

Interactions UTC

1. [Interactions, le Magazine des Technologies Emergentes](#)
2. [Thématiques](#)
3. [Campus art et culture](#)
4. [27 : Numérique, art, technologie à l'UTC](#)
5. [Andy Pratt : Comprendre les industries culturelles](#)

27 : Numérique, art, technologie à l'UTC

01 Dec 2014



Au sommaire de ce dossier

- [Andy Pratt : Comprendre les industries culturelles](#)
- [Les Composites : un festival sous le signe du robot](#)
- [La recherche au service de l'accès à la culture](#)

- Les œuvres de Zaven Paré au Festival Les Composites
- Une soirée pour rapprocher arts et technologies au palais de Compiègne
- Accorderons-nous notre confiance aux robots ?

Andy Pratt : Comprendre les industries culturelles



Comment les industries culturelles conjuguent-elles arts et technologies ?

Les industries culturelles se trouvent à l'intersection entre des arts et des technologies, comme l'illustrent les entreprises du jeu vidéo. Ces dernières doivent combiner une excellence technologique de pointe, indispensable pour obtenir un rendu de grande qualité, tout en racontant une histoire capable de captiver les joueurs. Ces deux aspects, ordinairement opposés, sont indissociables pour la création de jeux vidéo. Le créatif et l'ingénieur ne se contentent pas de travailler ensemble : leurs expertises respectives doivent se

mettre au service de l'autre pour révéler tout le potentiel d'une animation, d'une histoire... Les sociétés spécialisées dans les effets spéciaux pour le cinéma – utilisés pour au moins 75 % des films – conjuguent les mêmes savoir-faire en technologie et en « storytelling ».

Comment se caractérisent ces entreprises par rapport aux secteurs plus traditionnels ?

Elles bousculent beaucoup de repères, ne serait-ce qu'en conjuguant arts et technologies au lieu de les opposer. Du point de vue social, ces industries emploient de plus en plus de free-lances, réunis autour d'un projet pour six mois, un an, dans un cadre très flexible – ce qui engendre de nouveaux défis pour le marché de l'emploi, le système de sécurité sociale, l'accès aux prêts bancaires, etc. Ces entreprises se caractérisent par un risque économique important : seuls 20 % des produits qu'elles créent trouvent leur marché, mais avec un succès tel qu'il couvre généralement les 80 % restants. Elles tendent donc à favoriser l'échec, à ouvrir le champ des possibilités sans définir de solutions préalables, contrairement aux secteurs traditionnels, générant de nouvelles problématiques de management.

Quel est le poids économique de ces entreprises ?

En deux décennies, le secteur des industries du jeu vidéo est devenu aussi important que celui de l'industrie du cinéma dans le monde. Aux États-Unis, c'est l'un des secteurs leaders à l'export, et l'armée américaine contractualise avec certaines de ces entreprises pour élaborer des logiciels de simulation ! Le Royaume-Uni a construit un câble optique spécifique pour envoyer aux États-Unis la production des entreprises du secteur des effets spéciaux. Leurs implications dépassent de loin le cadre du jeu vidéo ou des effets spéciaux. Leurs productions changent notre façon de voir le

monde, de créer de la valeur, d'interagir avec autrui... Elles ouvrent un champ extraordinaire de modifications culturelles et sociales à analyser.

Comment créer les conditions de la rencontre entre arts et technologies ?

Face à la perte d'un grand nombre d'industries du jeu vidéo au Royaume-Uni – parties, entre autres, pour le Canada qui leur offre un environnement très attractif et innovant –, un débat important a lieu ici sur les liens entre politiques publiques et industries culturelles. Ce débat ne repose malheureusement pas sur une compréhension précise de ces industries, caractérisées par leur capacité à manager des compétences quasiment opposées et à créer un environnement apte à les rassembler. Il existe des besoins énormes pour mieux comprendre et analyser leur fonctionnement. Ce champ de recherche doit être investi par les universités, et l'UTC est bien placée pour cela. Les enseignements doivent être mis à disposition des élus qui, faute de les comprendre, ne savent pas précisément comment attirer et maintenir ces entreprises sur leur territoire. Par ailleurs, les soutiens accordés par les puissances publiques se concentrent davantage sur les domaines technologiques qu'artistiques. En résulte une domination des solutions technologiques sur la créativité, alors qu'elles n'écriront jamais une bonne histoire !

Faut-il former des ingénieurs artistiques ?

Non ! (Rires). On ne peut être ingénieur et artiste sans affaiblir l'expertise ou la sensibilité. Il faut en revanche rassembler les ingénieurs et les artistes pour favoriser la créativité, qui résulte de la rencontre et du débat. Il faut former des ingénieurs capables d'être attentifs aux besoins de l'artiste, de comprendre sa vision des choses. Il faut créer les conditions de leur rencontre : un

bureau, un immeuble ne suffisent pas s'ils ne sont pas irrigués par des interactions entre les milieux technologiques, artistiques, intellectuels, etc. Avec l'écosystème local d'innovations et les réflexions qui l'accompagnent, l'UTC se tourne vers ces problématiques, qui sont celles du 21e siècle.