

Numérique et nouvelles pratiques culturelles en Bretagne

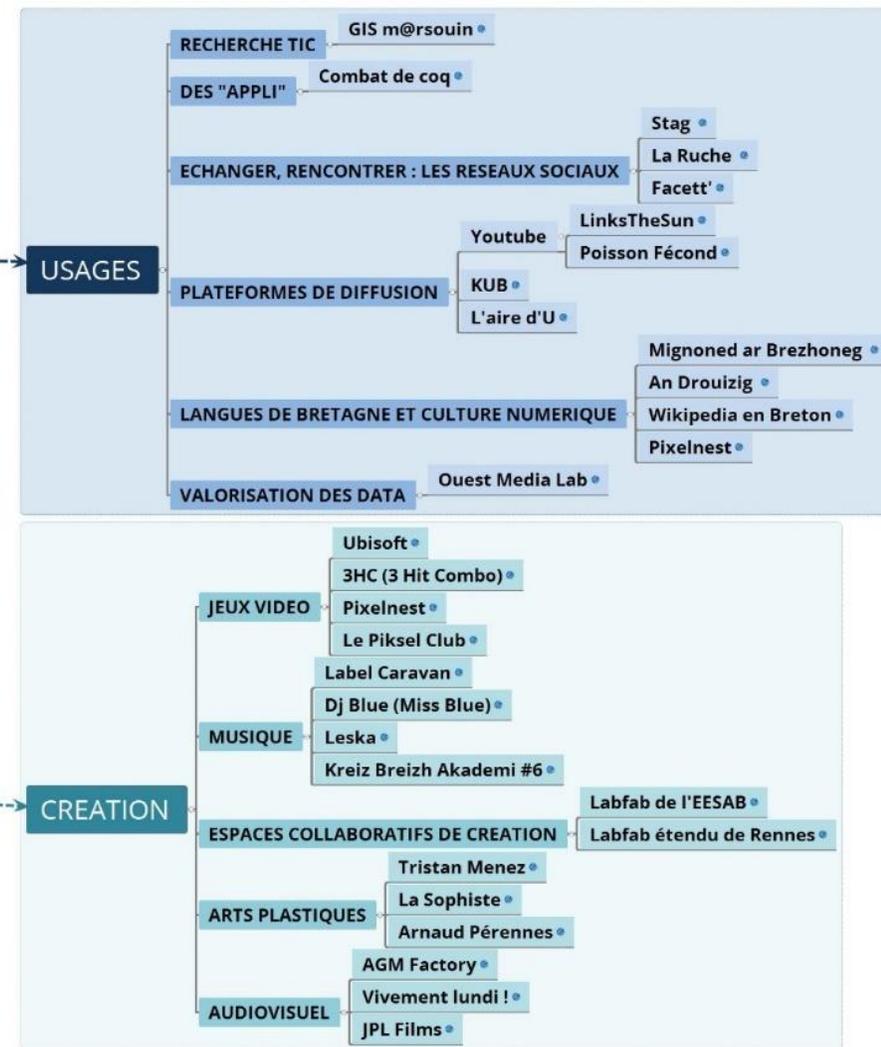
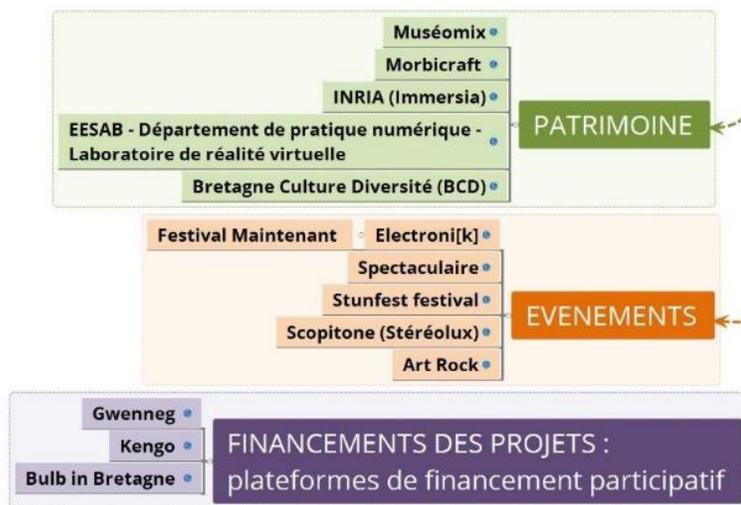
SYNTHÈSE

Décembre 2018

Le numérique est un formidable outil de communication et de création. Il permet de créer du **lien** mais bouleverse aussi nos méthodes de travail.

Cette étude, menée par le **Conseil culturel de Bretagne**, a pour objectif d'identifier les **nouvelles pratiques**, les **nouveaux usages** ainsi que les principaux **acteurs** liés aux pratiques culturelles qui s'appuient sur le numérique en Bretagne.

Elle ne prétend pas à l'exhaustivité mais illustre les **dynamiques** en cours au travers d'une cinquantaine d'exemples choisis. Le but est d'en permettre une **meilleure connaissance** et une meilleure compréhension par l'ensemble des acteurs culturels de Bretagne.



Etude complète sur : www.bretagne.bzh/conseil-culturel

Le numérique irrigue de plus en plus la création artistique. Au travers de nombreux logiciels et supports il est un outil largement approprié par les artistes. Il permet aussi de **nouvelles formes de narration**, de nouvelles scénographies interactives et participatives parfois spectaculaires.

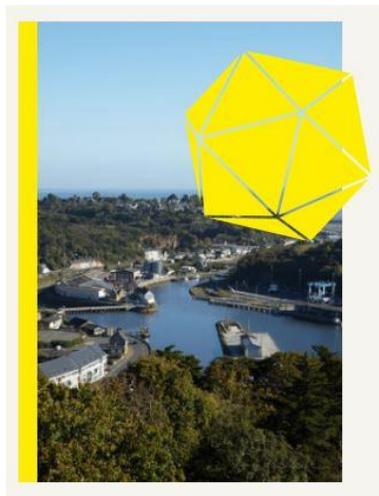
En revanche, il a un **impact financier** important pour les structures d'accueil : adaptation aux contraintes techniques, évolutions technologiques, forte hausse du coût des cachets des artistes...

Le numérique génère de **nouveaux comportements**, de **nouveaux modes de consommation** de la culture. Les plateformes de financement participatif sont des interfaces qui permettent aux publics de soutenir des projets culturels. Les modèles économiques évoluent.

Mais la question des archives du numérique reste en suspens : **comment conserver les fichiers** numériques natifs et **comment garder la trace** des créations et les valoriser ?



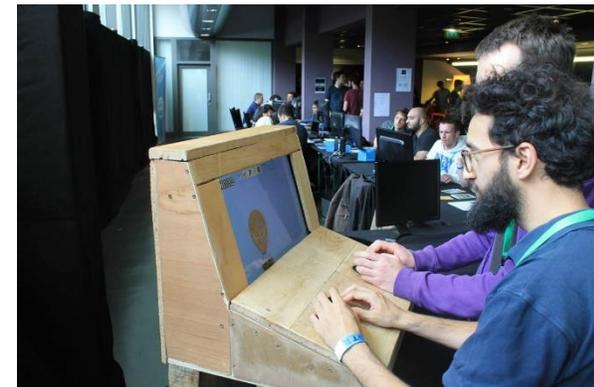
Composition 1, **BLOOM**, **Tristan Menez**, © 2016 Centre des arts. Système de jet d'eau mis en vibration à l'aide d'un haut-parleur diffusant des infra-basses, couplé à un système stroboscopique



Support de communication **Muséomix** à Saint-Brieuc, du 9 au 11 novembre 2018. Museomix est un labo pour réinventer les musées. L'outil numérique offre de nombreuses possibilités en terme de **recherche** et de **valorisation** (applications, scénographie, discours). Il interroge également les rapports entre les **institutions** et les **publics**. © Muséomix, Graphéine, Pollen Studio

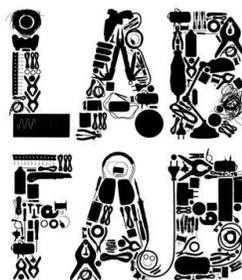


Albums photos événements / parcours d'expositions **Scopitone 2018** © David Gallard. Scopitone est un festival de cultures électroniques et arts numériques organisé par l'association **Stéréolux** à Nantes



Joueurs de jeux vidéo sur des bornes en bois, lors du **Stunfest**, festival des cultures vidéoludiques, créé et organisé par l'association **3 Hit Combo** à Rennes depuis 2005. © 3 Hit Combo

L'association **An Drouizig** traduit les logiciels libres en breton. © An Drouizig



Plus de 100 fablab ou **labfab** (laboratoire de fabrication) existent en Bretagne. Ces ateliers mettent à la disposition du public des outils de fabrication d'objets assistés par ordinateur : lieux de **vulgarisation**, **d'invention** et de fabrication au travers de la co-création d'objets documentés, répliquables et améliorables. © Labfab, marque déposée