base de n'importe quoi qui est dans un musée. Il y a déjà-là un phénomène de médiation qui est réfléchi qui est de se dire: ils vont devoir s'approprier la

matière et que cet atelier-là débouche sur la création d'un jeu qui soit lui-même un dispositif de création culturelle puisque le jeu vidéo par exemple, à l'artothèque de Mons, il se trouve en ligne puis on peut imaginer des tas d'applications. La deuxième partie et plus compliquée...C'est toujours plus compliqué. Parce que dans le milieu culturel ils ont plus d'argent pour faire des ateliers que pour...Comment dire...Peaufiner les outils numériques créés quoi. Ça souvent: on a un atelier qui est fini, un bon prototype de jeu etc. ou même un jeu un peu avancé et alors on peine à trouver le temps et l'argent pour finir le jeu. De là, à la fin du premier atelier que j'ai fait avec vidéo-buzz, qui était une collaboration entre Point culture et Art et public...Et du coup le musée partenaire qui était l'Artothèque. Alors-là j'ai été engagé à mi-temps comme médiateur chez Art et public. Puis on a encore fait une série d'ateliers avec...Jean .....[inaudible 0:05:28.6 ] C'était l'administrateur délégué de l'association. Puis de là on a fait plusieurs autres projets: on a fait un deuxième Vidéo-buzz, là c'était à Namur: "les Bateliers" donc le pôle muséal des bateliers... On a créé un jeu vidéo qui s'appelle "Les bateliers du temps", puis on a fait plain d'autres trucs dans les maisons de jeunes. Pour des animateurs socio-culturels. Puis on a fait plain d'ateliers comme ça pour plain de publics différents. Puis j'ai arrêté de travailler pour Art et public au premier janvier de cette année quoi. Parce que je suis à temps plein à l'université. Voilà. Je continue à faire quelques consultances pour Art et public. Mais enfaite c'est un secteur qui est...C'est un bon choix de mémoire aussi parce que c'est un secteur dans lequel ils y a une demande plus forte qu'une offre en terme de compétences humaines, il y a très peu de personnes qui savent faire des trucs comme ça. Donc là on va commencer un peu à faire des petites formations pour amener tout doucement un peu plus de ressources humaines à Art et public. Puis voilà pour le parcours, puis je ne sais pas trop vers où me diriger plus précisément parce que....

AC: D'accord. La façon dont on m'avait présenté la chose, c'est que vous aviez une réflexion intéressante sur...Alors, je cite Monsieur Annart qui m'a dit que vous aviez une réflexion très intéressante sur démocratie et démocratisation culturelle via le jeu vidéo, du coup la question qui m'intéressait ici c'est comment vous amenez la question du jeu vidéo comme objet culturel au public et dans ces institutions-là.

PYH: Oui c'est ça. Donc enfaite, je vois la discussion à laquelle Julien fait référence. En fait on était au Mundaneum-là, dans une conférence à plusieurs voix et puis en gros on était complémentaires mais que c'était quand même des démarches assez différentes. C'est à dire qu'en médiation culturelle, généralement- je ne sais pas si vous avez été familiarisé avec ça à travers vos études- mais en gros on distingue généralement deux tendances quoi: d'une part la démocratisation de la culture, donc qui consiste à penser qu'on a une culture légitime et que le travail de médiation consiste à essayer de montrer au public que cette culture légitime existe et qu'elle est intéressante et voilà. Généralement quand on pense culture légitime on pense typiquement aux musées ou à des trucs comme ça. C'est une vision à la Malraux (André ndt) l'idée que voilà. Il y a la culture et qu'on va favoriser l'accès à la culture: on va faire des entrées gratuites le dimanche ou des trucs comme ça. Puis alors le citoyen il va pouvoir être en contact avec la culture et ça va en faire un bon citoyen pour la démocratie: qui va être cultivé, qui va avoir les mêmes références et voilà. Mais finalement quelque part, c'est un peu ce que fait le Quai 10 Mais en gros- je sais bien qu'il n'aime pas qu'on dise ça- mais en gros, vous avez visité l'espace gaming? Je sais bien que pour l'espace gaming... Je sais bien qu'il a toujours l'air ambivalent, je pense, c'est normal. Mais en gros il y a beaucoup de codes des musées-là qui sont empruntés-là. C'est très bien d'ailleurs, on arrive depuis la porte on est sensé avoir le premier grand écran, avec des graphismes...On toujours choisir le jeu avec le plus beau graphisme pour

que quand on rentre on a un contact avec ces belles images. On va avoir des coins...Et puis généralement- quand je l'ai visité il y avait quelques personnes qui jouaient et régulièrement ils rappelaient le silence. Ça pour moi c'est un truc de musée quoi. Où on consomme de l'art entre guillemets, voilà. L'idée là c'est de dire "le jeu vidéo c'est de la culture légitime" et donc on le place même dans notre stratégie institutionnelle, dans notre stratégie de médiation, dans notre façon d'organiser la scénographie etc. On le place comme objet légitime et donc ça renforce cette idée-là. Et je disais, le deuxième courant la démocratie culturelle qui tend plus à se dire qu'il ne s'agit pas tant de se dire de désigner une culture qui se prétend légitime et en suite l'amener au public, mais plutôt se dire que tout le monde participe à la culture à son niveau, tout le monde participe à la création d'œuvre à son niveau. Donc là généralement on pense plus à...Dans un comité de quartier qui fait un festival pour mettre en avant les créations des jeunes du quartier qui ont fait des tags, du break dance et qui font de la sculpture ou que sais-je quoi. Là l'idée c'est qu'on met en avant l'idée créée et que tout le monde participe à la démocratie et on essaye d'avoir une vision plus horizontale, alors que l'autre c'est une vision plus verticale. Horizontale dans le sens où tout le monde a une voix au chapitre quoi. Et qu'il faut participer à ce dialogue démocratique et que voilà. Cette partie-là est un peu à la Franc Le Paige d'éducation populaire, d'éducation permanente. Moi c'est plutôt ces idéaux-là qui m'animent. Après je n'y avais pas forcément...ça ne vient pas de moi initialement, parce que je me suis retrouvé dedans. Parce qu'une amie Anne (?) [inaudible 0:12:18.1] Molinari m'a proposé ce truc et que je m'y suis tellement bien trouvé dedans que ça a fait écho à des choses que j'ai entendus dans mes études, dans mes lectures scientifiques aussi. Parce qu'en même temps que je commençais mes ateliers de jeu vidéo, en même j'ai commencé une thèse sur les jeux vidéo amateurs. Et dans l'étude des pratiques amateurs, il y a aussi cette idée-là que les pratiques amateurs sont intéressantes à prendre en compte et que là je vais avoir un tas référence bibliographiques qui vont dans ce sens, qui sont engagés dans ce domaine. Par exemple un article de Patricia Zimmerman qui s'appelle "démocratie et cinéma amateur" ou "en amateur" je ne sais plus. Où elle explique qu'à l'arrivée du film léger il y a l'arrivée de récit ou histoires qui ne sont pas du tout vécus comme étant politiquement engagés mais qui racontent des histoires de citoyens autres que celles d'Hollywood, qui suit un même schéma tout le temps. On retrouve un peu ça dans le jeu vidéo et donc voilà. En gros l'idée c'est de se dire que...Au fur et à mesure j'ai formalisé cette approche, depuis notamment la conférence au Point culture de Louvain et puis de Bruxelles. Puis surtout, avec Artoquest et donc l'idée c'est de formaliser un dispositif qui est un atelier où on fait intervenir un certain type de public selon le type d'association ou d'institution culturelle partenaire. On fait travailler soit des jeunes parce qu'on travaille avec une maison de jeunes. Avec les musées ce qu'on aime bien faire c'est de l'intergénérationnel parce que c'est à la fois le plus difficile et le plus intéressant parce qu'il faut réussir à faire en sorte que les gens se parlent. L'idée c'est d'amener à chaque fois dans ces ateliers c'est de faire en sorte que les gens arrivent...Enfin mon objectif c'est qu'à la fin de l'atelier les personnes aient réussi à développer une opinion ou une envie qu'ils arrivent à exprimer à travers le jeu vidéo. De faire du jeu vidéo un des moyens d'expression qui sont à leur disposition. Ça développe plein de truc. Ça demande qu'ils aillent un point de vue sur la collection du musée, de développer une vue dessus quoi, en se disant "tiens..." au batelier il y a par exemple trois niveau c'est eux-mêmes qui ont dit "ce sont trois époque qui sont vraiment importantes, on va faire trois niveau, on va faire un mec qui voyage dans le temps. Et puis dans le niveau de la visite qu'on a fait du musée, moi de la préhistoire j'ai retenu ça, ça et ça et j'aimerais bien que ça se retrouve dans le jeu pour telle raison". Ben quand moi j'entends un ça, c'est ce que mon objectif il est rempli: ils doivent développer un avis sur les collections, ils doivent réussir à l'exprimer à travers la création d'un

jeu, donc ils doivent apprendre à créer un jeu et puis ils doivent développer un regard sur le jeu vidéo où ils se disent que c'est possible de s'exprimer à travers un jeu quoi. Donc lors des premières séances mon objectif c'est de passer le plus vite possible de la question "Est-ce qu'on peut faire ça?" à "Comment on peut faire ça?" c'est que une fois qu'on l'a imaginé c'est que c'est possible de le faire. C'est juste qu'il va falloir trouver la solution pour le faire. Voilà en gros l'idée c'est ça.

AC: Et pourquoi ce choix du medium jeu vidéo pour ce genre d'ateliers et s'il y a une raison particulière derrière. On pourrait imaginer de passer par d'autres médias pour ce genre de situations.

PYH: ça c'est lié juste à une histoire de parcours personnel je pense. Je ne suis pas très fan du discours des apologies du jeu vidéo comme un moyen révolutionnaire de communication. Même en atelier parfois il y a des gens qui viennent en disant "Beh oui! Moi je viens faire un jeu vidéo. Par ce que c'est incroyable: c'est comme un film mais en plus il y a de l'interactivité ou en plus ça fait appel à des capacités psychologiques différentes etc." Je ne pose pas trois ce genre de questions-là en vérité. Je pars juste du point de vue du fait que c'est un des médias les plus importants de manière contemporaine. Que ce soit en termes d'heures passés pour certaines tranches d'âge ou en terme de chiffre d'affaire. C'est un média qui est là et c'est un média qui pour l'instant est globalement vécu comme un acte de consommation quoi. Mais vraiment lors de la première séance les gens n'ont aucune idée de comment on crée un jeu. Ils sont aussi persuadés aussi que ce n'est pas pour eux. Je trouve juste ça dommage d'avoir un média qui est si dominant -Enfaite dans tous les sens du terme: c'est à la fois le média qui il est dominant en terme juste populaire. C'est un des médias qui...ça n'a pas forcément de sens de comparer la popularité des médias entre-eux. Mais je veux dire que c'est un média important dans la façon dans les gens créent leur représentation de la société comme n'importe quel autre, pas plus, ou pas moins...Il ne s'agit pas de dire que le jeu vidéo n'est ni bien ni mauvais. Souvent je dois aussi déminer ces préconceptions-là du jeu vidéo. Mais disons voilà. C'est comme à une époque il n'y avait pas le film léger ben, le cinéma c'était forcément quelque chose de magique un peu quoi. Qui semblait à la fois économiquement et en terme de compétences semblait nous échapper compétemment en tant que citoyens. C'est difficile de de se mettre dans ces année-là. Je ne sais pas, dans les années '50 ou 60. Maintenant c'est passé. On ne parle même plus de cinéma en amateur, on parle de YouTube ou on parle des réseaux sociaux. C'est devenu tellement normal de s'exprimer à travers du film. C'est que c'est dommage de se dire qu'un média qui est si dominant sous tout point de vue soit aussi dominant en terme de "ils ne nous laissent pas de prise dessus" voilà. Après j'imagine que c'est complémentaire avec d'autres médias. Il n'y a pas forcément de raison pour préférer faire un atelier avec une émission radio, un bouquin ou un film, tout dépend des objectifs des gens et des institutions. Ce n'est pas mieux de faire l'un ou l'autre en vérité. Ça dépend des objectifs. Ça peut être très ponctuel. D'ailleurs il n'y a pas que des bonnes raisons de faire des ateliers de créations de jeux vidéo. Et un des premiers trucs que je dis lors des entretiens avec les gens des musées et des trucs comme ça c'est "si vous avez déjà votre idée de jeu que vous voulez créer, ne faites pas appel à nous, faites appel à un studio de jeu vidéo. Parce que là l'idée c'est de porter les gens à s'exprimer sur leur truc. Mais ce n'est pas que vous nous donnez votre projet et on va le réaliser ou le faire réaliser par des gens qui travaillent gratuitement quoi. Voilà.

AC: Corrigez-moi si je me trompe, mais en vous écoutant j'ai l'impression que vous utilisez le jeu pour parler d'une collection mais vous allez aussi beaucoup parler du jeu vidéo avec les gens à qui vous faites vos ateliers.

PYH: Oui en fait la première séance c'est quasiment...Le dispositif type de l'atelier c'est 12 fois 4 heures. Ce qui est quand même casquant dans le milieu de l'animation culturelle. C'est quand même assez costaud. Les dernières séances je les improvise entre la...Entre la 4<sup>ème</sup> et la 5<sup>ème</sup> généralement je vais un point sur l'état de l'atelier. Mais j'ai appris avec l'expérience que ça ne sert à rien de planifier l'ensemble des 12 séances parce que ça dépend trop des gens. Et puis je ne connais pas trop les gens lors de la première séance donc je ne sais pas trop anticiper. Peu importe l'ordre mais en gros il va y avoir une mise en relation avec le matériel sur lequel on va travailler. Donc une visite guidée dans un musée où on va réfléchir à ce qui serait intéressant à mettre dans un jeu et comment; un brainstorming de quel type de jeu on va créer. Et même avant ça, je fais une initiation à la technique pour qu'ils comprennent un peu l'outil qu'on va utiliser. Et pour qu'ils voient aussi jusqu'où ils sont capables d'aller dans leurs idées et dans leurs ambitions de créer un jeu. Et puis le quatrième pilier du début c'est vraiment désigner le jeu et le...Comment je vais dire ça... En général je dis "désigner le jeu comme une pratique culturelle" quoi. Je parle beaucoup avec les gens parce qu'en réalité on pourrait se dire que comme c'est un atelier de jeu vidéo il n'y a que des gens qui sont un peu joueurs. Mais à chaque atelier il y a quelqu'un qui dit, genre la dernière fois à Namur il y a quelqu'un qui m'a dit à la première séance "Le jeu vidéo je suis contre"...Ok super! ça va être génial de passer 12 séances de 4 heures ensemble. En général en fonction du groupe je prévois au moins deux heures pour parler du jeu pour leur monter plain de jeu, pour leur montrer ce qui existe, pour leur montrer les pratiques de jeu différent, et puis un truc que j'ai réalisé aussi tardivement ce que je fais c'est que souvent je fais des pratiques parallèles: ça c'est une technique qui me vient de ma thèse pour d'autres raisons. Et donc, un truc qui m'est venu un peu tardivement qu'il fallait, un truc qui marchait bien pour les gens c'est qu'il fallait les sortir de la seule représentation qu'ils avaient de la personne fixée et figée sur son écran. Ça, ça devrait être la dernière étape de pouvoir dire "Même-là quand il a la bouche ouverte et qu'il fixe son écran pendant un quart d'heure, ce n'est pas pour ça qu'il ne se passe rien dans le cerveau, autant qu'une personne qui regarde un film ou qui lit un bouquin quoi. Pas forcément de la même manière, mais voilà. Et alors il y a d'autres étapes avant pour amener à ça. C'est par exemple de dire qu'un gros lecteur de romans il n'est pas tout le temps en train de lire. Il passe du temps à aller en librairie, à aller sur Amazon ou discuter avec des amis pour parler des livres qu'ils ont lus, réfléchir à ce qu'ils ont lu, lire des critiques de ce qu'ils vont lire ou choisir des bouquins souvent les gros lecteurs ont une bibliothèque qui est ordonnée d'une manière ou d'une autre, par rapport à des préférences de goût, en gardant un tel bouquin et en évacuant les autres etc. Et toute cette micro pratique-là. Où on comprend bien ce que ce qui se passe c'est quelque chose de comment est-ce que je vais dire ça...Il y a un rapport intime qui se développe par rapport à l'acte de lecture. Et qui ne se développe pas en lisant juste techniquement comme on lirait un manuel de microonde. Et c'est pareil avec le jeu vidéo: le joueur a une ludothèque, aussi où il va mettre en évidence tel jeu qui l'a marqué à tel âge, il va peut-être avoir ou lire des textes, il va parler de ces jeux préférés avec ces amis, il va se prendre la tête avec eux pour savoir pourquoi tel jeu est meilleur que tel autre ou pour savoir pourquoi est-ce que c'est bien. Et j'essaye de montrer ça et montrer pourquoi ça fait sens pour les gens et de montrer: ok oui c'est une pratique culturelle et ce n'est pas juste un mec en train d'appuyer sur des boutons. J'essaye de leur donner des prises pour que ce ne soit pas juste

un mec comme ça "homme-machine" relation en dehors de tout le reste. Et c'est souvent ça qui coince chez les personnes qui voient le jeu comme quelque chose de négatif. C'est un média très clivant. Une de mes hypothèses c'est que c'est un média plus clivant que les autres. Par exemple moi je ne suis pas spécialement cinéphile mais inévitablement je regarde quand même des trucs quoi. Je regarde des films. Alors qu'il y a un tas de gens qui ne jouent pas aux jeux vidéo. Il y a quand même peu de gens qui n'ont jamais lu un bouquin ou qui n'ont jamais regardé un film. Même si ce n'est pas pour eux, même s'ils ne se définissent pas comme amateurs de musique ou de quelque chose. Ils comprennent qu'il y a quelque chose qui se passe. J'ai l'impression qu'il y a un tas de gens qui ne comprennent pas.

AC: Et pour revenir un peu sur le Quai 10 et quand vous parliez un peu de verticalité et d'horizontalité. Comment est-ce que vous vous situez, vous et votre activité par rapport à des organisations entre guillemets muséales comme pourrait le faire le Quai 10?

PYH: Oue. C'est une cool relance parce que ça me permet de conclure ce que je disais tout à l'heure. Je vais peut-être revenir sur le Quai 10 après mais, en gros, c'est un peu la caricature là: cette histoire de démocratie culturelle et de démocratisation culturelle. En vérité on est toujours un peu dans les deux. Et on est obligés de bricoler dans les deux. C'est très rare les gens qui vont être uniquement dans un côté quoi. Particulièrement dans les ateliers nous viennent des ministères ou...Oue c'est ça, d'organismes subsidiant pour qui ce n'est pas suffisant d'apprendre à faire des jeux vidéo. Moi personnellement ça m'irais bien de n'avoir que des ateliers de création de jeu vidéo. Pour avoir un thème à affronter avec les gens qui sont sur place. Ce serait encore mieux par rapport à mes idéaux ce serait vraiment une démocratie culturelle. Mais le contexte institutionnel il est là et il faut que le jeux vidéo aident à combattre le racisme ou faire en sorte que les gens aillent plus au musée. Ça c'est la culture subsidiée quoi. Il n'y a rien à faire, c'est comme ça. Donc là forcément là je me retrouve un peu entre les deux quoi. J'ai mes objectifs de démocratie culturelle d'amener les gens à parler de quelque chose. Alors je leurs dis " ce dont on va parler ce n'est pas forcément ce avec quoi vous arrivez, c'est dans un cadre. C'est qu'il faut que ça parle du musée ou que ça désamorce le racisme ou ça démonte le sexisme"...Peu importe. Là pour le coup c'est vrai que c'est un thème légitime: il faut parler de ça, il faut s'approprier ça..etc. Je suis entre les deux...

Pourquoi je parlais de ça...Ah ! oui une anecdote, un exemple, que j'aime bien raconter c'est par exemple, dans un atelier dans un musée, on fait des visites guidées. Et même si j'avais fait mon speech au conservateur du musée, les conservateurs de musée sont généralement des gens qui dégagent de l'autorité et une certaine légitimité, comme ça. Et alors, qu'ils se sentent autorisés à donner leurs avis aux gens quoi...Sans que...Et donc voilà. Et donc une fois j'ai fait une visite guidée avec un groupe et alors le mec disait "Oui alors pour tel truc ce serait bien que...Pour tel niveau de jeu ce serait quand même bien que ce soit comme ci et comme ça et je pense que tel époque elle est plutôt marquée par tel type de rythme et il faut que ça se retrouve dans le jeu etc." Puis j'avais mes animés comme ça qui me regarde en me disant enfin, en pensant "c'est entrain de nous échapper quoi !" Et donc j'ai attendu qu'il parte et je leur ai dit "On s'en fout complètement, c'est vous qui décidez ce que vous faites et puis voilà." ça par exemple c'est toujours le truc que je raconte à mes étudiants en médiation culturelle parce que je leurs dit "Quand on parle de 'neutralité' en médiation culturelle c'est...Et l'école liégeoise c'est plutôt de

se dire il n'y a pas de neutralité. Quand on est entre l'institution et le public et à moment il faut choisir l'un ou l'autre, ou on peut faire des concessions à l'un ou l'autre. Là typiquement j'ai essayé de défendre un truc en disant: la légitimité, donc la verticalité de cette personne, on met de côté et voilà." Et ça c'est pour répondre à...

Par rapport à ce qu'ils font au Quai 10, je ne sais pas tout ce qu'ils font eh! je connais surtout l'espace gaming, je sais qu'ils font aussi des événements du genre "viens jouer avec Nono et Nona là" c'est complémentaire quoi. Et c'est bien. Je crois qu'il y a tout à faire pour le jeu vidéo. Le jeu vidéo, culturellement parlant...je crois que tout le secteur du jeu vidéo...Je crois que tout le monde y gagne à faire reconnaître le jeu vidéo comme pratique culturelle. Ce qui est très très peu le cas si on se fie à une étude du ministère français de la culture. C'est un rapport de 2016 je croie et je peux le retrouver s'il faut mais c'est un truc genre moins 15 de la population pense que le jeu vidéo c'est de la culture. C'est quand même....Alors qu'il y a quand même 50% des gens qui jouent. Ça veut dire qu'il y a un tas de gens qui est en train de jouer se retrouve à être dans une espèce de non légitimité. Donc voilà je trouve qu'il y a tout à faire. À la fois le fait de faire légitimer le jeu vidéo et de le faire reconnaître comme une pratique culturelle. Je pense que le fait d'exposer le jeu c'est une manière d'y arriver. Après je ne suis pas totalement convaincu en tant que joueur. Personnellement je me vois mal m'installer là et commencer à me faire une partie d'un Final Fantasy par exemple. Ou je ne sais pas, un shooter ou un truc comme ça ou un FPS éventuellement. Mais du coup il y a un tas de questions qui se posent sur l'objet lui-même qui a une temporalité complètement dingue quoi. Du fait que cette stratégie-là elle est aussi limitée à une limite aussi éventuelle du jeu. Il y aussi plain de truc qu'on a pas encore fait par rapport à des expositions de jeu vidéo et qu'on va finir par faire. Je ne suis pas sûr que ce soit le fait de jouer à un jeu dans une salle qui soit forcément le plus...Je ne pense pas ce que ce soit le Graal quoi. Je pense que c'est une bonne étape. Nous on avait un projet d'exposition au Liège game lab. Et puis ça ne s'est pas fait parce que on a 200 mille projet et quoi voilà. Un truc qu'on a plus ou moins toujours dans notre tête c'est par exemple une exposition de jeu vidéo où on aurait mis en scène des espaces de jeu : la chambre du joueur des années '90 par exemple avec un tel type de console, la ludothèque, les magazines de jeu. De montrer à travers une mise à l'espace comme ça, qu'il y avait tout un bouillonnement culturel qui se retrouve dans pleins de matérialités différentes quoi. Ça nous permet de nous renseigner sur ça. On pourrait voir la salle d'arcade: monter comme ça une approche par l'espace quoi. On trouvait que c'était intéressant. Bon voilà. Après je ne sais pas comment je me situe par rapport à leur approche. Je ne sais pas si ça répond à votre question quoi.

AC: Oui tout à fait. Un point qui me semblait intéressant: vous avez parlé un peu de cette pratique de l'amateurisme: ça vous semble important pour le jeu vidéo au niveau de la médiation?

PYH: c'est à dire? Est-ce que la pratique de création de la création amateur, est-ce que c'est important au niveau de la médiation?

AC: Oui c'est ça.

PYH: Moi ce que je fais c'est que j'essaye de...Enfaite mon projet professionnel il s'est basé sur ces deux pieds-là quoi. C'est que j'ai découvert en même temps le milieu du jeu vidéo amateur pour le besoin de cet atelier et j'étais sur un autre projet de recherche et finalement j'en ai fait mon projet de recherche parce qu'il y avait un truc incroyable-là qui se passait et que personne n'avait encore étudié ça, quasiment. Donc moi ce que j'essaye de faire c'est de me dire que cette

démocratie culturelle au niveau du jeu vidéo elle existe déjà dans ses forums etc. Tu as des gens par milliers qui créent leur propre jeu vidéo. Je ne sais pas moi, qu'ils refont un Final fantasy parce qu'ils ont adoré Final fantasy, qui font la suite d'un jeu oui qui créent leurs propres univers. Oui qui font un jeu pour demander à leur fiancée leur copine en mariage ou faire un jeu pour un ami pour son anniversaire...Enfin voilà. Des gens qui s'expriment et qui expriment leurs goûts tant que joueurs et qui mettent leur vie personnelle et privée dans leur truc il y en a. Tout ça existe déjà quoi. Moi j'essaye de m'inspirer de ça dans mes ateliers. Je n'ai pas la prétention d'inventer une quelconque démocratie culturelle vidéoludique. C'est plutôt le fait de se dire elle existe déjà...Par contre ce que je fais, clairement c'est que j'amène des gens qui n'avaient aucune chance de tomber là-dessus et je leur propose ça. Je ne sais pas moi, une ancienne prof d'histoire de l'art de 70 ans qui d'un coup se met à créer un jeu vidéo. Elle va dire autre chose que des gens qui sont fan de jeu vidéo à la base et qui seraient un jour tombé sur RPG Maker ou sur un autre logiciel pour créer un jeu. Voilà.

AC: Et une fois que vous avez un peu ce produit fini à la fin de l'atelier, comment vous le mettez à disposition?

PYH: ça c'est toujours l'essai en discussion, entre l'institution culturelle et les animées. Par exemple l'Arthoquest ça se retrouve en ligne sur Orthoquest.com. Ils ont décidé de le mettre en ligne. Il était question de...Ce n'était pas fait pour ça mais je me suis dit "vraiment ce jeu il a quelque chose de l'ordre de la visite ludique du lieu. On se balade vraiment dans un lieu dans le jeu. Moi je trouve que ça ferait un bon support pédagogique pour un prof qui viendrait faire visiter le lieu à ces élèves. Ça demanderait un peu de faire un dossier pédagogique pour accompagner le prof. Je ne suis pas sûr que ça a été fait mais...Le suivi des dossiers dans le milieu culturel...Et puis, un autre exemple à Namur, ils veulent mettre le jeu à disposition dans la salle d'informatique. Le centre de documentation du musée pardon, du musée, où il y a deux ou trois pc et ils veulent le mettre là. Voilà ça dépend un peu de...Peut-être qu'ils vont le mettre sur internet aussi...Je ne sais pas. Après ça c'est moins ma responsabilité...

AC: ça, ça sort un peu du cadre de l'atelier...

PYH: Disons que je demande aux animés ce qu'ils en pensent et je me fais un peu le relai de ça. Généralement la façon dont il a été pensé par les animés fait que c'est plus pertinent de le mettre à tel endroit ou à tel endroit. Là à l'occurrence que ce soit sur internet ou à une autre place, ça ne change pas grand-chose. Je crois aussi qu'il est au centre de documentation à Mons. Donc en gros les deux démarches sont à peu près les mêmes. Souvent dans les animés que j'ai dans les musées il y a cette idée qu'il vaudrait mieux qu'on le mette en ligne quand même pour attirer des gens qui seraient pas déjà un public potentiel. Avec cette idée que les jeux ça encourage les jeunes et tout ça. Donc voilà. Après il y a toujours l'idée de faire un jeu smartphones et alors là je suis obligé de briser leurs élans créatifs parce que ce n'est pas possible de tout faire et que c'est techniquement plus compliqué. Voilà ce que je peux dire à ce niveau-là.

AC: Et justement en parlant de la technique, comment est-ce que c'est appréhendé par les personnes dans les ateliers.

PYH: En fait ce que je fais c'est passer par un logiciel qui s'appelle Construct 2. Je ne sais pas si ça vous dit quelque chose. Donc un logiciel qui permet de créer des jeux vidéo en passant par des menus et non pas par des lignes de code. Ce que je fais généralement c'est que j'insiste à ce que tout le monde participe à l'initiation technique parce qu'en réalité on ne peut pas savoir

avant de le faire si ça va être compliqué ou facile etc. Et un tas de gens qui pensent qui ne vont pas accrocher qui accrochent et inversement. Comme l'atelier que j'avais fait à Liège tout le monde avait accroché. Pendant un temps j'ai cru que c'était ça la bonne méthode et que c'était de se dire "on va tous créer avec Construct 2" jusqu'au jour où j'ai mis quelqu'un en échec de manière répétée sans le faire exprès en voulant l'encourager et on lui disait "Mais si ça va aller, Mais si ça va aller, Mais si ça va aller" Jusqu'au jour où je me suis rendu compte qu'à la fin d'une des séances elle est venue me voir en me disant "ça ne va pas du tout. Je vais quitter l'atelier etc." Là j'ai dit "attend, je vais réfléchir, on se voit la semaine prochaine et on va s'organiser autrement". À partir de ce moment-là j'ai toujours laissé les gens s'organiser. Et je soumetts aussi la méthode d'organisation, dans une certaine mesure, je la soumet aussi à l'acceptation et la discussion des participants quoi. Donc en fonction des fois, soit ils décident de faire une cellule scénario, une cellule programmation et voilà. Soit ils font des groupes où il y en a un qui programme et les autres pas, soit ils font tous l'histoire et puis ils programment tous, et puis...C'est vraiment super varié. Je choisis Construct 2 parce qu'e c'est aussi un objet qui permet d'arriver très vite à un personnage qui bouge. Et ça c'est très gratifiant d'arriver très vite à quelque chose de visible et de "Mon dieu j'ai fait un truc vivant!" Et de contrer des croyances un peu de "je ne vais pas y arriver etc. " Après évidemment on s'organise un peu par rapport au niveau que les gens ont et développent au sein de l'atelier. En fonction de à quel niveau ils progressent. Quand ils progressent bien et qu'ils ont des bons niveaux en programmation, ils m'envoient carrément des bouts de code que je peux remettre ensemble dans le truc et ça fait le jeu final. S'ils sont môns bons je repasse derrière eux ou je leur demande qu'est-ce qu'ils voudraient vraiment faire: on se focalise sur un truc et je les aide à avance là-dedans. Et puis alors il y a toujours une période qu'on appelle de Post-prod après l'atelier, où je finalise le jeu. Je resserre un peu les boulons, je rends le truc un peu fonctionnel quoi. Voilà.

AC: Et pour les personnes qui n'ont pas du tout de connaissances soit dans l'aspect technique ou dans la culture vidéoludique je veux dire, comment se passe la création pour eux?

PYH: Oue. Beh il faut commencer par leur donner des bases. Après moi j'aime bien qu'un discours s'instaure dans l'atelier où ce ne soit pas que moi qui amène tout mais que d'autres participants expliquent les types de jeu qui existent. À chaque atelier je me dis que ce serait super de les faire jouer à des jeux: ça leurs permettrait de découvrir de trucs, ça leurs permet de... Il y a un côté team building aussi si on joue à des jeux multi-joueurs. Je n'arrive jamais à le faire parce que je temps manque enfaite. C'est très compliqué à mettre en place. Je leurs montre au moins des vidéos de jeux vidéo ou leurs montre un peu les types de jeux qui existent etc. Et puis pour la programmation qui est le truc le plus compliqué ça va dépendre des gens. il y a des gens qui n'ont vraiment aucune...Après il faut être au moins à l'aise avec l'outil informatique quoi de manière générale. J'ai déjà eu des gens qui avaient du mal à naviguer avec la souris sur l'ordinateur alors...C'est compliqué pour qui n'a pas les bases. Ces personnes-là vont plutôt se trouver sur le côté scénario, et puis donc...Pour la programmation on y va petit à petit et on voit si ça accroche. Il y a des gens qui n'ont aucune connaissance de base mais qui accrochent assez bien et qui continuent à programmer des petits trucs chez eux et ils avancent super vite au cours de l'atelier. Ça dépend un peu quoi. J'essaye un peu de m'adapter à ce qui se présente. Après tout l'aspect scénarisation et écriture de dialogue, ça ne pose pas de problème généralement. Pour le dessin, quand on est avec des enfant, on travaille généralement...On l'a déjà fait dessiner leur truc eux même et puis le dessinateur qui est engagé sur le truc enfaite c'est un animateur D2. Il va scanner les dessins d'un personnage qui es vu de côté et puis il va animer les jambes et les bras. Et là les gamins sont super contents de voir leurs dessins qu'ils

ont fait mais qui bouge quoi. Et puis, le son ça dépend des fois. J'ai déjà fait des jeux qui sont entièrement bruités bouche donc...J'amène un micro -c'était une séance très drôle- et on fait les bruitages à la bouche et ça se retrouve dans le jeu, je clean un peu moi-même les sons dans audacity et puis j'envoie. Si non pour les dessins, il y a un dessinateur qui est engagé et qui dessine les trucs pendant qu'on crée le jeu vraiment. C'est aussi arrivé qu'il y ait des musiciens qui sont engagés, ça dépend.

AC: Ok, merci beaucoup, j'ai une bonne vision de...ça me permet aussi de mettre en parallèle avec les discussions que j'avais eu...Notamment avec Monsieur Annart. Merci beaucoup

PYH: Ecoutez j'espère que ça puisse vous être utile.

AC: [...] Explication de la problématique de mémoire

0:49:30.5

PYH: ça, ça m'intéresse aussi par rapport à un autre projet que j'ai. C'est qu'ici à la Liège game lab je suis entrain de démarrer un Fond du jeu vidéo amateur. Mais alors c'est un de ces projets qu'on a pas le temps de faire mais qu'il faut faire, pour l'instant ça consiste à acheter des trucs et à les mettre dans une armoire parce qu'on sait que ce sera pertinent mais je n'ai pas encore du tout systématisé la démarche. Et enfaite il n'y a rien qui existe sur la patrimonialisation du jeu vidéo amateur. Je ne sais pas tellement bien comment m'en sortir parce que c'est tellement énorme: je ne sais pas il y a déjà 500 programmes. Rien que les programmes de création c'est déjà en centaine. Les jeux c'est déjà en centaine de millier probablement. Je ne sais pas très bien comment on va faire. Enfin, on verra si ce sera un fond du jeu vidéo amateur ou un centre de documentation ou quoi. Et donc un des trucs dans le futur ce serait aussi de se servir de ce fond-là pour en faire des trucs avec et le montrer aux gens quoi. C'est pour ça que ça m'intéresse de lire votre mémoire et d'avoir éventuellement une copie ou quelque chose.

AC: Oui bien sûr, en espérant que j'arrive à quelque chose de concluant. Mais ça...Mais en effet ce qui est intéressant c'est qu'on est avec des objets qui, comme vous le dites, existent en quantité assez importante. Je crois que j'avais gardé des chiffres rien que pour Steam, en un an on est à plus de 7000 jeux qui sortent. Sans parler des musiques...Sans parler de la conservation des sites web : on est sur des archives qui ont des mesures beaucoup plus grandes que les archives que je dirais classiques d'une bibliothèque ou d'un musée. La question c'est de savoir un peu comment est-ce qu'on crée du sens et de la signification avec une immense base de donnée et qu'on...

PYH: Pierre Hemptine a dû vous parler des algorithmes et de comment est-ce qu'on...Oui c'est ça...Comment est-ce qu'on pense les algorithmes pour commence ça.

AC: J'essaye de mettre plus en tension les algorithmes qui les font de manière automatique et la logique plus de Point culture qui est celle de l'éditorialisation sur base des connaissance élaborés d'interfaces, qui vont mettre en graphique le...

PYH: Oui c'est ça après il faut des gens derrière les algorithmes pour les penser...C'est une idée que j'avais lue dans un travail d'une étudiante ici qui proposait un algorithme participatif. Qu'on puisse participer à l'algorithme de recommandation d'une bibliothèque mais qu'on puisse décider des critères qui font que ce soit recommandé. Oue. Ok. En tout cas ça m'intéresse. La masterpiece de mon Fond-là c'est le Family Basic, donc c'est une cartouche spéciale qu'on met sur la NES de Nintendo, pour créer ses propres jeux sur la console en langage basique. C'est sorti seulement au Japon en '87 ou un truc comme ça. Et on va essayer Le clavier est à la fois en anglais et en japonais. On va essayer de faire un jeu là-dessus avec Liège game lab. L'objectif c'est qu'on le montre aux étudiants en cours et qu'on leurs prouve qu'un truc comme ça est tout à fait possible. Moi je pense qu'il y a des choses à faire...Je reste méfiant par rapport à la technique pure. Il faut des humains qui pensent le truc derrière.

## 7. Entretien Justin Baillieux (Retroludix)

**Date** : 22 juin 2018

**AC** : Arnaud Claes

**JB** : Justin Baillieux

AC: Oui je vais vous expliquer, à la base mon mémoire portait sur les questions de conservation et préservation du patrimoine numérique, jeu vidéo mais pas uniquement, et enfaite évolué en cours de route pour plus m'orienter vers les questions de médiation donc qui était lié aux questions de conservation au final: donc comment est-ce que les objets numériques étaient présentés à travers la médiation dans une optique de préservation sur le plus long terme. Donc enfaite mon intérêt là dedans c'était d'aller chercher des personnes qui travaillent dans la préservation d'objets numériques, dont, j'ai rencontré Julien Annart du Quai 10, j'ai eu des discussions avec des employés de point culture, à la fois pour l'aspect musique et un peu pour les jeux vidéos. Et pour l'aspect un peu plus académique avec Pierres Yves Hurel qui travaille chez Art et Public, qui fait plus de la médiation.

JB: ça je ne connais pas. Je me demande si Julien ne travaille plus au Quai 10 enfaite.

AC: En fait je l'ai rencontré juste avant qu'il parte enfaite. Je l'ai déjà rencontré il y a quelque temps d'ailleurs. Et donc il m'a conseillé de vous rencontrer et je connaissais aussi Retroludix de mon côté.

JB: ah! c'est vrai tu connaissais avant de...

AC: Oui je n'ai jamais été aux événements mais je connaissais de nom.

JB: Ah c'est cool ça parce qu'on est pas très bons dans la communication, on ne fait pas assez de publicité. Mais c'est chouette, que les gens nous connaissent. Surtout on a plus une démarche muséale donc ce qui nous intéresse c'est plutôt de travailler avec des institutions culturelles, plutôt qu'avec les événements festifs... Comme on a fait ce weekend, mais comme on est une ASBL il faut toujours jongler les finances... Evidemment ça coûte pas mal d'argent de stocker des machines et donc il faut aussi faire des entrées donc parfois on ne fait pas trop la fine bouche pour les événements mais ça nous permet de faire des choses plus intéressantes à nos yeux. Est-ce que je ne sais pas, tu as des questions? Je ne sais pas comment tu veux que ça se passe.

AC: J'ai quelques thématiques à aborder mais je vais surtout vous laisser parler. Est-ce que vous pouvez commencer à me parler des activités que vous menez au sein de Retroludix?

JB: Oui ça va... Donc, qu'est-ce qu'on fait? L'ASBL s'oriente sur trois axes précis: un axe qui ne va pas t'intéresser du tout, c'est tous les jouets non métalliques, fin, pas ce qui n'est pas plomb-metal-bois... Enfin je ne m'explique pas du tout, attends je vais recommencer. En Belgique et même dans d'autres pays, dans l'histoire du jouet, est fort lié aux voitures en tôle, aux petits soldats, en va dire la génération d'après quand le plastique apparaît, finalement [ce type de jouet] est un peu snobé et surtout, moi dans l'ASBL c'est surtout ce qui m'intéresse. Même si c'est assez rare... on prête des objets aux centres culturels et ainsi de suite mais ça c'est pas ce qui est le plus demandé. D'un côté je pense que toi ce n'est pas...

AC: Sauf si ça s'intègre avec le reste.

JB: Les deux autres axes principaux, et ça c'est ce qui nous occupe le plus, c'est tout ce qui est console de salon et tous ses dérivés. Par exemple le colis que j'ai remonté là, ce sont des jeux électroniques mais liés aux jeux vidéo vu que ce sont les game and watch. Après je ne sais pas à quel point tu t'intéresses aux jeux vidéos et tu t'y connais.

AC: Oui assez bien

JB: Donc voilà, tout ce qui tourne autour du jeu vidéo, mais plutôt pour le particulier et ça va évidemment jusqu'au micro-ordinateur, donc l'ordinateur est un outil qui est pas mal utilisé pour jouer finalement, donc tous les ordinateurs, consoles, produits dérivés et tout ce qui touche autour de ça nous intéresse, que ce soit pc, console ou autre. On s'arrête plus au moins aux années 2000, même si la question s'est posée dans l'ASBL, comme des jeux de PS3. Ça c'est un peu compliqué pour nous parce que déjà nous ça nous intéresse moins, ce ne serait pas ridicule de le faire, mais dans l'absolu on ne le fait pas. Et je ne pense pas qu'on va le faire. Et je pense que de plus en plus le support matériel n'aura plus beaucoup de sens, que les plateformes... Je pense qu'on va aller justement... Les consoles... Le jeu vidéo ce sera un truc qu'on achète en ligne et qui sera utilisé avec son téléphone ou son ordinateur... Ou un truc très générique mais que finalement, voilà. Nous ce qu'on aime bien, c'est qu'il y a un tas de consoles, ce qui au final est ridicule, parce qu'au final autant de machines pour ne faire qu'une seule chose, à savoir: jouer. Donc voilà, et alors on s'intéresse principalement à ce qui est sorti en Europe. l'idée c'est de recueillir un grand public et pas d'aller impressionner entre guillemets, ou faire rêver des collectionneurs... ça peut arriver: on a des belles pièces parce qu'on a quand même

beaucoup de...En toute modestie gardé mais on se mesure en millier de pièces. Après nous on est plutôt un axe grand public mais après on anime aussi tout ce qui est un peu bizarre, donc tous les gadgets un peu étranges, tout ce qu'ils ont essayé de faire on va dire technologiquement, donc des interactions avec des micros, toutes ces choses un peu souvent ratés, ça nous amuse bien. Donc l'optique est d'avoir le maximum de consoles et des jeux, plutôt orienté vers des jeux grand public que moins connu. Donc l'objectif c'est d'en avoir de plus en plus et de les préserver. Donc ça c'est pour les consoles de salon. On est plusieurs à avoir des collections dont s'intéressait pas grand monde, donc la grande majorité de notre collection s'est constituée sur les brocantes, des vides grenier, des magasins de seconde main, à l'époque où ça ne coûtait rien. Pour la plupart d'entre nous ça s'est un peu arrêté là. On ne peut pas y consacrer un budget fou. Par contre ce qu'on peut se permettre maintenant grâce à l'ASBL c'est d'acheter des pièces spécifiques. Donc on a acheté la toute première console, l'Odysée. Ca c'est un truc qui est venu des Etat Unis et qu'on ne trouvait pas ici. Enfin, il y en avait chez nous, mais là pour le coup...Donc voilà, des trucs qu'on ne trouvera jamais ici. Mais l'optique ce n'est pas d'aller mettre très cher dans une version rare de Zelda ou autre. Surtout si c'est un jeu qu'on a déjà et ainsi de suite. Voilà. L'idée de l'ASBL c'est que via ça, on fasse découvrir à des gens qui ne savent pas ce que c'est. On a des parents qui expliquent à leurs enfants "tu vois moi c'est là-dessus que je jouais" expliquer l'évolution aussi et comme on le voit maintenant, que ça découle de plain de choses et que le gameplay finalement a évolué, le graphisme aussi, mais il y a des jeux le game play reste...On s'amuse. Un gamin qui recevait sa console dans les années '80 il ne s'amusait pas plus ou moins que maintenant, je veux dire que le plaisir du jeu il a pas changé vraiment. Je ne crois pas que ce sont la console qui va faire qu'on s'amuse plus. Maintenant je ne crois pas non plus que si on donne une Atari à un petit il va s'amuser...Surement sans doute moins qu'à l'époque mais je pense proportionnellement il ne se sont pas moins bien amusés à l'époque parce que les consoles étaient moins performantes. Et puis voilà, le troisième axe, c'est ce qui nous permet de nous démarquer un petit peu: c'est qu'on a pas mal de bornes d'arcades. Du coup c'est ce qu'on avait pas chez soi et ce n'est pas mal. Et aussi on a beaucoup de flippers. Qui sont aussi liés à ça. Et puis personnellement je suis aussi collectionneur de flipper et amateur à la base et on a une cinquantaine de bornes d'arcades et là aussi l'idée c'est de partir de machine mécaniques, sans électricités, à des machines 100% numériques. Avec encore une fois en étant plus axés en Europe et de balayer le plus large possible. Avec une préférence pour tout ce qui est sorti au début, vraiment les Space invaders et le Pac man, vraiment les jeux qui ont marqué et qui sont des vrais marqueurs on va dire, de l'histoire du jeu vidéo, et qu'on retrouve très souvent dans...Dons voilà, ça c'est ce qu'on a. Et notre idée c'est de transmettre ça et des fois même de faire tomber certains préjugés sur le jeu vidéo aussi, de montrer que c'est très vaste le jeu vidéo et que ça touche...Il n'y a pas un type de jeu vidéo, dire que le jeu vidéo c'est violent...Il n'y a aucun sens quoi. Il y a quand même des gens qui restent là-dessus, c'est comme dire que les films sont violents [rire] ça n'a pas...Et puis ça fait montrer aussi qu'il y a un vrai travail et sans doute une vraie sensibilité artistique derrière pas mal de jeux. Oui, l'idée c'était ça. Puis on aime bien l'idée d'être une sorte de référence que ce soit des universités, des centres culturels qui ont envie de ce matériel-là, qui ont envie de l'exposer ou de l'utiliser et qu'ils se tournent vers nous. Notre but n'est pas du tout commercial, on ne vend rien et on va dire que tous l'essor commerciale qui a autour du jeu vidéo vintage ne nous emballe pas spécialement.

AC: Et comment ça se passe la sélection de ce que vous décidez de mettre dans vos collections?

JB: Oui, alors à l'époque c'était bêtement ce qu'on trouvait: il y avait une brocante et un lot avec 5 euros on avait tout, parfois c'est lié à des machines: on a des machines moins fréquentes où on n'a pas de jeux, donc on en cherchait. Parfois c'est lié une thématique qu'une exposition: l'an dernier à Anderlecht on avait repéré quelques thèmes phares des années '80 ou '90 et sur quelques consoles on avait acheté certains jeux, par exemple à Louvain-la-Neuve, l'université nous avait demandé une expo sur les préjugés, genre "c'est pour les garçons, c'est violent, etc." et on savait qu'il y avait un jeu NES Barbie, voilà, on a acheté ce bête jeu, qui est nul eh! Qui n'a aucun intérêt mais voilà. Après c'est aussi lié à la nostalgie, aux envies, voilà, c'est rarissime que je... Justement le colis que j'ai reçu, aujourd'hui, il y a un "Table top Mario" ça pour moi c'est une pièce que j'ai toujours eu envie d'avoir. Que je trouve assez chouette et que j'aurais bien aimé avoir. Puis j'ai toujours bien aimé Nintendo et puis, finalement on a quand même beaucoup de pièces, ce sont des milliers de jeux, donc on arrive toujours à un peu trouver ce qui pourrait convenir. Parfois on a ...L'ATARI 5200 qui est une console hyper rare, on l'a achetée pour une expo, où ils voulaient axer ça sur du multiplayer et c'est une des premières consoles où on peut jouer à quatre, donc. Par rapport à ta question, c'est comme ça que ça se passe, donc il y a du coup de coeur. Donc parfois on entend aussi parler de jeux. Donc par exemple ici un des membres s'est intéressé au fait que les PCB, donc les cartouches qu'on met dans les bornes arcades- je ne sais pas à quel point tu connais tout ça, donc...

AC: il n'y a pas de soucis je vous dirai si je suis perdu

JB: Ou au contraire je te rappelle peut-être des choses qui te semblent évidentes, et on a découvert qu'une firme belge avait produit des jeux sur ce support. Et donc voilà, ça pourrait nous intéresser d'acheter. C'est un peu hors de prix: le jeu est pas terrible,: c'est un jeu de foot préhistorique. Mais voilà, des fois ça peut être une demande des exposants qui veulent une console en particulier et il arrive qu'on ne l'a pas, alors on l'achète. Voilà après c'est aussi l'occasion: il y avait une computer space, qui était la toute première bande d'arcade à vendre en Hollande. Là évidemment on s'y est intéressés de près, on était prêt à mettre un gros budget. C'est quelques chose qu'on voit assez rarement. Et du coup-là c'était l'occasion où on a largement dépassé ce qu'on était prêt à y mettre, elle était à plus de 6 000 euros pour une machine. Bon là vu notre petitesse, on se l'est pas permis, mais voilà. Il n'y pas...Puis on peut parfois discuter entre nous sur un jeu. Puis On aime bien l'idée qu'un jeu c'est un jeu et que ça sert à être joué et pas exposé. Donc on va toujours aussi privilégier le côté marrant, donc où c'est marrant et que ça a du sens d'y jouer dans une expo. Exposer un jeu pour dire de l'exposer, on évite au maximum de le faire. Ça doit rester un truc vivant et on est plutôt dans cette optique-là. Si on nous proposait une expo où on doit mettre tout sous vitrine, selon moi on dirait non quoi. Ce n'est pas dans notre optique non plus. Il faut aussi que le jeu ait une forme d'intérêt quoi, même si c'est le fait d'être hyper kitch ou qu'il est hyper violent ou hyper sexiste...ça permet d'illustrer quelque chose et qu'il y ait une forme d'intérêt. Après on ne s'est vraiment jamais posé la question, mais c'est en y réfléchissant là que...[rire]c'est assez complexe eh!

AC: Oui bien sûr. Et justement, en parlant des expositions comment est-ce que vous mettez ça en scène, comment est-ce que vous présentez votre collection quand on vous le demande?

JB: Souvent c'est très dirigé, par exemple on a fait une expo au [inaudible 0:17:32.3] aux Pays Bas. Et là ils nous ont listé: on veut ça, ça, et ça, et si possible on veut tel jeu, tel jeu et tel jeu. Des fois on propose certaines choses. Et voilà, Louvain nous avait dit "On aimerait illustrer ces

quatre points" je ne me souviens plus, il y avait la violence, et pour les garçons, c'est pour les enfants, etc. un truc comme ça ou c'est abrutissant...Je ne me souviens plus. Mais bon voilà. Finalement, le premier game and watch est destiné aux adultes et les consoles très souvent les illustrations derrière sont des photos assez kitch où on voit toute une famille qui s'amuse, donc on est pas du tout sur le geek seul et donc, on discute de ça. Parfois on a aussi une carte blanche...à Anderlecht... je ne sais pas si tu as vu sur Facebook un peu, l'ASBL. En gros le gars avait un budget, c'était la fin de l'année, il avait envie de faire un truc sur les jeux vidéos, et sans idées précises. Et en gros c'est nous qui avons carte blanche. Alors là on essaye de trouver un autre fil conducteur qui ne soit pas bêtement...Je dis bêtement parce que vu l'histoire du jeu vidéo, avec une ligne du temps: on essaye de varier au maximum les époques, autour d'un thème, on a déjà fait que des expo liées aux fusils. On avait fait ça autour des années '80 et '90 et on avait des ninjas, des arts martiaux, à l'époque c'était très tendance tous ces trucs-là auprès de la jeunesse. Puis tout ce qui est lié à l'horreur et à l'espace, aux robots, on les a fait aussi, et à ce moment-là on s'est demandé, à part ces 4 thèmes-là qu'est-ce qu'on peut trouver de sympa et de jouable. Après il y a des jeux qui sont marrants aussi juste par leur jaquette ou leur univers. Par une espèce de mix improbable entre un jeu de golf où c'est un ninja qui joue au golf...[rire] Ou des trucs comme ça. Je trouve que ça montre à fond les...Enfin voilà, ce sont surtout des discussions entre nous, des recherches et puis voilà. Tout en sachant qu'on fait ça pour notre plaisir et qu'on intellectualise pas trop toute l'histoire. Ça donne l'occasion que l'on s'amuse...Et on aime bien l'idée d'aller vers les gens pour que des adultes ou même des non joueurs connaissent un peu, connaissent des choses. Notre fer de lance c'est que ça reste de très grand public, qu'on gamin, un adulte, une fille ou un gamer puissent tous s'y retrouver. Que ce ne soit pas accès vers un public déjà conquis par la cause et qui n'ait pas grand-chose à apprendre. Voilà comment ça se passe. Après pour les bornes d'arcades on fait un choix, on en a pas des milliers non plus.

AC: Vous parliez du fait de rendre l'exposition vivante et pas de juste tout mettre en vitrine. Comment est-ce que vous organisez ça, vous mettez des bornes, des jeux accessibles?

JB: Oui alors on a construit toute sortes de boites qui permettent de jouer aux consoles sans les toucher ou voler des jeux. Parfois il y a des choses en vitrine, on fait parfois de choses un peu bateau comme une vitrine Zelda ou une vitrine Mario. Mais ça fait aussi plaisir aux gens de voir l'évolution. ça permet aussi de montrer bêtement que le graphisme a énormément changé: quand on parle de Mario, au début c'est "Jump man" où il a une tronche complètement différente, donc finalement...Après c'est arrivé plusieurs fois qu'on fasse des jeux, des concours, les bornes sont toujours en free play, ça aussi c'est quelque chose auquel on tient. Des entrées toujours gratuites et des jeux, comme le flipper et l'arcade, toujours gratuites. On ne veut pas trop discuter là-dessus. Voilà après si on veut que ce soit tout public, que l'argent ne soit pas un frein. Et puis après, on a des bornes de démonstration qu' il y avait déjà dans les supermarchés. Qui permettaient de jouer sans abimer. Après on fait aussi des jeux "chasse au score" où même s'il y a un côté ludique...on a déjà fait des boites qui permettent de faire jouer des sons de musiques de jeu qui permettent d'illustrer le côté artistique d'un jeu à travers la bande son d'un jeu qui peut être importante. Donc voilà, on a aussi créé une manette géante. On avait fait ça pour MONS 2015 où on faisait jouer sur un projecteur donc voilà. Tout en essayant de préserver...Après quand ce sont des ordinateurs c'est toujours difficile de laisser en libre accès. Mais en général ce n'est pas trop de vol ou des casses. Puis évidemment on a plusieurs consoles, des pièces détachées en plus, parce qu'évidemment c'est un peu vie et qu'elles s'usent dans le temps.

AC: Et donc les jeux que vous mettez à disposition c'est sur les machines d'origine, pas d'émulation...?

JB: On essaye de ne pas le faire, mais parfois on le fait pour les arcades, parce que c'est du matériel qui est vraiment bien plus vieux et plus fragile. Mais en console non. ça pourrait arriver si on voulait illustrer un jeu rarissime ou hors de prix. Et qu'on va dire qu'il est plus ou moins dans le domaine public, mais non, on est pas absolument contre l'émulation, surtout vu la flambée des prix et que c'est un chouette moyen pour une personne de découvrir le jeu vidéo, d'avoir accès à des jeux vidéo sans dépenser des sommes folles. Après, nous dans nos expos, de manière publique on essaye de les éviter au maximum. Mais on ne va pas vers ça. Après ça arrive qu'on émule des choses qu'on a mais parce que c'est plus fiable de les émuler. Donc en arcade on peut avoir le jeu d'origine mais il est tellement vieux qu'il va bugger, tandis que sur émulation ça va passer beaucoup mieux. On n'est pas là pour dire que l'émulation c'est mal, mais au contraire je déconseillerais à quelqu'un de dépenser des milliers d'euros pour des jeux qui somme toute étaient courant à l'époque. Après il y a le plaisir de collectionner, qui est toute autre chose mais pour le jeu. Mais voilà si tu joues à Neogéo les jeux sont hors de prix. Enfin, ça a peu d'intérêt de...Après il y a le côté légal, qui est autre chose mais en expo ça d'office non. Mais présenter des consoles, avec leurs manettes d'origine, avec les jeux d'origine c'est ce qui nous intéresse plus. Mais ça peut arriver avec les micros par exemple, où ce sont des tapes, il faut les charger, il faut les rebooter, vraiment ça prend un temps bête. Misère si jamais que l'ordi s'arrête, alors ça nous arrive parfois d'utiliser un module qui permet de lire une carte sd, où il y a l'émule du jeu où il y a le rom du jeu, mais en gros les jeux on les a... Mais c'est plus pour un côté pratique.

AC: Et niveau compétences techniques, c'est pas trop compliqué de maintenir les consoles fonctionnelles et de les entretenir?

JB: Les consoles on va dire que c'est plutôt du bon matériel. On en parlait ce weekend parce qu'on a eu un évènement ce weekend. Enfaite ils construisaient ça plutôt bien à l'époque. À savoir qu'on a déjà récupéré des consoles dans des brocantes dans des états vraiment catastrophiques, qui sont restées dans des caves humides et ainsi de suite. Après honnêtement, la maintenance console, la majorité, s'il y en a une qui ne va plus on en prends une autre. On a quand même la chance d'avoir commencé il y a longtemps, donc la NES on en a plus d'une trentaine. Quand il y en a une qui claque je ne vais pas passer des heures à essayer de la réparer quoi que je vais quand même essayer de l'ouvrir pour voir si ce n'est pas un bête truc, mais en général on va juste on reprendre une autre. Là où c'est vraiment compliqué c'est pour les arcades où là ce sont vraiment des gros composants électroniques et qu'il y a des composantes qu'on ne trouve plus forcément. Puis nous même on n'a pas des compétences techniques énormes, mais de plus en plus, des évènements lucratifs pour nous vont nous permettre de réparer et restaurer, au niveau électronique même, en faisant appel à des gens compétents. On a essayé plusieurs fois via des repair cafés mais parfois ça dépasse déjà les compétences. Même si justement ce weekend j'ai rencontré un gars qui avait l'air assez calé donc là on va faire de la sous-traitance, on ne va pas le faire nous-mêmes. Mais c'est sûr qu'à un moment donné, il y a des supports qui vont devenir...Des supports d'origine qui ne seront plus utilisables. Voilà, là on a retrouvé par hasard...En gros c'est un des premiers jeux arcade sur des cassettes qui sont interchangeables, il y a de fortes chances que les bandes soient foutues. Ce sont ces truc-là. Ce sont des data-cassettes, donc des cassettes de données, il y a de fortes chances que les données soient foutues, qu'on en trouve plus, mais avec l'émulateur on aura le jeu, mais le jeu d'origine on n'en pourra

plus l'utiliser en gros. Donc c'est clair que plus on va avancer...> On a des flipper où les cartes mères ont des composantes qui n'existent plus On ne sait rien faire avec ça, à part les jeter. Heureusement dans le monde du flipper il y a énormément de choses qui se font et il y a des gens qui ont développés des nouvelles cartes, donc les hardware d'origine, qui sont parfois condamnés à être juste mortes. On ne peut rien faire avec ça. Et c'est ce qui pend au nez de beaucoup de consoles parce que elles commencent à vieillir. Donc sur le très très long terme, tout ce qui est conservé de manière numérique sera...Même des supports physiques vont devoir être numérisés parce qu'ils sont foutus. Après X années un cd il n'est plus utilisable. Après nous on en est pas encore là.

AC: Et comment vous vous situez par rapport à ça, est-ce que vous pensez passer à un format plus numérique ou vous pensez rester sur l'objet ?

JB: Ben on aime bien les objets, après nous on ne se sent pas investi dans la mission de numériser des choses. Ça pourrait arriver pour des documents papiers. Donc des manuels de bornes, des flyers ou des publicités de bornes ou encore des documentations à ce niveau-là. Après il y a des gens qui je pense sont plus impliquées et qui vont chercher des trucs très très pointus. Et il existe déjà beaucoup de choses au format numérique. Donc nous-mêmes on va dire, numériser des choses. Je ne pense pas. mais c'est possible qu'à l'intérieur de ces cassettes il y en ait une qui n'existe pas encore sous forme de Rom. Et là oui, on prêtera volontiers la cassette à quelqu'un qui sait numériser, mais nous-mêmes le faire, non. Ce n'est pas vraiment à l'ordre du jour et en sachant que d'autres le font...On ne se sent pas...Mais on est contents que d'autres le font.

AC: Quand vous parlez d'autres, à titre personnel, vous parlez de...?

JB: Alors, déjà des gens comme MO5 en France qui eux bon, il n'y a pas photo, ils sont des collections hallucinantes de trucs. Et puis ils ont des contacts, mais eux font clairement plus ça. Il y un groupe facebook mais moi je ne suis pas sur Facebook, mais il y a un des membres qui m'en parle souvent, qui eux vont très très loin. Je ne sais pas...C'est un truc français qui s'appelle "sauvegarde... du patrimoine numérique..." ou je ne sais quoi. Après moi j'avoue, j'accepte une forme de fatalité de me dire que si à un moment un jeu n'existe plus, tant pis. Parce qu'il y a tellement de jeux, il y a toutes les bootleg, il y a les fausses consoles, il y a des jeux qui se ressemblent tellement, il y a des jeux qui ont tellement peu d'intérêt que finalement...Après ça c'est à titre personnel et je ne suis pas sûr que d'autres membres de l'ASBL soient du même avis. Moi je me dis voilà quoi. Après voilà, moi je vois MO5. Après on a rencontré des gens quand on a fait un évènement en suisse qui sont des dingues de l'informatique et de micro et qui ont une collection dingue, et affolante de trucs, eux seraient plus à sauvegarder aussi des données, des disquettes...Après il faut aussi avoir les supports pour les faire. Ce n'est pas trop notre...Après il y a quand même énormément de trucs qui existent. Parce que les jeux pc il y en a encore beaucoup qui ont été sauvegardés quoi.

AC: Quels ont été les motivations initiales qui ont menés à la fondation de Retroludix?

JB: Moi en gros je collectionnais, flippers, arcades, jeux vidéos, et je commençais à en avoir vraiment beaucoup. À l'époque enfaite les brocantes étaient tellement fructueuses que c'était impossible que je vois tout parfois il arrivait que je revienne avec plus de 100 jeux. Parfois 5 ou 6 consoles ou même 7. Enfin ça faisait vraiment beaucoup et du coup il y avait un peu le sentiment de me dire "enfaite j'ai tout ça mais ça ne sert pas à grand-chose" après moi j'aime

bien ces trucs là et j'ai envie de les faire partager. Après un des trucs déclencheurs ça a été la rencontre avec une personne, via des amis en commun, donc avec Pierre, qui est le fondateur de l'ASBL qui faisait ça aussi. Lui est beaucoup plus jeune que moi et la démarche est très chouette: il a toujours gardé ses vieux jeux, il n'a jamais considéré que parce qu'une console était obsolète, était nulle. Depuis qu'il est petit, ce qui est un peu plus moi, mon idée, c'était que quand ma PlayStation 2 est arrivée, la Play Station 1 était un peu nulle quoi. Lui n'a jamais été là-dedans. Puis il a commencé à faire des brocantes et il s'est dit "enfaite c'est génial, je peux acheter un tas de jeux pour trois fois rien" et puis voilà, on a échangé des trucs, il aimait bien cet univers. J'ai un peu cherché des subsides, pour voir si des gens étaient prêts à faire quelque chose autour de ça. Mais avant de travailler ici, mon idée était de faire un peu ce que maintenant on appelle des Barcades, enfin un peu un endroit où les gens se rencontrent et boivent un verre entourés de cette culture numérique, mais avant que tout ça ne soit très tendance. Donc à l'époque les gens trouvaient ça bizarre. Les gens n'ont pas trop suivi, ils ne comprenaient pas très bien, mais ce que je peux moi-même comprendre, parce que je suis moi-même impressionné par l'essor fou que ça a pu prendre après quoi. Et donc voilà, en cherchant des subsides, il y en a plusieurs qui m'ont dit "Mais de toute façon si vous n'avez pas de structure, on va dire, quelque chose d'un peu officiel...C'est la première chose à faire." Et puis c'est aussi pour des bêtes questions d'assurance: là si jamais une console ou une télé blesse quelqu'un, je ne serai pas personnellement responsable de ça.

[Interruption par la sonnette]

Donc voilà, après tous les deux...Après de manière générale c'est un gars qui aime la récup, qui est mon idée aussi. On peut s'amuser encore avec des choses qui ont de l'âge. Et puis qui n'est pas du tout dans une idée mercantile, mais bénévole. Donc faire connaître un peu...voilà c'était surtout ça l'idée. Lui sans doute moins que moi, avec l'idée que j'ai tout ça et ça ne sert à personne. Bizarrement je ne suis pas un grand joueur, je joue très peu. Après j'ai beaucoup joué donc il y a le côté nostalgique. Mais voilà comment c'est venu. Puis on a rencontré d'autres gens qui se sont emballés et puis voilà. Puis assez rapidement, sans faire trop de pub mais de bouche à oreille, on nous a appelé pour des nouveaux trucs et donc voilà.

AC: Cette idée initiale de lieu d'échange et de discussion, c'est un projet qui est revenu avec le temps?

JB: Pas vraiment. Ce serait super, mais pas vraiment. Déjà parce qu'il y a plein de données qui font que...Il faudrait quelqu'un à plein temps et puis nous notre objectif c'est d'avoir quelque chose de fixe quoi. D'avoir une exposition permanente. Ce weekend on a fait un évènement et c'est ultra fatiguant, c'est déplacer des tonnes de matériel, pour quelques heures: ça n'a pas beaucoup de sens. Donc c'est sûr que oui, ce serait super. Mais après, un lieu d'échange: on se rend compte qu'on est fort différents des gens qui s'intéressent à ça d'habitude, et qui eux, n'ont pas tout à fait la même vision du truc. Souvent pour nous c'est plus axé sur les côtes des jeux, sur posséder les jeux auxquels ils jouaient ou le côté un peu sympa et enfantin, n'est pas toujours partagé par ce public-là donc on a un peu du mal à se retrouver et se situer. Après on a d'autres projets qui sont en train de se dessiner tout doucement. Donc l'idées est d'avoir une base ou tout ça est stocké, ou tout ça sert, ou pourquoi pas il y a ait des conférences, ou on discute ou on échange autour de ça. Après nous on prend une certaine distance par rapport à ça. Un jeu n'est qu'un jeu et on ne se rend pas malades si jamais il y a une boîte qui est abimée. Évidemment je serai déçu mais bon. Voilà ce ne sont que des objets et il y a quand même des fanatiques dans

le milieu. Après il y a des trucs qui nous amusent, des gens qui s'obstinent à faire des trucs pour un crédit: les Spiderman, tout ça... C'est marrant mais ça nous amuse mais après on n'est pas des fanatiques on va dire. Voilà. Donc voilà. Même s'il y a un côté exagéré, et pas raisonnable. Tu te doutes bien qu'avoir des centaines de machines, 4 consoles, des centaines de jeux ce n'est pas toujours évident de placer ça dans la vie de tous les jours, j'ai de la chance d'avoir une copine très compréhensive mais clairement ça génère parfois un inconfort pour elle, parce que à un moment donné a été pas raisonnables parce qu'on a acheté beaucoup de trucs, tout et n'importe quoi: des versions différentes, des consoles, on prenait plain de fois la même juste pour des variations de boîte enfin et là on devenait peut-être plus fanatiques. Mais...ou des variations de couleur et des bêtises comme ça. Mais je me perds encore dans l'idée...Donc oui, un lieu d'échange, ce serait peut-être cool, mais ça reste un truc convivial, sympa, et pas un truc trop...On a déjà vu des expos où c'est l'extrême...Où c'est Mario et Sony qui ont peu d'intérêt et débrouillez-vous. Et on a déjà vu les autres ou ça part très très loin: des trucs de psy, des machins... ça peut être très intéressant, on aime bien que ça existe, tu vois? Les éditions pixel 9 parfois ils te sortent des bouquins hyper pointus tu vois? genre sur l'économie du jeu vidéo dans les années '80, c'est marrant que ça existe mais on ne s'y retrouve pas forcément. Je pense qu'il y a d'autres qui feraient ça mieux que nous. Nous on est plus dans l'idée de la sauvegarde et du partage pour que le grand public puisse s'y retrouver, on fait des trucs un peu plus pointus parfois. Mais oué voilà. L'idée d'une expo permanente reste dans nos objectifs forcément.

AC: Vous parliez de ne pas vouloir intellectualiser le travail, qu'est-ce que vous entendez par là?

JB: Oui, ne pas aller trop loin, il y en a qui poussent le truc hyper loin tu vois? Après c'est intéressant...C'est intéressant de savoir pourquoi on joue, comment on joue et pourquoi on en est arrivés là. Qu'est-ce qui fait que parfois on a des jeux aussi violents? Toutes ces questions sont intéressantes, mais à un moment donné...On a déjà eu des tartines énormes sur un pauvre jouet parce qu'il avait des muscles. Avec des parallèles où on voit qu'ils ont été vraiment très très loin. Finalement c'est une pure interprétation du gars qui fait la légende et à un moment donné il faut rester un peu objectif. Mais donc ça ne nous déplaît pas non plus, il ne faut pas mal interpréter mes propos. Même si comme je te dis...On aime bien qu'il y ait des légendes pour que les non gamers puissent comprendre. Oue, on adore que des bouquins existent: par exemple depuis qu'existe l'histoire de la NES de Pix n'love, je l'ai adoré, je l'ai lu comme un roman. J'ai trouvé ça génial, avec du suspens alors que ça parlait des puces de la console et de combien ils l'ont payé. Enfin tu vois, c'est quand même très très pointu, mais c'est chouette que ça existe. Il ne faut pas non plus...il faut juste raisonnable. Il ne faut pas sous-estimer le jeu vidéo mais il ne faut pas non plus le surestimer. Ça reste du jeu vidéo. C'est loin d'être nul, c'est loin d'être facile à faire. Ça, ça reste une évidence.

AC: Quels sont les partenaires que vous avez, enfin avec qui montez-vous vos expositions?

JB: On a eu toute sorte de chose, ceux qu'on préfère et qu'on a eu, ça peut être des musées, on a fait ça avec un musée au Pays Bas, on a fait avec le musée de la métallurgie à Liège, je ne sais plus comment il s'appelle, de la vie...Voilà on a fait ça plusieurs fois avec des musées, aussi avec le musée des jouets, mais qui n'avait pas beaucoup de sens pour le coup. Mais bon voilà, des musées, des centres culturels, parfois c'est...On a travaillé avec Superbe qui eux font des installations et ils s'intéressent pas mal aux nouvelles technologies et au numérique. Ils font parfois des trucs basés sur les aspects ludiques mais aussi sur des performances, des trucs

comme ça. Donc parfois c'est des acteurs culturels. On a fait, le Wills. Ce n'est pas vraiment un musée mais plus un centre d'art, ou ce genre de truc. Puis on a fait des trucs plus festifs comme pour "God save the nineties" Notamment avec un truc qui s'appelle Vintage music festival. Après, voilà on loue plusieurs garages parce que ça prend une place dingue. On aime bien shooter de nouvelles choses, tester de nouvelles machines, payer des frais de transports. Donc ça reste dans le public, avec des gens qui organisent des choses comme ça. Après il y a la ville de Bruxelles qui nous a contacté plusieurs fois pour la journée de la BD. Ou...C'est assez varié, après c'est souvent des gens qui tournent autour de la culture, ou même des sorties parfois. Mais après ce n'est certainement pas ce qu'on préfère et ce qu'on privilégie. Après même les théâtres de plus en plus, on a déjà prêté du matériel pour le théâtre, et de bouche à oreille les gens...On fait des expos comme le Quai 10. Celles qui tournent toujours autour de la culture. Ça c'est un peu notre choix. Ce qu'on ne fait plus mais qu'on a fait au début c'était des trucs comme la Made in Asia ou la Japan Expo. C'est un public qui ne connaît déjà, qui ne joue pas vraiment mais se prend en photo parce que c'est classe ou c'est rare. Ça on fait moins mais voilà

AC: Vous me parliez à plusieurs reprises de grand public et que vous vous orientez sur des jeux que les gens connaissent, moins sur des jeux plus obscures ou...?

JB: Ce n'est pas qu'on fait que les jeux grand public, on fait des jeux qu'on a du plaisir à jouer dès le début. On ne va pas mettre un Sims Ciy parce qu'il faut t'asseoir, prendre du temps, on ne va pas mettre un Zelda, on ne rentre pas dans un MMO RPG en quelques minutes...Après il y a des jeux comme le flipper...Il y a un flipper que tout le monde veut c'est ...mini[inaudible 0:49:17.5 ] tout le monde le veut et on l'a, si on ne le met pas tout le monde va nous demander "et vous ne l'avez pas celui-là?". Chaque fois on est entre les deux, l'idée c'est de ne pas présenter toujours la même chose mais en tout cas, quand on varie, il y ait un plaisir ludique au jeu, en sachant qu'on présente ça dans des environnements où tu vas rester deux heures. Après ça dépend, ce weekend il y a des petits ils ont terminé le jeu d'arcade deux fois, ils sont restés 6 heures peut être sur le même jeu. Après il y en a qui ont des gamins et ils ne pensent pas que ce soit un bien que les enfants jouent trop. On n'est pas...Ils préfèrent quand même que leur gosse joue dehors. On a un apport assez sain avec le jeu vidéo: ça reste un jeu parmi tant d'autres, ça ne doit pas être que ça. Et ce n'est pas nécessaire qu'un enfant joue avant ses 6 ou 7 ans. Oue voilà, encore une fois. Il n'y en a pas, voir peu, qui passent leur nuits à jouer dans l'ASBL quoi. C'est des jeux pour le grand public mais pas toujours orienté grand public quoi. Mais on essaye de varier entre le côté nostalgique et...Puis parfois on a des très jeunes donc il leur faut des jeux très simples donc...

AC: Ca vous est déjà arrivé avec des musées etc. De faire des liens entre vos collections et la collection de l'institution dans laquelle vous étiez?

JB: Non, je ne pense pas. Après je dis peut-être des bêtises. Mais ce serait chouette. On a déjà fait un truc avec le musée de la métallurgie sur la vie rurale. ça aurait peut-être été sympa de faire un truc lié à la mécanique. Mais non, je réfléchis...Je ne crois pas trop. Bon ici, ce festival était très orienté années '90, flashy et on a pris des jeux...Mais ce n'était pas vraiment lié au cadre, plutôt au thème de l'évènement. Mais avec le cadre plutôt non, mais on ne s'y oppose pas, l'idée serait plutôt bonne.

AC: et qu'est-ce qui justifie justement qu'on vous appelle? Enfin, le musée de la métallurgie, j'ai plutôt du mal à ...?

JB: Oui alors, il faut que je reprenne...Oui en effet ça a l'air...Mais ils font plus que ça. Je vais regarder parce que l'intitulé est plus long que ça. Alors ça s'appelle "le musée de la métallurgie et de l'industrie de Liège. Alors je pense qu'est plus lié au penchant industriel. Ils avaient toute une expo sur l'informatique et les débuts de l'informatique. Ils avaient fait une journée...On leur avait prêté des lecteurs de disquette et des trucs comme ça. Les choses un peu plus nouvelle technologie comme la virtual boy. Je ne sais pas si tu vois, c'est une toute petite console un peu plus bizarre quoi. Je pense que c'était plus lié au penchant industriel et à l'importance de l'informatique dans l'industrie je suppose. Et ils avaient fait plus appel à nous pour une journée spéciale avec des animations sur la jeu vidéo vintage. Après il ne faut pas se le cacher, il y a un truc très tendance autour de tout ça. Parfois on est appelés pour surfer sur quelque chose d'actuel. C'est un appel assez vendeur. Après c'est de plus en plus accepté que le jeu vidéo n'est pas un truc pourri pour les gamins, c'est tout à fait respectable et respecté. Donc voilà. Tout est lié. Ben il y en a qui ont envie de faire une expo là-dessus donc on nous appelle. Anderlecht par exemple, la démarche était pas mal. Le gars lui s'occupe du service de la jeunesse et en fait il se rendait compte, depuis des années, tout ce que l'on proposait était toujours orienté vers le même public. A savoir tournoi de mini foot, street art et ainsi de suite. Finalement un public très je vais dire urbain même ça n'a pas beaucoup de sens... un public que l'on retrouve dans les maisons de quartiers et ainsi de suite. Parfois... comment dire... plus défavorisé. Et il se disait, mais finalement, l'ado ou le jeune qui a peut-être plus soif de culture plus traditionnelle ou qui est pas très sportif ou ce genre de trucs, il ne s'y retrouve pas trop dans ce que l'on propose. Pourquoi est-ce que l'on ne ferait pas une expo plus culturelle tout en étant très parlant pour la jeunesse ? Mais peut-être moins orienté foot basket, graffiti, hip hop. A Liège c'était une expo liée au jouet et donc forcément ça fait clairement partie de la panoplie des jeux. Nous on a été petite et on a joué. On est parti des jouets comme on a à St Nicolas, des jeux vidéos, des jeux électroniques. Donc voilà, c'est lié au thème ou à l'envie des acteurs. Tout en sachant qu'il y a souvent, je pense, l'idée que c'est dans l'ère du temps. Voilà après c'est parfois diversifié. La journée de la BD je suppose que c'est pour faire une activité un peu plus... Voilà ça peut paraître bizarre, la BD et le jeu vidéo ça n'a rien à voir, si ce n'est qu'il y a pas mal de comics qui ont été adaptés. Voilà ça fait un truc sympa, un truc qui change un petit peu. On voit toutes sortes de personnages de BD sous une forme avec laquelle on peut interagir. Voilà. Je dis pas que c'est ultra pertinent, je dis pas que ça l'est pas du tout. Mais ça permet juste de diversifier un petit peu.

AC : Voilà, j'ai abordé tous les sujets que j'avais en tête. Je ne sais pas si vous voyez quelque chose d'intéressant à ajouter qui vous semblent importantes d'aborder.

JB : Non j'ai l'impression d'avoir parlé beaucoup. Peut être trop. Bon voilà, ça c'est mon point de vue, après je ne suis pas un joueur fou, je m'intéresse peu à l'actualité du jeu vidéo. D'autres membres auraient un autre discours.

AC : Il y a beaucoup de disparité au niveau des points de vues ?

JB : Non, dans l'absolu. On se retrouve tous dans ces profils assez sensibles à ces esthétiques de ces années-là. D'être assez sensibles à la surconsommation, surproduction, tout ce qui est circuit de deuxième main, de récup. Donc non finalement, il n'y a pas beaucoup de disparités. Il y en a un beaucoup plus orientés sur ce qui est jap', dans ses bornes, ses jeux. On achète tous moins maintenant mais il va plus privilégier des jeux un peu de niche qui vont correspondre à des choses très précises. Mais non dans l'absolu on partage un peu la même vision. Moi je

n'aime pas du tout les rpgs, j'ai tous les classiques pour la collection. Il y en a qui n'aiment pas les puzzle games moi j'adore ça. Mais dans l'idée générale de l'asbl, non. On est assez raccord. Voilà. Mais par contre c'est difficile de trouver des partenaires, des bénévoles, de trouver sur le long terme des gens qui seraient prêts sur le long terme à donner des moyens, de l'énergie.

AC : Une dernière question que je me posais en lien avec l'émulation. Il y a un intérêt selon vous à poursuivre ce travail de conservation avec de l'émulation ? Ou est-ce que cela repose plus sur autour de l'objet ?

JB : Ouais cela serait intéressant. Moi je prendrais clairement l'idée d'insérer un raspberry ou un truc comme ça dans le hardware d'origine. On surfe aussi sur le côté nostalgique, un peu les sensations. La majorité des gens ont une forme de nostalgie mélancolie liée à la jeunesse. Des ressentis de toucher cette manette. Il y a des gens qui m'ont dit en jouant à un jeu d'arcade, « cela sent le chips au paprika » parce qu'après le match de foot, ils jouaient sur une borne d'arcade en mangeant ces chips. Pour moi, le ressenti de cette manette, j'y vois un intérêt. Moi j'aime bien les jouets et j'aime bien les esthétiques des jouets. Il y a des vieilles boites de consoles, on dirait des produits Apple. Super bien désignés. Une des premières consoles de Nintendo est super beau. C'est un objet design. C'est plus mon ressenti à part entière. Même si ce n'est pas un jeu vidéo, c'est un objet qui correspond aux standards de design de l'époque. Je dis pas que ça n'a pas d'intérêt. J'y prendrais sans doute moins de plaisir. Je ne dis pas que c'est stupide mais si on peut mêler les deux c'est chouette. Voilà.

# Annexe 2 – Dispositifs de visualisation de données du PointCulture

## 1. Archipel

URL : <http://archipels.be/web/map.html>

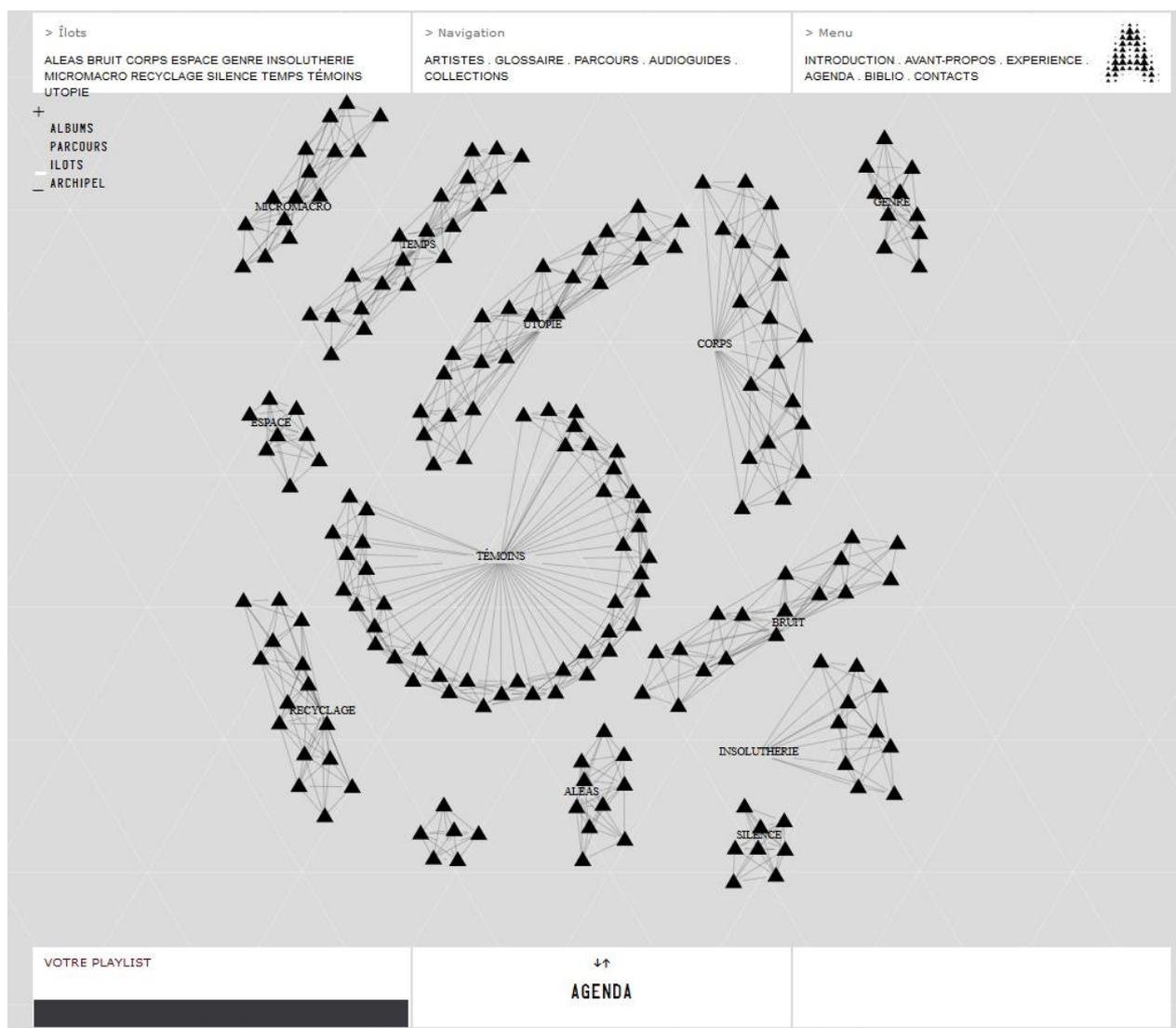


Figure 1- Interface principale avec les archipels au centre

> îlots

ALEAS BRUIT CORPS ESPACE GENRE INSOLUTHERIE  
MICROMACRO RECYCLAGE SILENCE TEMPS TÉMOINS

UTOPIE

+ ALBUMS  
PARCOURS  
ILLOTS  
- AXEL DÖRNER

> Navigation

ARTISTES . GLOSSAIRE . PARCOURS . AUDIOGUIDES .  
COLLECTIONS

> Menu

INTRODUCTION . AVANT-PROPOS . EXPERIENCE .  
AGENDA . BIBLIO . CONTACTS

↓↑

**AXEL DÖRNER**

TRUMPET (U07752) écouter 🔊

À la fin du XXe siècle, une nouvelle tendance esthétique voit simultanément le jour à Berlin, Vienne, Londres et Tokyo avec des artistes tels qu'Axel Dörner, Radu Malfatti et Sachiko M. Issu du mouvement de l'improvisation libre européenne, le réductionnisme se caractérise par une concentration sur la microtonalité, par l'intégration du silence dans le processus créatif et par un intérêt pour des sons hétérodoxes à la frontière entre bruit et musique. L'étiquette réductionniste est souvent rejetée par les musiciens pour les connotations négatives qu'elle comporte : « réduire » la musique reviendrait à lui « retirer » quelque chose. Or, une telle approche relève le plus souvent d'une volonté de renouveler l'expérience de l'écoute et d'appréhender le son avec d'autres considérations que ses aspects mélodiques et rythmiques.

Si le trompettiste Axel Dörner a collaboré (et fréquente toujours) les pionniers de l'improvisation européenne (Alexander von Schlippenbach, Evan Parker, au sein ou non du Globe Unity Orchestra), il s'investit également en solo ou dans des formations réduites favorisant l'idiome dit réductionniste.

*Trumpet*, paru sur le label du passeur de musique Michel

VOTRE PLAYLIST

↓↑

**AGENDA**

Figure 2- Fiche informative lors de la sélection d'un élément

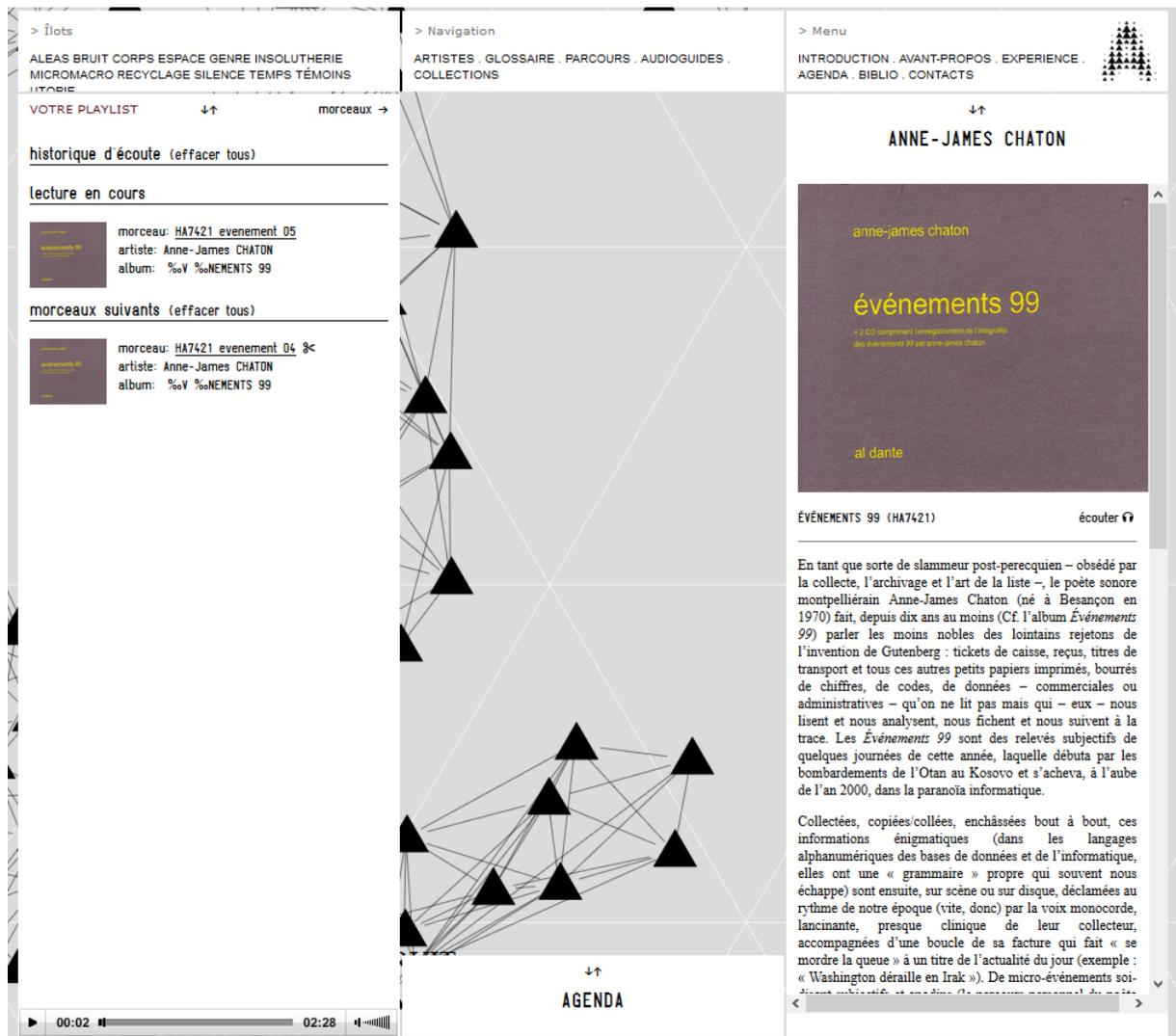


Figure 3 - Lecture d'un extrait

## 2. Belgium Underground

URL : <http://www.belgium-underground.be/webapp/app-index-protoc.html>

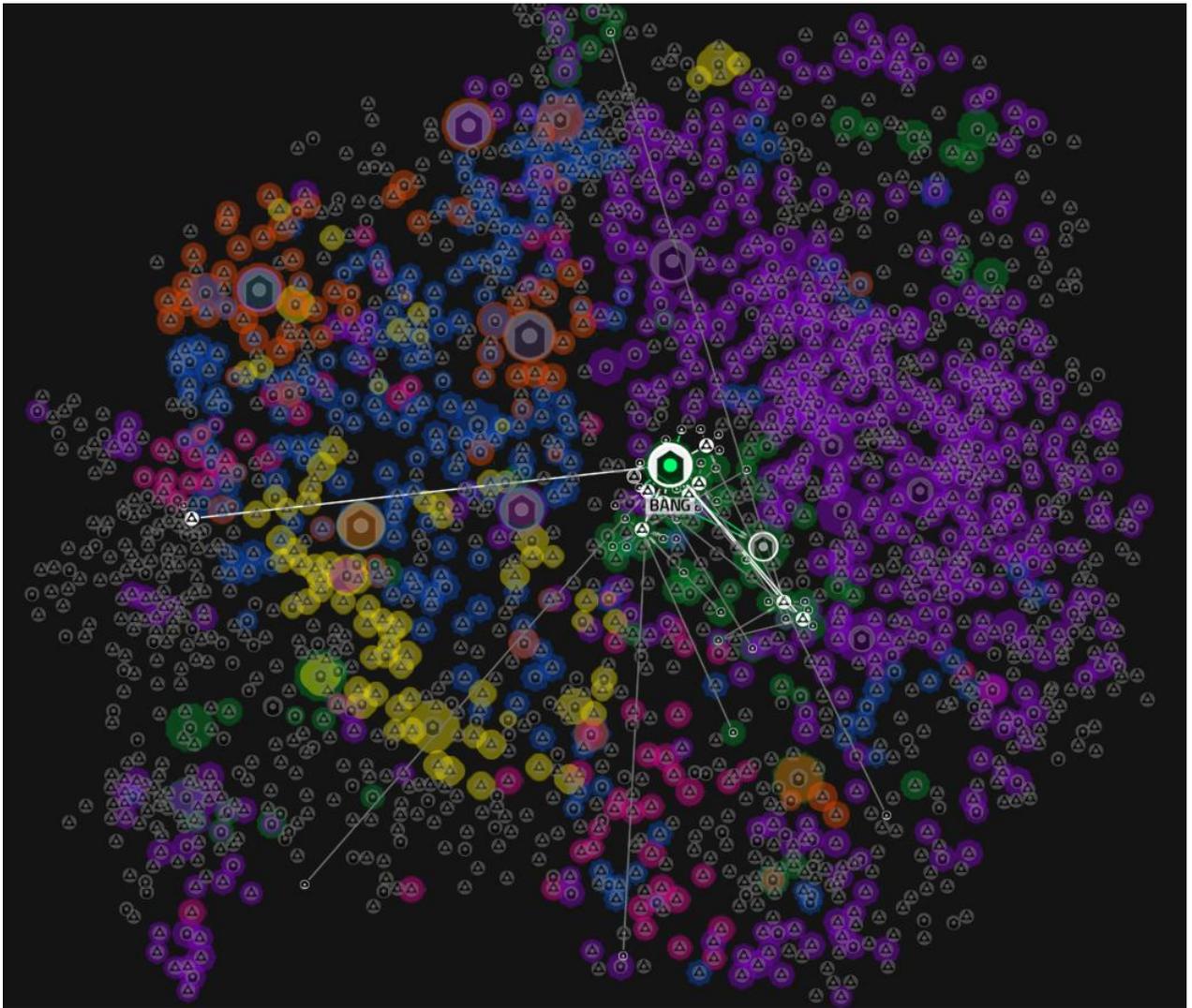


Figure 4 - Interface principal avec un élément sélectionné

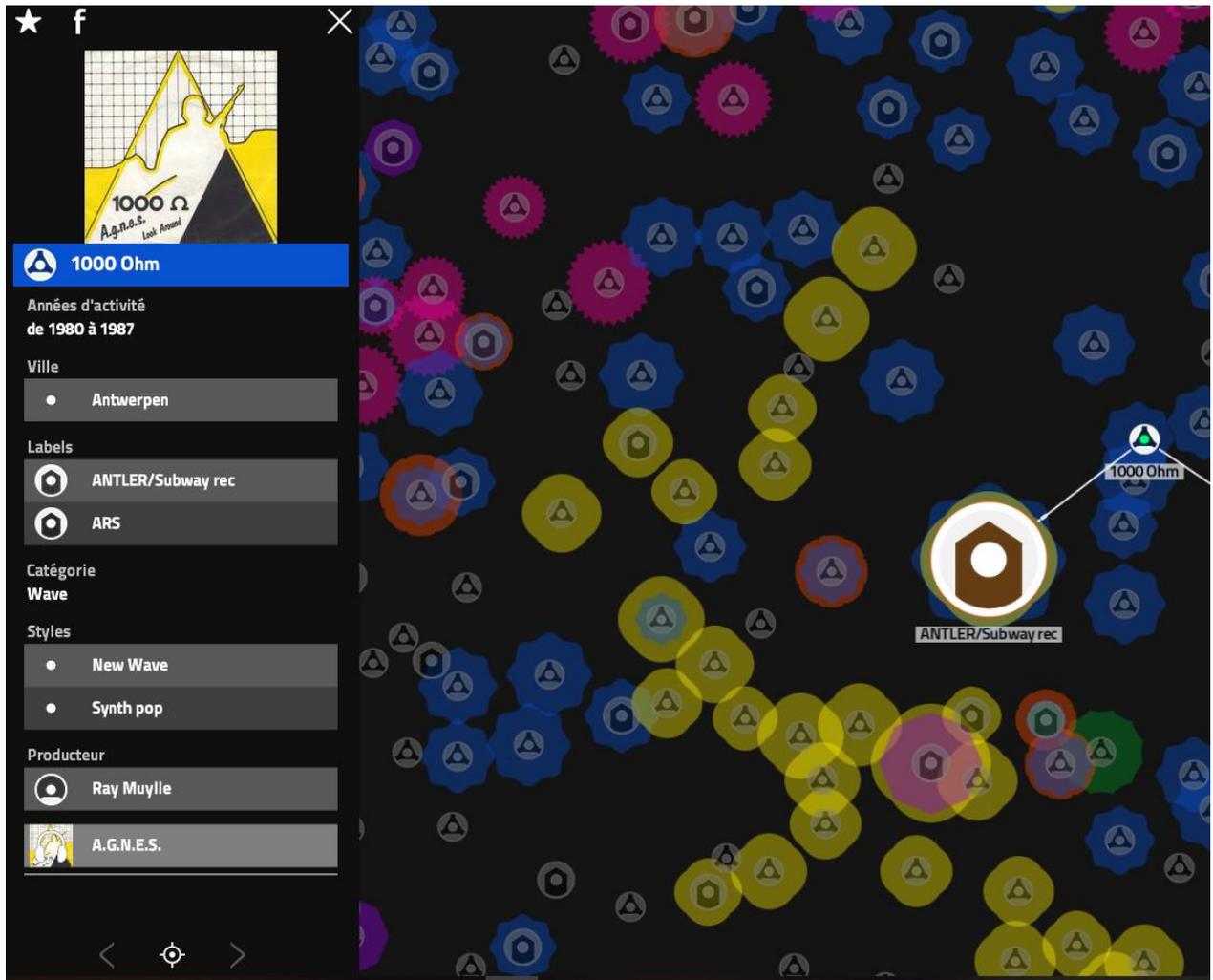


Figure 5 - Interface avec la fiche signalétique d'un élément sélectionné

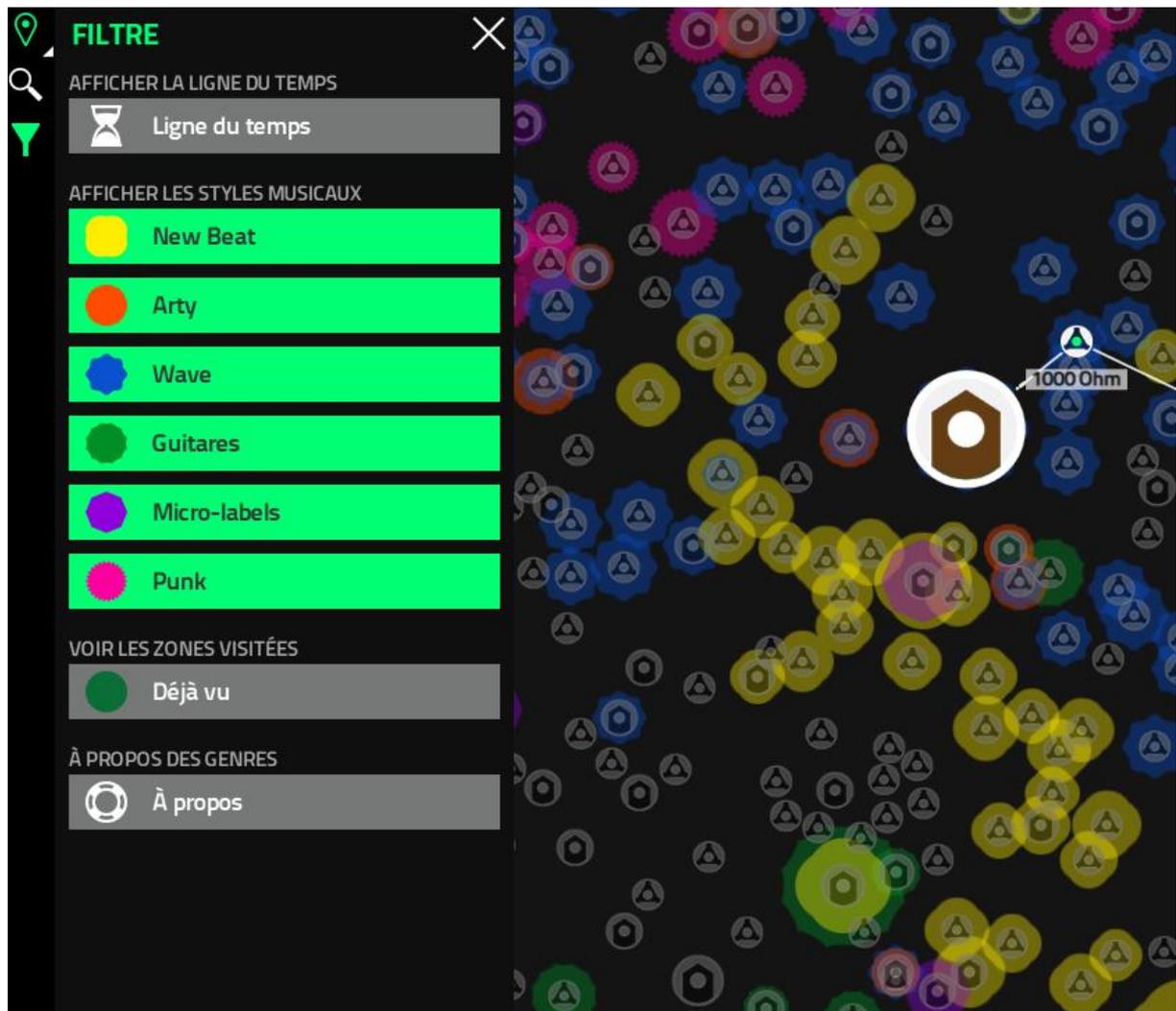


Figure 6 - Interface de filtrage

## Annexe 3 – Matérialité du numérique selon Dourish et Mazmanian (2011)

---

Dourish et Mazmanian décrivent la matérialité du numérique selon 5 dimensions :

- **La culture matérielle des biens numériques** (« Material culture of digital goods ») : Dans la continuité des études anthropologiques sur la valeur symbolique associée aux objets, les auteurs insistent ici sur la possibilité d'application d'une signification symbolique à un objet virtuel lui attribuant ainsi un rôle culturel (projection d'une identité personnelle, valeur affective, aspiration etc.) On peut, par exemple, penser aux valeurs qui se sont développées autour du système d'exploitation Linux<sup>1</sup>.
- **La matérialité transformative des réseaux numériques** (« Transformative materiality of digital networks ») : L'entremêlement des technologies numériques au sein de nos espaces quotidiens influence nos pratiques, notre occupation de l'espace et la signification que nous accordons aux lieux (à petite échelle avec, par exemple, les zones publiques avec ou sans wifi ou, à plus grande échelle, lorsque l'on s'intéresse aux régulations des services numériques au sein d'une ville).
- **Les conditions matérielles de production des technologies de l'information** (« Material conditions of information technology production ») : On parle ici de la facette la plus évidente de la matérialité du numérique. Cela concerne les infrastructures nécessaires au fonctionnement des technologies numériques mais également les ressources humaines, la législation, la régulation des télécommunications ou la gouvernance nationale et supranationale.
- **La matérialité résultant des métaphores de l'information** (« Consequential materiality of information metaphors ») : Le numérique a inspiré de nombreuses métaphores qui furent utilisées pour narrer certains phénomènes qui nous entourent. Ces métaphores reposent sur des logiques propres au monde informatique (flux de données, traitement de données etc.) et deviennent des logiques culturelles pour comprendre le monde. On peut penser à l'image du traitement de données pour symboliser le fonctionnement du cerveau ou encore le « viral advertising » dont le virus correspond plus au virus informatique qu'au virus biologique. La matérialité de cette propriété réside dans l'influence qu'exercent ces métaphores sur notre perception du monde. Ce qui ne correspond plus à la métaphore se retrouve modifié pour correspondre et maintenir la représentation.
- **La matérialité des représentations de l'information** (« Materiality of information representation ») : Il s'agit ici des conséquences représentationnelles de la matérialité d'objets digitaux. La façon dont l'information est stockée et représentée détermine les requêtes que nous pouvons formuler et la nature des manipulations possibles.

**Source** : Dourish, P., & Mazmanian, M. (2011). *Media as Material: Information Representations as Material Foundations for Organizational Practice*. Oxford University Press. Consulté à l'adresse

---

<sup>1</sup> Le système d'exploitation Linux est notamment connu pour être associé à l'esprit hacker ou au logiciel libre. A travers la promotion du système d'exploitation, c'est surtout une promotion de la culture du libre et de ses valeurs qui est opérée.

<http://www.oxfordscholarship.com/view/10.1093/acprof:oso/9780199671533.001.0001/acprof-9780199671533-chapter-5>