

p → c → n

PÔLE DE CRÉATION
NUMÉRIQUE

2^e ASSISES DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE

**Financer la création numérique romande
Actes**

22 et 23 juin 2023 – Ecole cantonale d'art de Lausanne (ECAL)

Introduction

Il y a deux ans, les premières Assises de la création numérique avaient été organisées par la Fondation pour la création numérique, qui réunit des acteurs-clés du domaine en Suisse romande (SSR, RTS, Geneva International Film Festival / Geneva Digital Market, HES-SO/HEAD-Genève, Virtual Switzerland, Creatives+, production indépendante). Suite aux résultats des travaux, la Fondation a créé le Pôle de création numérique, entité opérationnelle à laquelle ont été confiées des missions de structuration, de financement et de promotion du secteur. Le Pôle a débuté ses activités en novembre 2022.

D'emblée s'est imposé ce constat: en Suisse, il n'existe pas de modèle d'encouragement pour la création numérique comparable à ce que l'on trouve dans d'autres disciplines, comme le cinéma, les arts visuels ou les arts vivants. Or, la conscience que des moyens sont nécessaires au développement de la culture numérique suisse est en train de grandir, que ce soit au niveau fédéral, régional, cantonal ou communal. Dès lors, il semblait urgent de comprendre comment de tels moyens pourraient concrètement se déployer. C'est pourquoi le Pôle de création numérique a souhaité mettre ce sujet au cœur des deuxièmes Assises de la création numérique.

Les 22 et 23 juin 2023, trente-cinq créatrices et créateurs numériques, experts en économie culturelle, représentants de collectivités publiques et de fonds culturels et spécialistes du numérique et de l'innovation se sont réunis à l'ECAL, à Renens. Ils et elles ont échangé sur les meilleures pratiques d'encouragement observées à l'étranger et ont été invités à prendre connaissance de trois propositions de modèles de soutien spécifiquement dédiés à la création numérique. Au cours de ce rendez-vous, l'association Virtual Switzerland est également revenu sur les résultats de l'étude pionnière qu'elle a menée sur les besoins des professionnels romands du secteur.

Quinze représentants de la branche, répartis en trois groupes de cinq participants, ont ensuite affiné, au cours de deux demi-journées de travail, les contours des trois nouveaux modèles d'encouragement proposés par le Pôle. A l'issue de leurs travaux, le modèle dit « dynamique » s'est nettement détaché. Les deux autres modèles proposés (dits « standard » et « excellence ») ont été eux aussi revus et amendés.

Les présents actes sont divisés en deux parties. La première partie revient en détail sur les présentations du 22 juin et les travaux préparatoires à la conception des trois modèles soumis aux professionnels. La seconde partie documente le travail des professionnels sur les modèles et les résultats de leurs réflexions. Les collectivités publiques et les organismes privés ou parapublics qui financent l'innovation et la culture seront invités à prendre connaissance de ces résultats dans les mois à venir, afin d'ouvrir de nouvelles perspectives à l'ensemble des actrices et acteurs concernés.

1^{ère} partie

PRINCIPES & MODÈLES

TRAVAUX PRÉPARATOIRES ET PRÉSENTATIONS



p



c



n

PÔLE DE CRÉATION
NUMÉRIQUE

La Fondation pour la création numérique a mandaté l'association Virtual Switzerland pour établir un état des lieux sur les besoins des créatrices et créateurs numériques romands. Les résultats de cette étude ont été revus par la direction du Pôle de création numérique, qui en a effectué une synthèse, assortie de recommandations.

Elle a également mené une série d'entretiens avec des acteurs-clés du financement et de la structuration de la création numérique au Québec, dont le leadership est reconnu dans le domaine. Ces consultations ont impliqué des acteurs majeurs du domaine, tels le Fonds des médias canadien, la SODEC (Société de développement des entreprises culturelles), le Centre Phi, la SAT – Société des Arts technologiques ou encore l'association XN Québec.

Enfin, le Pôle de création numérique a analysé plus d'une vingtaine de mécanismes de soutien à la création numérique à travers le monde et recueilli des informations complémentaires auprès d'institutions et de créatrices et créateurs suisses concernés par le domaine.

Il en a tiré trois grands modèles possibles de soutien pour la création numérique suisse :

1 modèle « standard », basé sur les logiques usuelles de soutien à des projets culturels, tout en tenant compte des spécificités de la création numérique

1 modèle « dynamique », basé sur une approche novatrice de la notion de soutien et qui vise plus largement à renforcer la structuration du domaine

1 modèle « excellence », basé sur une vision plus sélective de l'encouragement et un suivi plus étroit des projets

Dans le cadre des 2^e Assises de la création numérique, le Pôle de création numérique a souhaité partager ses travaux avec les créatrices, créateurs, responsables d'institutions et autres acteurs du domaine en Suisse romande. Au cours de deux journées d'ateliers, elle les a invités à retravailler ces modèles, afin qu'ils correspondent au mieux à leurs besoins et à leurs attentes.

**PRINCIPES DIRECTEURS DE L'ENCOURAGEMENT
À LA CRÉATION NUMÉRIQUE ET PANORAMA
SÉLECTIF DE SYSTÈMES EN VIGUEUR**

1. GÉNÉRALITÉS

Dresser une liste complète des fonds qui soutiennent la création numérique dans le monde est une tâche ardue, voire impossible. Il existe en effet une grande variété de programmes de financement qui peuvent varier en termes de montants engagés, de critères d'admissibilité, de types de contenus numériques soutenus ou encore de périmètre géographique.

A défaut de pouvoir comparer de manière précise les systèmes entre eux, il demeure possible de dégager quelques grands principes directeurs.

Tout d'abord, l'origine des financements peut être de cinq types :

Subventions publiques

Les gouvernements, les collectivités locales et les institutions publiques financent depuis quelques années des projets numériques, la plupart du temps en puisant dans des budgets généraux d'aide à la culture ou en acceptant des projets numériques dans des programmes de soutiens destinés à des disciplines traditionnelles. Ces subventions peuvent être destinées à des projets artistiques, des initiatives culturelles, des programmes de recherche et développement ou de la transformation numérique.

Fonds privés et philanthropiques

Bien qu'encore peu nombreux, des fondations, des organisations à but non lucratif et des mécènes privés ont d'ores et déjà orienté leurs financements vers la création numérique. Ces fonds peuvent provenir de fondations dédiées aux arts et à la culture, aux technologies émergentes, ou à des domaines spécifiques tels que l'innovation sociale ou l'éducation.

Programmes de financement spécifiques

Certains pays ou régions mettent en place des programmes de financement spécifiquement dédiés à la création numérique. Ces programmes peuvent être gérés par des organismes publics ou privés et visent à soutenir des projets, des entreprises ou des initiatives dans le domaine de la création numérique. Par ailleurs, dans le cas du jeu vidéo, des crédits d'impôts importants ont vu le jour dans certains pays pour soutenir l'essor d'une industrie nationale.

Investisseurs privés

Dans certains cas, des investisseurs privés, tels que des sociétés de capital-risque ou des business angels, peuvent investir dans des entreprises ou des projets de création numérique prometteurs. Ces investissements peuvent prendre la forme d'apports en capital ou de financements plus spécifiques pour des projets spécifiques.

Crowdfunding

Le crowdfunding, ou financement participatif, a parfois été utilisé pour financer des projets de création numérique. L'exemple le plus abouti est la plateforme de financement américaine Artizen, qui propose de soutenir des projets digitaux contre l'acquisition de NFT liés au projet soutenu.

A noter : une combinaison de ces différentes sources de financement est souvent nécessaire pour offrir un écosystème favorable au développement de la création numérique. Dans certains cas, les artistes et les créateurs et créatrices peuvent également explorer d'autres opportunités pour générer des revenus liés à leurs œuvres numériques, comme des partenariats, des commandes, des ventes de licences ou d'autres modèles centrés sur la commercialisation de leurs projets ou savoir-faire.

Subventions publiques : un duo de tête qui plaide pour le renforcement d'une offre romande

Si de nombreux pays ont développé des mécanismes de soutien à la création numérique, deux pays proposent désormais des programmes qui couvrent l'ensemble des activités dans le domaine :

France

La France est réputée pour son engagement en faveur de la culture. Si elle a pris un certain temps à développer des programmes dans le domaine de la création numérique, elle a depuis comblé son retard. Au niveau national, le Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) et le ministère de la Culture offrent les financements spécifiques les plus importants en matière d'encouragement à la création numérique.

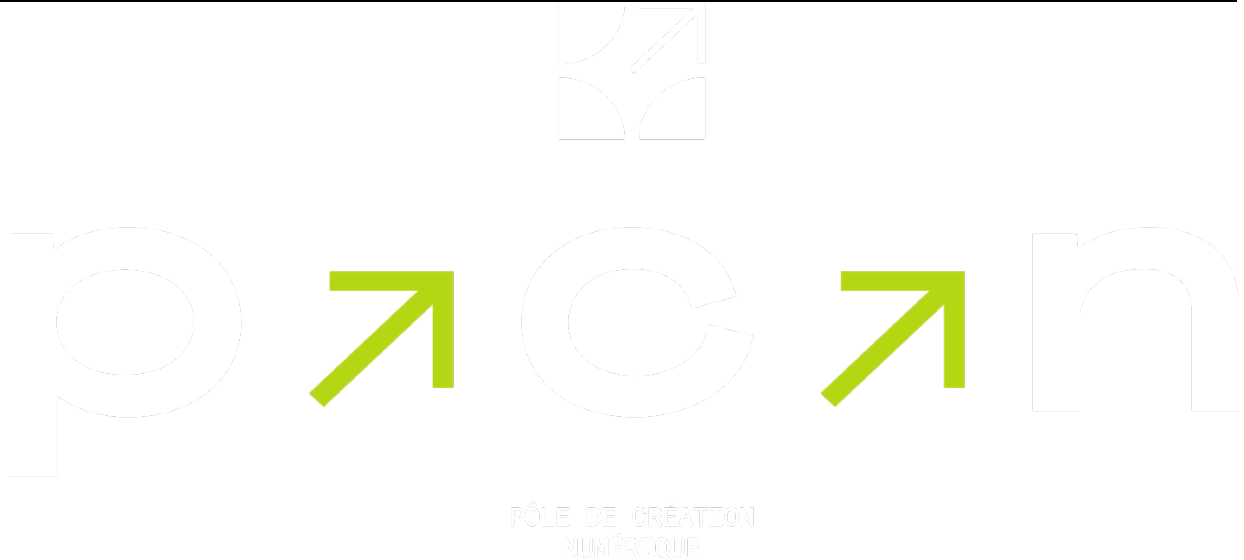
En plus des initiatives nationales, Hacnum, le réseau français des arts hybrides et de la création numérique, recense pas moins de 16 fonds régionaux spécifiquement dédiés aux nouvelles écritures et/ou nouveaux médias.

Canada (Québec)

Le gouvernement canadien, à travers des organismes tels que le Conseil des arts du Canada et le Fonds des médias du Canada, soutient activement la création numérique. Des programmes de subventions sont disponibles pour les artistes, les producteurs et les développeurs de contenu numérique dans des domaines tels que les arts médiatiques, les jeux vidéo, les médias interactifs et la réalité virtuelle.

A cela s'ajoutent les efforts déployés au niveau des provinces, avec un soutien particulièrement important au niveau du Québec, qui voit dans le renforcement « d'une propriété intellectuelle québécoise » un enjeu culturel d'importance pour la minorité francophone du Canada. Une partie de cet effort se traduit par un crédit d'impôt particulièrement généreux pour les « entreprises de titres multimédias », soit le créateurs et éditeurs de jeux vidéo essentiellement.

A noter que cette situation plaide en faveur du développement d'une politique romande volontariste de soutien à la création numérique, afin d'une part de profiter des dynamiques de coproduction actuellement en oeuvre dans l'espace culturel francophone et, d'autre part, de favoriser la diffusion d'oeuvres numériques romandes dans des lieux et/ou sur des plateformes qui bénéficient d'ores et déjà d'un soutien institutionnel fort, sont habituées à programmer de telles oeuvres et jouissent d'une reconnaissance internationale en la matière.



2. PRINCIPES GÉNÉRAUX DU SOUTIEN À LA CULTURE

⇒ Soutien sélectif ou aide automatique

Les soutiens de types culturels sont majoritairement des soutiens dits « sélectifs », décidés sur la base d'un dossier (assorti ou non d'une audition) évalué par des commissions d'experts indépendants. Dans des cas plus rares, les dossiers peuvent être confiés à un « intendant », qui décide seul ou en collège des soutiens accordés.

L'encouragement peut aussi être automatique, notamment à travers des comptes de soutien alloués sur la base de critères objectifs (nombre d'entrées, prix, festivals, etc) ou des aides déclenchées automatiquement lorsque certaines conditions sont remplies (financement complémentaire automatique lorsque d'autres financements sont réunis).

Enfin, il existe des systèmes « mixtes », reposant sur un processus sélectif mais corrigé à travers une grille d'évaluation délivrant des points à partir de critères permettant d'objectiver au maximum l'évaluation.

Gros plan : un système « mixte », le slate funding MEDIA

Le Slate Funding de MEDIA Europe est un mécanisme de soutien financier destiné à soutenir la production et le développement de plusieurs projets audiovisuels au sein d'une même entreprise de production.

Éligibilité

Les sociétés de production audiovisuelle européennes doivent répondre à certains critères d'éligibilité spécifiques définis par MEDIA Europe pour pouvoir bénéficier du Slate Funding.

Constitution d'un slate

Une entreprise de production audiovisuelle soumet un ensemble de projets (appelé "slate") pour financement. Le slate doit comprendre plusieurs projets, tels que des films, des séries télévisées ou des documentaires, qui sont à différents stades de développement ou de production.

Évaluation

Les slates soumis sont évalués par un comité d'experts qui examine la qualité artistique et économique des projets, ainsi que la capacité de l'entreprise de production à les réaliser avec succès.

Financement

Si le slate est retenu, l'entreprise de production reçoit un financement global pour l'ensemble des projets présentés. Le financement peut être utilisé pour couvrir les coûts de développement, de production, de distribution ou de promotion des projets.

Suivi et obligations : les bénéficiaires du Slate Funding sont généralement tenus de respecter certaines obligations, telles que fournir des rapports réguliers sur l'avancement des projets, respecter les règles de coproduction européenne et mentionner le soutien de MEDIA Europe dans les crédits du projet final.

Critères d'évaluation

Criteria	Definition	Max. Points	Expert	Threshold to be eligible for funding
1. Relevance and European added-value	Approach of the Company to develop and produce at a European and international level a slate (package) of 3 to 5 projects and the capacity of the company to be innovative in its activities	30	...	(Depending on availability of budget)
2. Quality of the content and activities	Quality of the slate of projects and quality of the development strategy	15	...	
3. Dissemination of project results	The potential to reach audiences at European and international level, and the European and international distribution and marketing strategy	35	...	
4. Impact and sustainability	Quality of the financing strategy and its European dimension, and feasibility potential of the slate of projects	20	...	
Total		100 Points	...	70 Points

Qualité artistique

Les projets sont évalués en termes de leur qualité artistique, y compris l'originalité du concept, la force du scénario, la vision du réalisateur et le potentiel créatif global.

Viabilité économique

L'évaluation porte également sur la viabilité économique des projets. Cela inclut une analyse de leur potentiel commercial, de la stratégie de distribution envisagée, des coûts de production et des prévisions financières.

Expérience et capacités de l'entreprise de production

L'expertise et l'expérience de l'entreprise de production sont prises en compte. Cela peut inclure l'historique de l'entreprise, les réalisations passées, la compétence de l'équipe créative et la capacité de l'entreprise à mener à bien les projets proposés.

Diversité et représentativité

L'évaluation peut également tenir compte de la diversité des projets proposés, tels que la représentation de genres, d'ethnies, de cultures, de régions ou de sujets sous-représentés dans l'industrie audiovisuelle.

Impact potentiel

L'impact potentiel des projets sur le marché, le public cible et l'industrie audiovisuelle en général peut également être pris en considération. Cela peut inclure des éléments tels que l'innovation, le potentiel d'exportation, l'accès à de nouveaux marchés ou l'engagement social et culturel.

⇒ Soutiens au projet ou soutiens à la structure

La très grande majorité des modèles d'encouragement prévoit un soutien au cas par cas, par projet. Ce soutien est dans la plupart des cas ventilé sur les différentes phases d'avancement du projet, du développement à la diffusion, en passant par la production, voire le prototypage.

Certaines institutions ont ajouté à leur panoplie d'aides culturelles des soutiens structurels, via le financement de catalogue de projets (Slate Funding) ou par le biais de conventions de prestation entre artistes et collectivités publiques (ex : conventions de soutien conjoints signées entre Pro Helvetia, des villes et/ou cantons et des artistes ou compagnies). Il existe par ailleurs des soutiens structurels à l'activité de sociétés prometteuses dans le domaine de l'innovation, tel le programme finlandais Young Innovative Companies Funding, qui permet aux lauréats de bénéficier de fonds importants leur permettant de structurer leur activité et de renforcer leur position sur un marché donné. Le programme demeure extrêmement compétitif.

Gros plan : Develop Your Creativity Program, Arts Council England

Developing your Creative Practice (DYCP) est un programme de financement lancé par Arts Council England pour soutenir les artistes et les créateurs émergents dans le développement de leur pratique créative. Le programme vise à aider les artistes à prendre du temps pour réfléchir à leur pratique, à explorer de nouvelles idées et à développer de nouvelles compétences.

Objectifs du programme

Soutenir le développement professionnel des artistes émergents en leur donnant les moyens de se concentrer sur leur pratique créative.

Encourager l'innovation et la diversité dans les arts en soutenant des projets créatifs ambitieux et risqués.

Aider les artistes à développer leurs compétences et à explorer de nouvelles idées, de nouvelles formes d'expression et de nouveaux médias.

Critères d'admissibilité

Être un artiste ou un créateur émergent ayant une expérience professionnelle limitée ou n'ayant jamais reçu de financement de Arts Council England.

Avoir une pratique créative émergente ou en développement.

Être résidant au Royaume-Uni ou être en mesure de prouver leur engagement envers la scène artistique britannique.

Processus de demande

Les candidats soumettent une proposition de projet détaillée, y compris une description de leur pratique créative, de leur expérience professionnelle antérieure et de leur plan de développement professionnel.

Les candidats présélectionnés sont invités à un entretien avec un expert indépendant pour discuter de leur projet et de leur plan de développement professionnel.

Montant du financement

Les subventions du programme DYCP varient de £2,000 à £10,000, selon les besoins du candidat et la nature de son projet. Le financement peut être utilisé pour couvrir les coûts de développement professionnel, tels que les frais de voyage, de formation, d'achat de matériel et de location d'espace de travail.

Exemples de projets financés

Un artiste travaillant sur une nouvelle série de photographies expérimentales à grande échelle.

Un créateur de jeux vidéo qui développe un nouveau jeu pour smartphone.

Un cinéaste qui explore de nouvelles techniques de montage et de narration.

⇒ Taux fixes ou taux variables

Dans la très grande majorité des cas, le montant maximum octroyé à un projet correspond à un pourcentage donné de son budget, à concurrence du plafond autorisé par l'organisme financeur. Ce pourcentage et ce plafond maximal sont en général invariables, quelle que soit l'ampleur budgétaire des projets déposés.

EXEMPLE

Aide sélective à la réalisation, Cinéforum

Soutien maximum correspondant à 40% de la part suisse du coût de film, avec un plafond de 400 000 francs.

Dans des cas plus rares, les montants maximaux de participation sont calculés de façon dynamique, en fonction de l'ampleur budgétaire des projets.

EXEMPLE

Soutien à la production de jeu vidéo, German Video Games Fund

Projets entre 200'000 euros et 2 millions d'euros: soutien maximum correspondant à 50% des coûts de production

Projets entre 2 millions euros et 8 millions d'euros: soutien maximum dégressif de 50% à 25% des coûts de production

Projets de 8 millions d'euros et plus: soutien de X%, jusqu'à concurrence de 25% des coûts de production

Calcul: $X = \{175 : 3 - 25 : 6\} \times \{\text{coûts de développement} : 1.000.000\}$

⇒ **Modèle d'excellence ou modèle systémique**

Schématiquement, les modèles d'encouragement visent soit à produire une forme d'excellence dans le domaine concerné, soit à générer un volume de projets qui, par leur diversité et leur nombre, participent à l'expression d'une identité culturelle donnée et contribuent à renforcer l'écosystème créatif.

Certes, ces objectifs ne sont en rien contradictoires et la plupart des politiques culturelles tendent à les cumuler. Il existe toutefois une différence importante de stratégie selon que l'on vise avant tout à développer un modèle d'excellence ou un soutien systémique. Dans le premier cas, le soutien peut être plus concentré, avec un suivi plus régulier et un processus d'expertise volontairement très sélectif. Dans le second cas, l'encouragement est plus global, les processus plus ouverts, avec des systèmes envisageables de milice au niveau de l'expertise.

Dans le monde de la culture, la très grande majorité des soutiens institutionnels découlent d'une vision systémique du domaine encouragé – les modèles d'excellence étant plus ouvertement pratiqués dans le mécénat et par certaines fondations.

Dans le monde de l'innovation, la très grande majorité des soutiens institutionnels découlent d'un modèle d'excellence – laissant le développement systémique à l'academia, qui joue en elle-même le rôle de force structurante du domaine concerné.

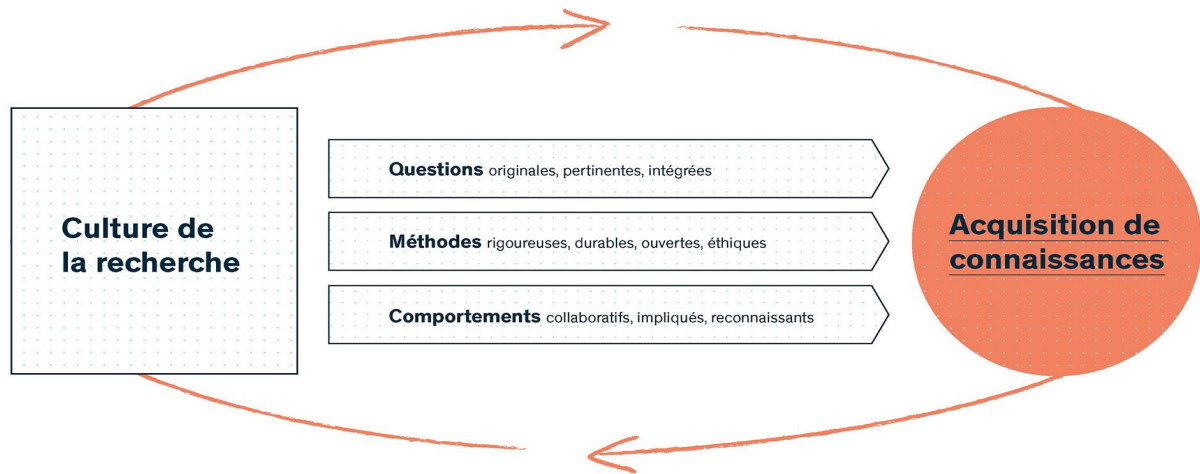
Gros plan : la définition du modèle d'excellence par le Fonds National Suisse (FNS) et ses critères

Le FNS est tenu par la loi d'encourager les "projets de recherche d'excellence". Il considère l'excellence comme un tremplin pour atteindre l'objectif de la recherche, à savoir faciliter l'acquisition de connaissances pour le bien commun.

Aux yeux du FNS, « l'excellence ne réside pas seulement dans les résultats de recherche ou dans les chercheuses et chercheurs qui les produisent. Elle est aussi liée aux pratiques de recherche et peut se manifester à divers stades du processus de recherche. » En conséquence, son modèle cherche à « accroître la cohérence et la transparence de l'ensemble des activités du FNS, tout en autorisant une certaine marge de manœuvre au cas par cas. Certains aspects peuvent par exemple être pondérés différemment selon les domaines, les niveaux de carrière des chercheuses et chercheurs ou les instruments d'encouragement. »

Par ailleurs, le FNS rappelle qu'« il n'est ni réaliste ni nécessaire pour un-e scientifique ou un projet de recherche d'exceller à tous les niveaux en même temps. Ce modèle n'est pas un guide d'implémentation et ne doit pas être perçu comme une liste d'exigences à satisfaire pour qu'un travail scientifique soit considéré comme excellent. Il a plutôt pour objectif d'aider à identifier les possibilités d'amélioration et d'encourager l'ouverture à des efforts exceptionnels par certains aspects ainsi qu'à la reconnaissance de ceux-ci. »

Les critères principaux sur lequel repose le modèle d'excellence du FNS sont définis dans le schéma suivant :



Questions

Originale: la question est originale et n'a pas encore été posée, ou pas de cette façon, ou est de nouveau posée du fait d'un regain d'actualité (p. ex. réplication d'une étude), en tenant toujours compte des connaissances antérieures et actuelles.

Pertinente: la question est bien délimitée et il est possible d'y répondre en tant que telle; il est fait en sorte que poser et répondre à la question à ce stade, dans ce groupe, avec cette méthode et ce budget recèle un potentiel de progrès et d'acquisition de connaissances.

Intégrée: la question et le projet de recherche s'intègrent dans le cadre académique et au-delà et tiennent compte des besoins et des intérêts de divers environnements et parties prenantes (p. ex. groupes de patient-es, société, habitats environnementaux, animaux utilisés à des fins expérimentales, etc.).

Méthodes

Rigoureuses: le plan de recherche est fondé sur des concepts bien définis et intègre des méthodes appropriées, validées et prometteuses afin de maximiser le potentiel requis pour répondre de manière efficace et probante à une question de recherche. La collecte, le traitement, l'analyse et le partage de données respectent des normes élevées reconnues internationalement.

Durables: l'approche méthodologique tient compte des coûts occasionnés par rapport à la valeur que le projet devrait générer pour le monde académique et au-delà. Les requérant-es démontrent qu'ils ont connaissance d'approches alternatives, en trouvant un équilibre dans le choix de la méthode.

Ouvertes: les résultats sont diffusés conformément aux principes de l'"Open Science". Les requérant-es veillent activement à la transparence, à la reproductibilité, à la réutilisation des données et à l'accumulation de connaissances.

Éthiques: les requérant-es se conforment aux lois, politiques et normes éthiques.

Comportements

Collaboratifs: les requérant-es sont réceptifs et ouverts à la collaboration durant l'ensemble du processus de recherche. Ils permettent le développement professionnel du personnel au sein du projet, des mentoré-es et des étudiant-es, et encouragent une culture de la recherche propice.

Impliqués: les requérant-es interagissent avec les parties prenantes concernées au sein du monde académique et au-delà, à différents stades du processus de recherche, en temps opportun pour maximiser le potentiel de création de valeur dans le milieu scientifique et au-delà. Ils communiquent activement les résultats aux parties prenantes concernées (p. ex. responsables politiques, médias, économie) pour créer une valeur plus large.

Reconnaissants: les requérant-es reconnaissent toutes les contributions pertinentes à un projet de recherche (y compris les idées des collègues et du personnel au sein du projet, et les contributions des co-autrices et co-auteurs, collaboratrices et collaborateurs, organisations d'encouragement de la recherche et actrices et acteurs non-académiques). Ils se réfèrent équitablement aux connaissances antérieures et aux réalisations précédentes des autres (p. ex. en faisant référence aux publications primaires). Ils divulguent tous les conflits d'intérêts possibles, y compris les motifs politiques et financiers.

Processus d'évaluation

Le FNS lance régulièrement des appels à propositions de projets de recherche. Ces appels sont ouverts à tous les chercheurs basés en Suisse, qu'ils soient affiliés à des universités, des instituts de recherche ou d'autres organismes.

Évaluation par les pairs : Les propositions soumises sont évaluées par des experts internationaux dans le domaine spécifique de recherche. Ces évaluateurs externes, appelés pairs, examinent la qualité scientifique, l'originalité et le potentiel des projets proposés.

Sélection des projets : Sur la base des évaluations des pairs, le FNS sélectionne les projets qui seront financés. Les décisions de financement sont prises en fonction de critères tels que l'excellence scientifique, l'impact potentiel des recherches et la faisabilité du projet.

Financement des projets : Une fois les projets sélectionnés, le FNS alloue les fonds nécessaires à leur réalisation. Le financement peut couvrir les salaires des chercheurs, les coûts de recherche, les équipements et autres dépenses liées au projet.

Suivi et évaluation : Le FNS assure le suivi des projets financés et évalue régulièrement leur progression et leurs résultats. Il peut également fournir un soutien supplémentaire aux chercheurs sous la forme de financements complémentaires ou de programmes de promotion de carrière.

3. DÉFIS PARTICULIERS DU SOUTIEN À LA CRÉATION NUMÉRIQUE

⇒ Création numérique ou numérisation de la création

Notre présentation a pour but comparer les initiatives qui soutiennent la création numérique, autrement dit, les contenus, œuvres, expériences nativement digitaux. Toutefois, en préambule, il est important de rappeler que de nombreux programmes soutiennent également la digitalisation des contenus ou la transition numérique des acteurs et des actrices culturelles ou encore des projets en matière de développement de solutions numériques d'accueil des publics ou de médiation.

Globalement, ces fonds de « transformation » ont connu une hausse significative depuis le COVID. S'ils n'ont pas un impact direct significatif sur la création numérique en elle-même, on peut considérer que les sommes engagées profitent indirectement au secteur, notamment lorsque certains aspects des projets soutenus nécessitent une expertise détenue par des professionnels de la création numérique.

Gros plan : Digital Culture Network, programme du Arts Council England

Le Digital Culture Network (DCN) est un programme développé par le Arts Council England, l'organisme de financement public des arts en Angleterre. Il vise à aider et à soutenir les organisations artistiques et culturelles dans leur utilisation des technologies numériques.

Le DCN fournit des conseils, des ressources et une assistance technique pour aider les organisations culturelles à tirer parti des opportunités offertes par le numérique. Son objectif principal est d'aider les organisations à accroître leur portée, à s'engager auprès de nouveaux publics et à développer leur activité grâce à l'utilisation stratégique des technologies numériques.

Conseils et orientations : conseils personnalisés aux organisations culturelles sur des sujets tels que la stratégie numérique, la présence en ligne, les réseaux sociaux, la collecte de fonds en ligne, la protection des données, etc.

Formation et développement des compétences : ateliers, formations et événements pour aider les professionnels des arts et de la culture à acquérir les compétences numériques nécessaires. Ex : formations sur l'utilisation des médias sociaux, création de contenu numérique, gestion de sites web, etc.

Ressources en ligne : bibliothèque en ligne de ressources, d'outils et de guides pratiques pour aider les organisations à naviguer dans le monde numérique.

Réseautage et partage de bonnes pratiques : initiatives de réseautage entre les organisations culturelles.

Le Digital Culture Network est conçu pour être un soutien gratuit et accessible à toutes les organisations culturelles, qu'elles soient grandes ou petites. Son objectif est d'accompagner les professionnels des arts et de la culture dans leur transition vers le numérique et de les aider à exploiter pleinement le potentiel des technologies numériques pour atteindre leur public et développer leurs activités.

⇒ Pratique ou technique

S'il existe de nombreux guichets qui acceptent de financer des projets numériques, la majorité d'entre eux fait reposer ses aides sur une vision du numérique non comme une discipline artistique en soi, mais comme une technique mise au service d'une discipline artistique préexistante (danse, théâtre, cinéma, etc).

Dans certains cas, qui demeurent rares, les institutions concernées ont toutefois développé avec le temps des programmes de soutien spécifiques, considérant non plus le numérique comme une technique mais comme une discipline à part entière. Il faut toutefois souligner que ce changement de paradigme ne peut se faire sans un repositionnement politique des agences concernées en matière de missions et de périmètres.

Gros plan : CNC, du cinéma à l'image animée

Le Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) en France propose plusieurs soutiens au numérique pour l'industrie cinématographique et audiovisuelle. La création de ces soutiens est née de la volonté du Ministère de la Culture d'étendre les missions du CNC à l'ensemble de l'« image animée » et a entraîné une transformation interne importante, avec la création d'une Direction du numérique, qui chapeaute aujourd'hui l'ensemble des initiatives liées au numérique.

Elles sont de quatre ordres :

- Fonds d'aide à la création immersive

À compter de juillet 2022, le fonds d'aide aux Expériences Numériques et le DICRéAM sont remplacés par un dispositif unique : le fonds d'aide à la création immersive. Ce fonds est ouvert aux auteurs et aux producteurs, et peut intervenir sur toutes les phases de réalisation d'un projet conformément à ces trois modalités d'aide : une aide à l'écriture, une aide au développement et une aide à la production.

- Fonds d'aide aux créateurs vidéo sur internet

Soutiens à la création de contenus diffusés gratuitement en ligne, avec deux volets, l'un destiné à renforcer la créativité de vidéos diffusées en ligne, la seconde à soutenir l'éditorialisation d'une chaîne type « Youtube ».

- Fonds de soutien pour le jeu vidéo

Le CNC dispose d'un fonds dédié au soutien de l'industrie du jeu vidéo dont les grandes lignes seront décrites plus loin.

- Aides aux moyens techniques de production et de diffusion

Aides financières sélectives attribuées sous forme de subvention afin de soutenir des projets techniques qui concourent à la création, la fabrication, la production, la diffusion ou la conservation des œuvres cinématographiques, audiovisuelles ou des jeux vidéo, ainsi que des opérations à caractère collectif à destination des professionnels des filières techniques du cinéma, de l'audiovisuel et du jeu vidéo.

⇒ Approche dimensionnelle ou approche catégorielle

Lorsqu'ils sont identifiés en tant que tels, la très grande majorité des soutiens à la création de contenus numériques culturels reste d'ordre catégoriels.

Ils se répartissent globalement sur trois grands axes : le soutien aux œuvres et médias interactifs, le soutien aux œuvres et projets immersifs, le soutien aux arts, installations et expériences numériques.

Pour des raisons historiques, ces trois axes sont souvent considérés comme des sous-groupes d'une catégorie plus générale :

- interactif > design (exceptions notables : France avec le CNC ; Canada avec le Fonds des Médias) ;
- immersif > audiovisuel ;
- arts numériques > arts visuels

Cette fragmentation des aides rend complexe toute analyse globale du financement de la culture numérique : nous comparons des systèmes parfois très dissemblables.

Quelques fonds ont toutefois opté pour une approche dimensionnelle de la création numérique, à travers des programmes de développement et d'accompagnement ouverts aussi bien à des contenus interactifs, immersifs ou d'art numérique ou avec une mission globale de soutien puis des programmes spécifiques à chacune de ces catégories.

Gros plan : Fonds des médias du Canada

Initialement conçu pour soutenir la production audiovisuelle canadienne, le Fonds des médias est une institution indépendante issue d'un partenariat entre l'Etat et les câblo-opérateurs. Ses missions ont rapidement intégré une dimension numérique, avec dans un premier temps le soutien à des contenus web ou multimédias, puis des soutiens plus spécifiques à la création numérique. Le FMC offre aujourd'hui une panoplie d'aides permettant d'agir sur toute la chaîne de production. A noter que 75% des soutiens vont à des contenus interactifs de jeu vidéo.

VOLET EXPERIMENTAL

Programme de conceptualisation

Aide financière attribuée au début du processus de création, dans le but d'accroître les chances du projet d'avoir du succès aux étapes ultérieures de financement. Précisément, le programme vise à permettre à un requérant admissible de créer et de valider un concept, ainsi que de vérifier l'idée de base ou l'hypothèse conceptuelle, ou encore de faire la preuve d'une fonctionnalité en vue de la phase du prototypage et des étapes ultérieures.

Programme de prototypage

Aide financière à des projets qui en sont aux premières étapes de la réalisation d'un produit afin d'en démontrer les fonctionnalités prévues et la conception. Cette phase consiste à expérimenter, à tester et à valider différents concepts et hypothèses afin d'arriver à un premier prototype fonctionnel.

Programme d'innovation et d'expérimentation

Les projets financés dans le cadre du programme d'innovation et d'expérimentation du Volet expérimental sont des contenus médias numériques et des logiciels d'application interactifs canadiens à la fine pointe de l'innovation en phase de production.

Programme pour les projets commerciaux

Financement de projets dont les probabilités de succès commercial sont élevées. Les projets seront évalués en fonction de leur potentiel à atteindre leurs objectifs commerciaux, à démontrer une occasion d'affaires et à atteindre la rentabilité.

Programme de partenariats avec des accélérateurs

Le programme de partenariats avec des accélérateurs (2PA) vise à offrir aux sociétés produisant des projets médias numériques et recevant du financement au titre du Volet expérimental du FMC un meilleur accès aux marchés, à du mentorat et à des capitaux.

Programme pour les séries numériques linéaires

Le programme pour les séries numériques linéaires vise à soutenir des séries numériques linéaires créées d'abord pour des plateformes en ligne et qui en sont à leur deuxième saison ou plus, dans certains genres admissibles au FMC.

⇒ **Aides culturelles ou soutiens économiques**

Les soutiens à la création numérique fonctionnent sur deux grands principes :

- L'encouragement à la création culturelle (subventions, dons, etc)
- L'incitation au développement de l'activité économique (aides, crédits d'impôts, tax shelter, etc)

Il est important de noter que les pays les plus avancés en matière de création numérique sont parvenus à mettre à disposition des créatrices et créateurs des canaux de financement mixtes, conjuguant des soutiens culturels et des incitations économiques. Ces soutiens ne sont pas nécessairement réservés aux mêmes acteurs et actrices mais leur combinaison permet un développement constant et durable de l'écosystème dans sa globalité.

Gros plan

Une pratique, trois approches : le jeu vidéo

Allemagne: BMWK, Ministère des affaires économiques et du climat – Video Games Funds (50M d'euros annuels, 70 millions annuels à partir de 2023)

- + : Budgets considérables avec véritable effet levier industriel, souple (cumul possible de subventions et ouverture sur les investissements privés), couvre bcp d'angles
- : Vision purement industrielle : les projets doivent apporter de 30 à 70% du budget

Particularité : *culture test* pour s'assurer que les projets soutenus véhiculent une identité patrimoniale allemande

France : CNC, Ministère de la Culture – Crédit d'impôts (43M euros en 2022, 31M en 2023) et Fonds d'aide au jeu vidéo (5 millions d'euros par année)

- + : Plateforme institutionnelle puissante, avec un historique fort dans le soutien de projets culturels ET industriels
- : Volatilité importante des programmes et des budgets, en fonction de priorités décidées au niveau du ministère et de la direction du CNC, système complexe et peu transparent

Canada: FMC, PPP avec Ministère du Patrimoine (Culture & Télécoms) et câblo-opérateurs privés – Volet expérimental (45M dollars canadiens en 2023), assorti au Québec d'un crédit d'impôt projeté pour 2023 à 362 millions de dollars pour les entreprises de titres multimédias

- + : Acteur institutionnel indépendant, qui bénéficie de sources de financement diversifiées et d'une mission claire, transparence des programmes
- : Modèles complexes nécessitant un suivi légal des projets pour calculer les remboursements, système globalement défavorable à la prise de risque culturelle

A noter que la Suisse ne dispose pas d'instruments fiscaux dédiés au soutien économique des industries créatives; toutefois, certains mécanismes de soutiens culturels – notamment dans le cas du jeu vidéo – prennent en compte la dimension de mise en marché des contenus soutenus.

**TROIS MODÈLES D'ENCOURAGEMENT POUR LA
CRÉATION NUMÉRIQUE SUISSE**

Quelles sources de financement?

En Suisse, comme le rappelle l'Office fédéral de la statistique, « le financement public de la culture est, à l'instar de bien d'autres domaines, fortement marqué par le fédéralisme. De manière générale, les plus fortes dépenses reviennent aux communes, suivies des cantons et de la Confédération. »

La participation de chaque entité varie fortement selon les domaines d'encouragement. Le théâtre et la musique sont plus soutenus au niveau des communes, les cantons participent en premier lieu à la conservation et la gestion du patrimoine culturel ; de son côté, la Confédération dispose d'un mandat plus large dans l'encouragement au cinéma.

Par ailleurs, de nombreuses fondations participent au financement de la culture, aussi bien au niveau fédéral, régional que cantonal. A cela s'ajoutent, enfin, des solutions de financement privées ou parapubliques, qui peuvent prendre des formes variées (investissements et prises de participations, achats, coproductions, mécénat, etc).

Comme on l'a vu, la gestion de fonds spécifiquement dédiés à la création numérique varie grandement en fonction des objectifs stratégiques et de la logique institutionnelle de chaque pays.

La France a placé le soutien à la création numérique – aides au jeu vidéo et aide à la création immersive – sous l'égide du CNC, qui dépend directement du Ministère de la Culture et procède à des arbitrages internes entre cinéma, télévision, jeu vidéo et création numérique.

Le Canada a opté pour une solution indépendante et dédiée, à travers le Fonds des Médias, qui gère des fonds publics (Ministère du Patrimoine) mais aussi des fonds privés venus des câblo-opérateurs, le soutien spécifique au cinéma étant du ressort de l'ONF.

En Suisse, au niveau fédéral, le Message Culture mis actuellement en consultation entérine la situation actuelle, tout en précisant le périmètre et les missions de chacun : la Section Cinéma de l'Office fédéral de la Culture finance la création immersive et Pro Helvetia soutient le « game design ». Le texte ne prévoit a priori pas de soutien spécifique pour les créations numériques n'entrant pas dans ces deux catégories.

Le Pôle de création numérique propose à ses partenaires institutionnels de réfléchir à la création d'une solution future de type « Fonds des Médias », qui aurait le double avantage de traiter exclusivement du soutien – complexe – de la création numérique et de pouvoir administrer des fonds de diverses origines.

Quels critères retenir?

La définition de la qualité d'un projet peut grandement varier en fonction des objectifs stratégiques poursuivis par l'organisme financeur. Tel ou tel critère aura ainsi une importance particulière, selon qu'on cherche avant tout à soutenir la création d'un patrimoine culturel, à renforcer l'impact économique de contenus créatifs dans leurs marchés respectifs, à stimuler un secteur d'activité dans son entier, ou encore à soutenir la professionnalisation d'acteurs et actrices d'un domaine donné. Bien entendu, dans la plupart des cas, les organismes de financement cherchent à atteindre plusieurs de ces objectifs stratégiques à travers leurs programmes.

Globalement, les critères suivants sont les plus fréquemment utilisés dans le domaine du soutien à la culture et à l'innovation:

Critères artistiques

- Originalité: portée d'un projet en matière d'idées, de concepts ou d'approches originaux. A noter que la capacité d'innover – dans la narration, l'esthétique visuelle, les techniques utilisées comme dans les formes d'expression mobilisées – est souvent considéré comme un critère important dans le cas de la création numérique
- Maîtrise artistique : habileté à manier des outils, des techniques et des concepts créatifs pertinents pour le projet. Ces questions ont également une importance particulière dans le cas de la création numérique
- Expressivité: capacité d'un projet à transmettre des émotions, profondeur, justesse et intensité de l'expression artistique
- Pertinence: clarté de la vision artistique et pertinence du message ou de l'intention artistique
- Cohérence: harmonie et cohérence des éléments artistiques, tels que l'esthétique visuelle, le style, la narration, la mise en scène, la structure, etc
- Impact: impact du projet sur le public, capacité à susciter la réflexion chez les spectateurs, à provoquer du débat

Critères économiques

- Potentiel: potentiel de commercialisation ou de diffusion d'une œuvre, d'un contenu, d'une expérience, en fonction de critères liés à la connaissance d'un marché ou d'un réseau de distribution. A noter que plus un projet est innovant et expérimental, plus son potentiel de commercialisation ou de diffusion est difficile à établir et nécessite une expertise poussée
- Stratégie: identification du public cible et des étapes de mise en marché et/ou de diffusion du projet
- Faisabilité : planification réaliste du flux de production et capacité à mobiliser des ressources (financières, humaines, techniques) qui permettront de mener à terme le projet

- Partenariats : présence de partenaires prêts à s'engager dans le projet, éventuellement historique de partenariats passés

Critères professionnels

- Technicité : solidité de la conception visuelle, qualité de la programmation, ergonomie de l'interface utilisateur, stabilité du produit final
- Expérience : historique de l'entreprise, réalisations passées, compétence de l'équipe créative et capacité de l'entreprise à mener à bien les projets proposés
- Collaborations : présence de collaborations entre différents acteurs, tels que producteurs, développeurs, artistes et chercheurs

Critères sociaux et politiques

- Conditions salariales : qualité de l'effort pour proposer des conditions de rémunération justes et en cohérence avec le budget
- Conditions de travail : qualité de l'effort pour fournir un cadre de travail adapté et pour lutter contre des phénomènes de harcèlement ou de mobbing
- Diversité : représentation équitable des genres et des minorités dans les équipes de création
- Inclusion : processus de production favorisant l'inclusion de personnes en difficulté
- Durabilité : efforts fournis pour diminuer l'empreinte écologique d'un projet

Modèle « standard »

Ce modèle est basé sur les logiques usuelles de soutien à des projets culturels, tout en tenant compte des spécificités de la création numérique.

Objectifs stratégiques :

Soutenir des projets culturels de création numérique, en permettant aux actrices et acteurs du domaine de pouvoir déposer des demandes de soutien spécifiques à leur domaine d'activité.

Types de soutien :

Subventions pour un projet culturel.

Mécanisme :

A l'image du Fonds des médias canadien, les soutiens tiennent compte des besoins spécifiques de la création numérique, en portant l'effort non seulement sur la phase de production mais également sur les phases de conceptualisation et de prototypage des projets. Ces différents soutiens sont indépendants les uns des autres et cumulables. Les porteuses et porteurs de projets peuvent déposer leur demande aux stades du prototypage ou de la production sans obligation d'avoir sollicité un soutien à un stade précédent. Toutefois, afin de renforcer la qualité finale des projets, les projets qui ont obtenu avec succès une aide à la conceptualisation puis une aide au prototypage peuvent disposer d'un « fast track » pour l'aide à la production finale du projet.

- Soutien au concept

Le soutien au concept alloue une aide financière à des projets éligibles au début du processus de création, dans le but d'accroître les chances du projet d'obtenir du succès aux étapes ultérieures de financement. Précisément, le soutien vise à permettre aux porteurs et porteuses du projet de créer et de valider un concept, de vérifier l'idée de base ou l'hypothèse conceptuelle, ou encore de faire la preuve d'une fonctionnalité en vue de la phase du prototypage et des étapes ultérieures.

Le soutien au concept reste modeste mais se veut très ouvert. Il ne comporte aucune garantie de bonne fin, la possibilité étant donnée aux porteurs et porteuses de projet de ne pas poursuivre leurs recherches si la validité du projet apparaît trop fragile.

Expertise : sur dossier, intendance.

Rendu : un rapport de recherche qui décrit l'utilisation de la subvention et les résultats de la recherche.

- Soutien au prototype

Le soutien au prototype alloue une aide financière à des projets qui en sont aux premières étapes de la réalisation d'un contenu culturel numérique afin d'en démontrer les fonctionnalités prévues et la conception. Cette phase consiste à

expérimenter, à tester et à valider différents concepts et hypothèses afin d'arriver à un premier prototype fonctionnel.

Sauf projet d'une ampleur particulière, le soutien au prototype doit être suffisamment consistant pour que les porteurs et porteuses de projets n'aient pas besoin de recourir à d'autres sources de financement à ce stade. Ils doivent pouvoir faire la démonstration de la faisabilité future de leur projet et disposer d'un POC leur permettant d'amorcer la phase de production avec des éléments porteurs et convaincants.

Expertise : sur dossier, collège d'experts indépendants.

Expertise complémentaire : point de situation technique (propriété intellectuelle et licence, etc).

Rendu : prototype ; dans l'hypothèse où la phase de prototypage ne serait pas concluante, un rapport complet décrivant les difficultés rencontrées et motivant l'abandon du projet.

- Soutien à la production (tous projets)

Le soutien à la production alloue une aide financière à des projets culturels numériques qui sont en phase de production. Cette phase consiste à produire le projet jusqu'à sa finalisation complète, soit dans le but d'une diffusion future. A ce stade, les projets doivent pouvoir démontrer leur faisabilité et ne plus comporter d'inconnues majeures sur des éléments techniques et/ou artistiques. Par ailleurs, les partenaires potentiels de diffusion du projet doivent être identifiés, ainsi que le public qu'il souhaite toucher. La chaîne des droits doit être entièrement clarifiée.

Le soutien à la production ne peut pas excéder 50% du financement du projet. Les montants sont libérés par étape, sous conditions. Les montants les plus importants ne sont libérés que lorsque la preuve des financements complémentaires est apportée.

Expertise : sur dossier, audition pour les demandes de financement important, collège d'experts indépendants.

Expertise complémentaire : analyse juridique, analyse technique et commerciale (si relevant).

Rendu : projet, rapport financier audité.

- Soutien à la production (fast track)

Les projets qui ont successivement obtenu les soutiens au concept et au prototype du programme bénéficient d'un fast track. Le fast track consiste en une analyse du prototype par un collège d'experts indépendants. En cas d'analyse concluante, le soutien au projet devient automatique, sous réserve de la réception d'un dossier complet. La libération des montants et le rendu obéissent aux règles usuelles.

Modèle « dynamique »

Inspiré par la plasticité et la notion de « service aux professionnels » de certains programmes du Conseil des arts anglais et du Story Lab de Migros, ce modèle est basé sur une approche novatrice de la notion de soutien, avec un changement important de paradigme dans les modes d'expertise et d'encouragement, puisque l'objet de la demande est une « requête » et non un « projet ». Il vise plus largement à renforcer la structuration du domaine, en proposant des solutions d'accompagnement diversifiées. Il repose sur la conviction que financer des oeuvres innovantes, mobilisant des technologies de pointe, nécessite une approche particulièrement ouverte et itérative de l'encouragement.

Objectifs stratégiques :

Structurer de manière pérenne le secteur, créer une identité culturelle numérique et un patrimoine culturel numérique romands, à travers un soutien dynamique pouvant aussi bien s'orienter vers un soutien particulier à un projet, à un catalogue de projets, à une recherche fondamentale ou à une mise en marché et/ou diffusion d'un contenu.

Types de soutien :

Conventions de prestation.

Mécanisme :

La plasticité du système doit permettre de répondre à un large éventail de besoins afin d'accompagner les créatrices et créateurs au plus près de leur réalité. Réalité forcément diverse et mouvante, dans un milieu marqué par son hétérogénéité et par la transformation en continu des outils de production et de diffusion des oeuvres. Des éléments aussi divers que les médiums numériques mobilisés, l'usage ou non de technologies en elles-mêmes expérimentales, l'assise des structures ou le caractère plus ou moins radical des projets et recherches envisagés doivent ainsi pouvoir être pris en compte au sein d'un seul et même mécanisme, sans que cela nuise au bon fonctionnement du système.

Par ailleurs, en partant d'une requête et non d'un projet, le système vise à porter l'action où elle s'avère réellement nécessaire. Il est possible qu'un projet soit déjà lancé mais nécessite un dernier coup de pouce financier pour exister, voire un refinancement partiel. A l'autre bout du spectre, un créateur ou une créatrice peut avoir besoin d'un soutien à l'acquisition de compétences ou de logiciels afin de pouvoir vérifier des hypothèses de travail ou développer un catalogue de projets futurs. Dans un cas comme dans l'autre, une réponse adaptée est possible pour peu que l'on adopte une perspective structurante, organique et holistique du rôle de l'Etat dans le domaine de l'encouragement à la culture et à l'innovation.

- 1^{ere} étape : « Requête »
Dans ce système, l'objet de la demande de soutien ne prend pas la forme d'un projet mais d'une requête. Cette requête décrit précisément les besoins et attentes des requérant.e.s, qui peuvent aussi bien concerner le financement d'un projet donné que celui d'une démarche plus fondamentale, d'une aide à la diffusion, voire un soutien technique ou juridique ou un financement complémentaire. La requête est analysée par un trio d'experts indépendants qui établit des recommandations détaillées sur les suites à apporter au dossier et qui les transmet à l'organisme de financement concerné.
- 2^e étape : « Protocole de soutien »
Un protocole de soutien est alors soumis aux requérant.e.s, qui détaille les mesures d'accompagnement envisagées, les conditions d'octroi du soutien et les modes d'expertise et d'évaluation retenus. Les requérant.e.s sont invité.e.s à produire les documents demandés, qui sont évalués selon le protocole de soutien retenu.
- 3^e étape : « Convention de prestations »
En cas d'expertise favorable, une convention de prestations est passée entre les requérant.e.s, l'organisme de soutien et les éventuels autres partenaires du projet. Elle précise l'ensemble du rapport contractuel entre les parties.
- 4^e étape : « Evaluation respective »
Au terme de la Convention de prestations, en plus des conditions de rendu prévues par le protocole de soutien, une évaluation respective des résultats est faite par les parties signataires de la Convention.

Modèle « excellence »

Inspiré par les logiques d'excellence du Fonds national suisse (FNS) et par le programme finlandais Young Innovative Companies Funding, ce modèle vise principalement à mettre en lumière l'excellence romande dans le domaine des arts et technologies, en soutenant un nombre de projets restreint mais avec des moyens significatifs et une évaluation régulière des résultats. Le système est particulièrement compétitif, avec un processus de sélection volontairement exigeant et la possibilité d'interrompre le soutien à chacune des phases du projet. En contrepartie, les porteurs et porteuses de projet se voient octroyés des financements qui leur permettent non seulement de finaliser avec succès leur projet mais aussi de renforcer leur structure à chaque étape de production. L'acquisition de matériel, le renforcement des compétences, les résidences ou tout autre élément permettant de produire les résultats attendus constituent des dépenses éligibles.

Objectifs stratégiques: création d'un patrimoine culturel numérique romand d'excellence, affirmation de la qualité des contenus romands en regard des standards nationaux internationaux les plus élevés.

Types de soutien :

Bourses sur concours.

Mécanisme :

Le mécanisme reprend dans les grandes lignes les étapes principes d'évaluation du FNS. Il repose sur deux mises au concours annuelles, avec pour chaque concours deux bourses octroyées.

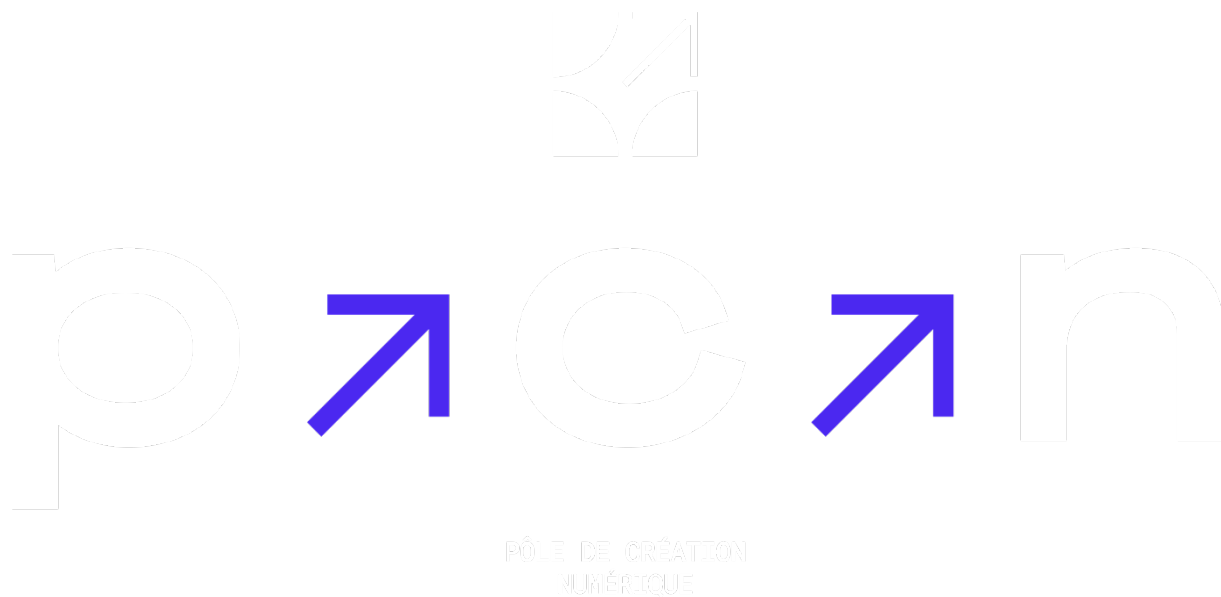
- Vérification administrative
Une première vérification purement administrative permet de s'assurer que la candidature soumise répond aux exigences du concours et que l'ensemble des documents figure au dossier. Un pool d'experts internes valide les dossiers.
- Évaluation I : évaluation externe
La vérification administrative laisse place à l'examen artistique et technologique de la demande. Pour la plupart des mises au concours, au moins deux expert-es externes (*Peer Reviewer*) évaluent le dossier. Les experts sont eux-mêmes sélectionnés selon un processus rigoureux et doivent parfaitement connaître l'état de la création numérique contemporaine. Ils sont indépendants et exercent en principe hors de Suisse. Les expert-es évaluent les dossiers indépendamment les uns des autres et rédigent chacun-e une expertise sur la base des critères décrits dans la mise au concours. Chaque critère fait l'objet d'une évaluation sur une échelle de 1 à 9. Les expert-es évaluent ensuite la requête globalement et résument les principales raisons invoquées. Les expert-es savent que vous pouvez consulter les expertises sous forme anonymisée à la fin de la procédure.

- **Évaluation II : évaluation interne**
Au moins deux membres du pool d'experts évaluent les dossiers à titre de rapporteuse ou rapporteur. Les dossiers sont attribués en fonction des médiums numériques mobilisés (jeu vidéo, réalité virtuelle, installation numérique, etc). Les rapporteuses et les rapporteurs évaluent la pertinence des expertises externes puis procèdent à leur propre évaluation, selon l'échelle de 1 à 9 et en étant libres d'inclure à ce stade une vision plus proche de la réalité de terrain suisse dans leur expertise. Ils/elles vérifient que le budget demandé soit approprié.
- **Évaluation : discussion et vote**
Les évaluations externe et interne constituent une base commune de décision pour chaque requête. Tous les membres du pool d'experts reçoivent les dossiers, les informations sur les requérants et requérantes, les expertises externes, les recommandations des rapporteuses et des rapporteurs ainsi que le budget. Lors de la réunion du pool d'experts, les rapporteuses et les rapporteurs présentent les dossiers qui leur ont été attribués et justifient leurs recommandations. Chaque membre vote, par voie électronique, en attribuant au dossier une note sur l'échelle de 1 à 9. Ses votes demeurent secrets. Les deux projets ayant obtenu les meilleures notes sont retenus. En cas d'égalité, un second tour est prévu.
- **Attribution des soutiens :**
Les bourses sont attribuées pour la durée de production du projet, avec trois étapes de monitoring des résultats : conceptualisation, prototypage, production. Chacune des étapes doit être validée par les rapporteurs et rapporteuses du projet. Si des changements importants sont survenus et qu'ils sont susceptibles de transformer la nature du projet, une validation par le Pool d'experts dans son ensemble peut être exigée. En cas de résultats ne correspondant pas aux attentes, le soutien peut être interrompu.
- **Refinancement :**
Dans des cas particuliers, notamment lorsqu'ils doivent faire face à de nouveaux impératifs technologiques, les projets peuvent nécessiter un complément de financement. Ce complément peut être octroyé sur validation du Pool d'experts.

2^e partie

PROCESSUS & RÉSULTATS

AMENDEMENTS DES MODÈLES D'ENCOURAGEMENT



Préparation des travaux

Afin d'accompagner, de fluidifier et d'organiser les réflexions des représentants de la branche sur les différents modèles d'encouragement exploratoires, le Pôle de création numérique a créé deux séries de trois questionnaires. La première série consistait en une suite de questions ouvertes relatives à chacun des trois modèles. La seconde série consistait en une grille d'évaluation basée sur des affirmations relatives à chacun des trois modèles, que les participants étaient invités à noter sur une échelle de 1 à 10.

En outre, une séance de préparation d'un après-midi a été organisée en amont des Assises afin que les rapporteurs de chaque groupe de travail disposent de l'ensemble des informations nécessaires à leur mission. Ils ont ainsi pu bénéficier d'un accès anticipé au matériel préparatoire, aux présentations ainsi qu'aux questionnaires.

Il était entendu que le matériel mis à disposition des rapporteurs devait être considéré comme un outil de facilitation des débats et non comme des documents à compléter obligatoirement. L'idée était avant tout que les professionnels puissent échanger sur les modèles, dans l'idée de leur apporter des améliorations.

Processus aux tables

Les quinze participants étaient répartis en trois groupes, chacune composée de quatre professionnels et d'un rapporteur.

Chaque groupe, ou table de travail, était organisée comme suit :

- ⇒ 1 rapporteur (disposant d'une connaissance préalable des modèles, des questionnaires et des processus)
- ⇒ 4 participants

Le groupe 1 était composé de :

- Isis Fahmy (créatrice, Cie IF)
- Jonathan Droz (créateur, Wowl)
- David Colombini (créateur, FragmentIn + INT Studio)
- Laurent Rime (créateur, A-LL Creative Technology)

Rapporteur: Emmanuel Cuénod (directeur, Pôle de création numérique)

Le groupe 2 était composé de :

- Laurent Novac (créateur, z1 studio)
- Anne-Gaëlle Lardeau (chercheuse, EPFL Pavillions)
- Jonhatan O’Hear (créateur et directeur de festival, AIIA)
- Martin Charrière (créateur, DNA Studios)

Rapporteur: Alex Iordachescu (producteur indépendant, directeur d’Elefant Films et vice-président de la Fondation pour la création numérique)

Le groupe 3 était composé de :

- Laurent Kempf (responsable opérationnel, cinéforum)
- Ulrich Fischer (producteur indépendant, memoways)
- Alessandra Gavin-Müller (réalisatrice et créatrice, membre détachée de la commission audiovisuelle SSA)
- Jonathan Moy de Vitry (créateur)

Rapporteuse: Hélène Faget (productrice indépendante, directrice de Tell me the Story)

A noter que le Pôle a dû renoncer à la parité hommes/femmes initialement souhaitée suite à des désistements.

Le groupe 1 a utilisé le questionnaire qualitatif mais pas la grille d’évaluation ;
le groupe 2 a utilisé le questionnaire qualitatif et la grille d’évaluation ;
le groupe 3 a utilisé le questionnaire qualitatif et la grille d’évaluation.

Les groupes 2 et 3 ont travaillé sur les modèles le jeudi après-midi et le vendredi matin. Le groupe 1 a travaillé sur les modèles le jeudi après-midi uniquement, avec un complément par écrit dans les jours suivants pour deux participants. Globalement, nous relevons que les réflexions, les ajustements proposés et les préférences de modèles se recoupent pour les 3 groupes.

Résultat des grilles d'évaluation

Cette première évaluation reprend les résultats des grilles remplies par les groupe 2 et 3. Les évaluations comprises entre 0 et 3 sont interprétées comme insatisfaisantes, les évaluations entre 4 et 7 sont jugées satisfaisantes mais perfectibles et les évaluation totalisant 8 et plus sont considérées comme très satisfaisantes.

1. Prise en compte des spécificités de la création numérique :
Le modèle standard a reçu une évaluation moyenne de 4,2 sur 10
Le modèle dynamique a reçu une évaluation moyenne de **9,9 sur 10**
Le modèle excellence a reçu une évaluation moyenne de 5,3 sur 10
2. Efficacité du soutien pour l'innovation et l'émergence de nouveau talent :
Le modèle standard a reçu une évaluation moyenne de 3,8 sur 10
Le modèle dynamique a reçu une évaluation moyenne de **9,7 sur 10**
Le modèle excellence a reçu une évaluation moyenne de 3,3 sur 10
3. Accessibilité des financements¹ :
Le modèle standard a reçu une évaluation moyenne de 2,5 sur 10
Le modèle dynamique a reçu une évaluation moyenne de **6 sur 10**
Le modèle excellence a reçu une évaluation moyenne de 1,3 sur 10
4. Stimulation des collaborations, échanges et partages de connaissances :
Le modèle standard a reçu une évaluation moyenne de 1,5 sur 10
Le modèle dynamique a reçu une évaluation moyenne de **8,3 sur 10**
Le modèle excellence a reçu une évaluation moyenne de 5,5 sur 10
5. Mesure de l'impact et suivi des projets :
Le modèle standard a reçu une évaluation moyenne de 1,8 sur 10
Le modèle dynamique a reçu une évaluation moyenne de **7 sur 10**
Le modèle excellence a reçu une évaluation moyenne de 4,7 sur 10
6. Capacité du modèle à s'adapter aux évolutions technologiques :
Le modèle standard a reçu une évaluation moyenne de 2,8 sur 10
Le modèle dynamique a reçu une évaluation moyenne de **9,2 sur 10**
Le modèle excellence a reçu une évaluation moyenne de 8,3 sur 10

Note globale :

Le modèle standard obtient une note finale de 2,77 sur 10
Le modèle dynamique obtient une note finale de **8,4 sur 10**
Le modèle excellence obtient une note finale de 4,7 sur 10

¹ Les experts du groupe 2 relèvent que la réponse dépend également des critères d'évaluation, la note finale indique ici une tendance

Le groupe 1 n'ayant pas rempli la grille d'évaluation, ces notes demeurent indicatives. Toutefois, il convient de noter que les observations du groupe 1 sur les trois modèles coïncident parfaitement avec les notes moyennes données par les groupes 2 et 3. Le modèle standard a ainsi été jugé par le groupe 1 comme peu adapté et peu efficient (note 0 à 3), le modèle excellence comme un modèle intéressant mais perfectible (note 4 à 7) et le modèle dynamique comme un modèle particulièrement adapté et d'une grande efficacité (note 8 à 10).

Au terme de cette première évaluation, le modèle standard doit être considéré comme insatisfaisant, le modèle excellence comme satisfaisant mais perfectible et le modèle dynamique comme très satisfaisant.

Dynamique de travail aux tables

Nous souhaitons que les participants disposent d'un temps suffisant pour discuter en profondeur des projets. Il nous semblait important que chacun puisse apporter une expertise unique et des points de vue différents en fonction de son domaine d'expertise, de son expérience et de son rôle. A nos yeux, cette diversité devait enrichir la discussion en offrant des angles variés pour aborder chaque modèle de financement.

Dans cette logique, les participants étaient encouragés à partager librement leurs idées et leurs réflexions sur les trois modèles de financement et à écouter les contributions des autres membres du groupe, en posant des questions pour approfondir la compréhension et en montrant de l'intérêt pour les perspectives des autres.

L'enjeu était également de doter les participants d'une base de connaissance commune sur les principes de soutien et les systèmes d'encouragement en vigueur et de leur fournir des outils d'analyse critique. Il nous paraissait capital que soient débattus les avantages mais aussi les inconvénients potentiels des différentes approches de financement.

Les membres des trois groupes ont soulevé des défis et des questions pertinentes, toujours de manière constructive. Leur engagement a permis une réflexion approfondie sur les modèles. Les participants ont identifié les points sensibles de chaque modèle, ont proposé des variations, suggéré des cautions, examiné comment chaque scénario pourrait influencer le travail à court mais aussi moyen et long termes des créatrices et créateurs numériques. Une question importante, pour le Pôle, était en effet de comprendre comment un système d'encouragement pourrait servir non seulement à financer et accompagner des projets X ou Y mais aussi, et cela s'avère particulièrement important s'agissant de création numérique, à favoriser durablement le développement de l'écosystème dans son entier. Autrement dit, le système choisi devrait pouvoir contribuer au renforcement de l'offre artistique et à la stimulation de l'innovation et de la créativité technologique suisses, tout en offrant un cadre de travail sain, des conditions salariales acceptables et des perspectives de développement réelles aux professionnels de la branche.

Nous ne souhaitons en revanche pas que l'échange se focalise sur la problématique des ressources (financières, humaines comme technologiques) nécessaires au bon fonctionnement de chaque modèle. D'abord parce que cette question devra être discutée à partir de données et d'intentions qui restent à éclaircir. Les financements dédiés aux pratiques culturelles numériques manquant encore cruellement en Suisse, baser n'importe quelle projection sur la situation actuelle n'aurait en effet pas grand sens. Pas plus que d'articuler des montants fictifs, à partir des besoins tels que ressentis par les participants mais qui feraient fi des possibilités politiques réelles de financement, à court et moyen termes.

A cela s'ajoute une logique systémique : qu'il s'agisse de cinéma, de danse, d'art visuel ou de création numérique, un modèle d'encouragement doit pouvoir fonctionner indépendamment du plafond budgétaire fixé, ce plafond déterminant in fine le nombre de projets qui pourront être soutenus et donc l'aspect plus ou moins sélectif du système en vigueur.

Il convient cependant de noter que les participants ont tout de même souhaité aborder ces questions, notamment pour évaluer le degré de faisabilité de chaque modèle, avec des perspectives à plus ou moins longue échéance.

Au terme de l'exercice, de nombreux participants nous ont par ailleurs fait savoir qu'au-delà de la discussion sur les modèles, ils jugeaient que cette rencontre constituait un signal important pour la structuration de la branche. Ils ont relevé que les créatrices et créateurs numériques ont peu d'occasion d'échanger sur leurs pratiques, alors que selon eux de telles discussions leur permettent de mieux prendre conscience qu'ils appartiennent à un seul et même secteur d'activité, quelles que soient les pratiques artistiques ou les technologies impliquées.

Modèle standard

Les échanges sur le modèle standard ont mis en lumière un paradoxe : s'il s'agit a priori du système d'encouragement qui aurait le plus de chances d'être mis en place par les collectivités publiques, c'est aussi le moins adapté aux spécificités de la création numérique et donc, dans une perspective d'utilisation de l'argent public, le moins performant. Ce paradoxe a nourri les conversations de chaque table.

Les échanges étaient articulés autour de deux logiques contraires. Pour les tenants du « pragmatisme institutionnel », le modèle standard ne répond certes qu'à une (relativement faible) partie des besoins des créatrices et créateurs. Selon eux, il permet toutefois de mettre en place, immédiatement et sans grand effort, un modèle « de base ». A partir de cette base, les institutions pourraient peu à peu construire un système d'encouragement plus complexe et mieux adapté aux exigences du numérique.

Les tenants du « pragmatisme professionnel » soulignent pour leur part que la faible réponse apportée par le modèle standard aux besoins réels des créatrices et créateurs mais aussi et surtout son manque de flexibilité et d'évolutivité dans un contexte de production de facto en constante évolution ne permettraient pas d'atteindre un tel objectif. A contrario, ils observent qu'en se dotant d'un système de base dont la qualité tiendrait essentiellement dans le « confort institutionnel » qu'il procure, il existe un risque important de péjorer durablement la branche. Ils pointent les freins possibles à la créativité et à l'innovation que représenteraient des choix trop conservateurs et mettent en avant le nécessaire changement de paradigme qu'implique le soutien à des pratiques artistiques et culturelles innovantes. Ils craignent également la perte de temps engendrée par des choix effectués « par défaut » et qui prendraient plusieurs années à être corrigés.

Entre ces deux extrêmes, de nombreux points de vue intermédiaires ont été échangés. Une remarque récurrente aura concerné la possibilité d'injecter une certaine « agilité » dans le modèle, sans pour autant que des pistes précises ne se soient formulées. Elle rejoint la demande, elle aussi partagée par l'ensemble des participants, que le système soit « à l'écoute » du monde numérique – autrement dit que les professionnels puissent être représentés dans les organes décisionnels en la matière et participer à l'amélioration et au monitoring des systèmes mis en place.

Les participants se seront mis d'accord sur un point important à rectifier : si la possibilité de pouvoir recourir à des financements pour chaque étape de la création d'un projet (développement, prototypage et production) constitue une amélioration significative par rapport à l'existant, cette logique de fonctionnement « en silo » ne devrait en aucun cas être appliquée de manière trop rigide. La lourdeur administrative inhérente au traitement des dossiers déposés, à laquelle s'ajoute le temps qu'implique une prise de décision par des commissions sélectives, n'apparaît pas compatible avec la réactivité nécessaire à la création d'un projet numérique.

Comme l'ont souligné plusieurs professionnels, « si un projet doit être financé à chaque étape de création, et que chacune de ces phases de financement prend une année, le risque que la technologie soit dépassée au moment de la livraison du projet n'est pas seulement significatif : il est quasiment acquis. »

Le mécanisme de « fast track » imaginé pour palier ce problème ne convainc qu'à moitié les participants. D'une part parce qu'il introduit une différence de traitement entre les projets demandant un soutien à la production – une situation jugée « acceptable » mais uniquement si les informations sont claires et transparentes pour tous. D'autre part, il est possible que l'adjonction d'un « fast track » entre les phases de prototypage et de production ne suffise pas à réduire de façon suffisamment importante le risque d'obsolescence technologique.

Les professionnels mettent en avant l'idée que le modèle doit a minima permettre les itérations et la simultanéité des phases de production qui sont le propre de la création numérique. Ils proposent une solution plus simple, basée sur les modes de financement de l'ingénierie suisse : un budget global prévisionnel possiblement « validé » au premier dépôt d'un projet, qui couvre l'ensemble des phases de production, et des financements libérés à chaque étape, en fonction de critères et d'objectifs définis.

Florilège :

- «Ce modèle ne prend pas en considération la temporalité, la mise en réseau et la simultanéité des étapes de création d'un projet numérique»
- «Ce modèle ne peut pas soutenir la diversité et la plasticité des modèles numériques»
- «On ne peut pas appliquer un modèle de l'ancien monde pour penser le nouveau monde»
- «Le passage d'une phase à l'autre n'est pas adaptée à la vitesse de l'innovation car si on doit prendre deux ans pour financer totalement un projet cela ne fonctionnera pas. La timeline doit être réaliste et prendre compte des évolutions du domaine»
- «L'aspect du soutien au prototype est important et intéressant mais uniquement s'il inclut des notions d'itération, de second dépôt possible, de testing de technologie»

Synthèse du modèle standard

Avis général :

Ce modèle n'est pas adapté à la pratique de la création numérique dans son ensemble, il a l'avantage de la simplicité institutionnelle et pourrait servir de base de travail mais les professionnels redoutent qu'il appauvrisse la créativité et freine l'innovation.

Les plus :

- Simplicité
- Clarté
- Maîtrise des enveloppes budgétaires
- Prototypage soutenu
- Fast track = gain de temps

Les moins :

- Ne répond pas aux spécificités de nombreux projets numériques
- Trop rigide
- Peu évolutif
- Pas de flexibilité dans les types de soutien
- Ne prévoit pas l'émergence de nouvelles pratiques
- Temps de financement très long si l'on passe par chaque phase

Modèle dynamique

Le modèle dynamique a été très largement plébiscité par les participants. A leurs yeux, il est le seul des trois systèmes proposés susceptible d'apporter des réponses satisfaisantes aux défis concrets que les professionnels du secteur rencontrent au quotidien. Il s'avère notamment particulièrement pertinent sur deux points essentiels de l'encouragement à la création numérique : la capacité de faire évoluer en continu le système afin qu'il reste en phase avec les innovations technologiques et artistiques parfois très rapides du domaine et la prise en compte réelle des spécificités de chaque projet. Fait intéressant : de nombreux participants ont également souligné qu'il représentait un changement de paradigme bienvenu entre les institutions de financement de la culture et les bénéficiaires de ces soutiens. Le recours à des évaluations respectives, mais aussi le fait que le système repose sur des conventions de prestations et donc sur un rapport personnalisé avec les porteurs de projet, est considéré comme « une vision saine » de l'encouragement. Le modèle est ainsi perçu par plusieurs participants comme valorisant les créateurs, mais aussi les experts et les professionnels du soutien en charge des dossiers.

Un aspect particulier du modèle dynamique a particulièrement été apprécié : de tous les modèles envisagés, c'est le seul qui considère l'encouragement à la création numérique comme une matière vivante, fluide, qu'on ne peut réduire ni à une « technique » mise au service de différents arts, ni à une série de « pratiques » obéissant à des critères fixes et immuables. L'intérêt du modèle, pour les participants, est précisément de ne jamais anticiper les innovations à venir ou orienter de manière forcément aléatoire la production d'œuvres numériques (vers le jeu vidéo, vers la réalité virtuelle, etc.). A contrario, il propose un mode opératoire permettant de financer des projets culturels à haute valeur technologique quel que soit le support de production ou de diffusion de ces dernières. En cela, selon certains professionnels, le modèle repose sur une vision relativement proche de mécanismes de financement liés à l'art contemporain ou à la science – deux pratiques qui placent la démarche des requérants au centre du processus de sélection.

Conséquence de ce plébiscite : le modèle dynamique aura également été le système le plus discuté, le plus analysé et le plus amendé de ces 2^e Assises. Les interrogations des professionnels concernaient essentiellement trois points, le premier ayant un impact direct sur les deux autres :

1. Le rôle central de l'expertise dans le système
2. Les ressources nécessaires pour mettre en place et faire fonctionner le modèle
3. La transparence des décisions

Chacun de ces points aura été abondamment abordé, parfois avec passion. Cet engagement a valeur de signal : la modélisation complète d'un système de ce type devrait impérativement être pensée avec des représentants de la branche, à travers un processus ouvert, dynamique et fédérateur. A ce stade, nous nous contenterons de produire ici une courte synthèse des réflexions les plus récurrentes sur chacun des trois points essentiels.

Sur le rôle central de l'expertise dans le système

Le rapport entre experts des commissions sélectives et professionnels des arts constitue un point sensible dans tous les domaines culturels. Les participants ont d'emblée identifié les risques d'un modèle donnant un rôle plus actif à ces experts et ont tracé les premiers contours des cautions à mettre en place pour assurer un fonctionnement « vertueux » du système.

Parmi les risques essentiels mis en lumière, certains apparaissent inhérents à tous les systèmes d'encouragement : comment éviter les conflits d'intérêts et garantir une expertise neutre et indépendante, quels sont les recours possibles, etc ? Des questions qui demeurent ouvertes et devront faire l'objet d'une réflexion poussée pour aboutir à un consensus satisfaisant. Il convient toutefois de noter que plusieurs professionnels ont relevé que certains processus du modèle excellence, particulièrement rigoureux sur la question de l'indépendance de l'expertise, pourraient être réinjectés dans le modèle dynamique.

La discussion sur l'expertise a également porté sur des risques plus spécifiques au domaine du numérique. La question de la capacité des experts à se maintenir « techniquement » à jour pour évaluer les dossiers a été soulevée à de nombreuses reprises, d'autant que les projets soumis peuvent reposer sur des innovations récentes et parfois complexes. Les participants ont formulé des pistes intéressantes : formation continue, évaluation des évaluateurs, etc. Il en ressort que ces questions doivent être abordées avec sérieux, en considérant qu'un expert ne saurait être considéré indéfiniment comme tel sur le simple principe qu'il aurait mené à bien un projet de création numérique à un instant « t » de sa carrière.

Enfin, la question de l'expertise a été également soulevée sous l'angle de son importance particulière dans ce modèle d'encouragement. Deux risques ont été pointés : une ingérence possible des experts dans le processus créatif et une lourdeur du système d'expertise, s'il devient trop coûteux et chronophage. Quelques pistes ont été là aussi envisagées : édicter un cahier des charges strict et transparent pour les experts, renforcer les missions de l'institution de financement de sorte à n'utiliser l'expertise que dans les phases où elle s'avère réellement utile, grouper les centres de coûts d'expertise pour réaliser des économies d'échelle, etc. Des suggestions qui témoignent de l'intérêt réel des professionnels à participer à des travaux futurs sur l'élaboration d'un tel modèle.

Sur les ressources nécessaires pour mettre en place un tel modèle

Comme précisé en introduction, la question du coût et du financement des modèles ne figurait pas à l'ordre du jour de ces Assises, l'objectif étant prioritairement d'identifier des modèles fonctionnels et adaptés aux pratiques de professionnels. Du fait du changement de paradigme qu'il implique, voire de son aspect disruptif, ces questions ont toutefois été abordées de manière récurrente dans les débats concernant le modèle dynamique. D'une part, comme dit plus haut, des inquiétudes se sont manifestées sur le coût de mise en place et de fonctionnement des collèges d'expertise. D'autre part, des questions plus globales ont été posées sur le volume de financement à atteindre pour répondre à des requêtes touchant aussi bien à la production qu'à la diffusion d'œuvres numériques, tous médiums confondus.

Les réponses données sur le moment par les responsables du Pôle ont été invariablement les mêmes : quels que soient le ou les modèles retenus, les coûts de fonctionnement de l'encouragement à la création numérique devront impérativement se situer dans les mêmes ratios que ceux observés dans des domaines comme le cinéma ou l'innovation scientifique. Par ailleurs, le périmètre de l'encouragement ne constitue qu'un élément parmi d'autres dans l'équation complexe permettant de calculer le volume critique de financement à atteindre pour stimuler durablement l'écosystème suisse. Le nombre moyen annuel de projets, leur typologie, leur enveloppe budgétaire ou encore l'existence ou non de possibilités de financements complémentaires sont autant de paramètres qui devront eux aussi être pris en compte dans une modélisation fine. Enfin, l'étude préparatoire menée par le Pôle a mis en lumière la manière dont certaines collectivités sont parvenues à répondre de manière économiquement viable à des demandes a priori coûteuses. A ce titre, la centralisation du soutien à la transition numérique des acteurs culturels anglais au sein d'une même structure constitue un bon exemple de réponse pragmatique à une problématique numérique complexe et potentiellement coûteuse. Là encore, il s'agira de voir dans quelle mesure le travail effectué aux Assises trouvera un relai au sein des collectivités publiques et les mandats de modélisation qui pourraient en découler.

Sur la transparence des décisions

Les professionnels ont parfaitement compris, et intégré, qu'un modèle de ce type implique un rapport nouveau entre professionnels et institutions. Un rapport basé sur la confiance et la volonté commune de créer, ensemble, les conditions-cadres au développement de l'écosystème culturel et innovant de la Suisse. De nombreux participants ont relevé que cette confiance ne pouvait se décréter : elle doit nécessairement prendre ses racines dans la transparence du système, la clarté des règlements et une application humaine des décisions.

Florilège

- «La requête est au centre du processus»
- « C'est comme cela que ça devrait toujours fonctionner. »
- «Le modèle dynamique NÉCESSITE (et non pas encouragement) la collecte des données et la mesure des résultats pour évaluer l'efficacité des financements»
- «Attention au point de vue des experts sur les processus créatifs»
- « Ce modèle intègre comme paramètre central la volatilité de la création numérique et de l'innovation, à travers des processus itératifs et une valorisation des expériences de chacun. »

Synthèse du modèle dynamique

Avis général :

Ce modèle constitue le système d'encouragement le mieux adapté à la création numérique, puisqu'il est évolutif et se nourrit des projets et des feedbacks pour s'adapter aux innovations du domaine ; il doit cependant faire l'objet d'un travail de modélisation important pour être mis en place avec succès.

Les plus :

- Flexibilité
- Agilité
- Personnalisation des demandes et donc des soutiens
- Création d'un réseau auquel les professionnels peuvent contribuer
- Très adapté à la pratique
- Respect des créateurs et créatrices à travers les évaluations respectives
- Modèle qui favorise la créativité
- Système qui se renforce au fil du temps et des projets

Les moins :

- Nécessite des processus transparents
- Nécessite une infrastructure en elle-même agile
- Exige une clarification des normes et conditions de soutien
- Travail complémentaire important pour mettre en place le système

Modèle excellence

Le modèle excellence n'aura pas suscité les réticences auxquelles on pouvait s'attendre au sein des groupes de travail. Au contraire, il aura été globalement considéré comme un modèle significativement plus intéressant que le modèle standard, voire comme un modèle prêt à l'emploi, sous réserve de quelques ajustements et pour peu... qu'il demeure complémentaire à d'autres systèmes existants.

Fait remarquable, ce point de vue aura été partagé par une écrasante majorité des participants. Quel que soit le groupe, et quelle que soit la dynamique au sein de chaque groupe, les évaluations se recourent et les observations comme les recommandations se révèlent identiques.

Les bénéfices d'un tel modèle apparaissent clairement : d'une part, du point de vue des institutions, il permet de ne pas diluer l'encouragement, en le concentrant sur des projets qui doivent servir de locomotives à la branche. D'autre part, du point de vue des usagers du système, il offre l'avantage unique de permettre aux créatrices et créateurs de consacrer leur temps, leur talent et leur énergie à la production d'un seul projet, sans multiplier les mandats annexes ou les recherches de fonds complémentaires. A ce titre, l'efficacité du système, les garanties qu'il offre en termes de développement d'un parcours artistique et de professionnalisation des porteurs de projet ont été à des maintes reprises soulignées.

D'autres qualités, pas nécessairement conscientisées au moment de la conception préparatoire du modèle, ont été mise en avant. Pour la plupart des participants, le degré d'exigence et la compétitivité requis pour espérer obtenir un financement aurait pour conséquence heureuse de forcer les porteurs de projets à clarifier leurs intentions, à trouver des partenariats stratégiques et à penser en amont la distribution de leur projet. Toutes choses utiles même dans le cas de figure où le projet n'accéderait finalement pas aux aides envisagées. Ses chances de voir le jour, auprès de guichets moins exigeants ou par le biais des partenariats déjà trouvés, s'en trouveraient accrues. Enfin, il a été rappelé qu'un tel modèle de financement permettait de garantir que la propriété intellectuelle développée reste en Suisse, les porteurs de projets n'ayant pas besoin de chercher des capitaux étrangers pour financer leurs recherches.

Il est à noter que le caractère hyper sélectif du modèle semble bien vécu par les professionnels. Ils ont d'une part considéré qu'un certain degré de compétition est inhérent aux domaines de l'art, de l'innovation et de la recherche. D'autre part, ils ont mis en avant l'idée que la compétition peut aussi avoir une portée fédératrice, en stimulant les collaborations notamment lorsque la complexité des défis technologiques à relever est importante.

Dans les ajustements proposés, on citera notamment la demande, récurrente, d'alléger les processus d'expertise et de soigner les retours formulés non seulement aux bénéficiaires futurs du soutien mais aussi et surtout aux porteurs de projets non retenus. Par ailleurs, certains mécanismes propres au modèle dynamique devraient être également envisagés dans le modèle excellence. Il est notamment apparu important que les bénéficiaires d'un mécanisme aussi sélectif s'engagent à contribuer au renforcement de l'écosystème dans son ensemble, à travers la restitution de leurs travaux sous forme d'études de cas ou autres transferts de connaissances.

Cette évaluation somme toute très positive du modèle excellence est toutefois conditionnée au fait qu'un tel mécanisme ne peut exister qu'en complément d'autres aides. Ces soutiens doivent garantir d'une part l'existence d'une diversité de projets et, d'autre part, permettre à la relève de faire ses armes à travers des financements de moindre ampleur. Dans les deux cas, l'objectif est de ne pas assécher l'écosystème, de trouver un juste compromis entre professionnalisation et expérimentation et d'offrir une panoplie de soutiens pouvant réellement répondre aux besoins des créateurs au fil de leurs carrières.

Dans une perspective de structuration de la branche, il a également été mentionné qu'un tel modèle ne pouvait être mis en place qu'une fois l'écosystème stabilisé, afin qu'il puisse déployer à plein ses qualités d'« ascenseur » ou d' « accélérateur » de parcours artistiques. Enfin, pour éviter des effets secondaires de dépendance au système, il devrait rester, aux yeux de certains professionnels, un mécanisme temporaire ou ponctuel.

Florilège

- «Ici, tu dois concevoir ton modèle de manière très précise, très claire»
- «La possibilité du refinancement est une excellente chose»
- «La possibilité d'abandonner le projet en cours est acceptable pour peu que les raisons soient réellement objectives et qu'une possibilité réelle de discussion existe avant la prise finale de décision»
- «Le processus est transparent et rassurant mais reste peut-être trop complexe au vu des sommes engagés. Une version allégée de ces processus serait acceptable avec la même exigence de transparence»

Synthèse du modèle excellence

Avis général :

Le modèle d'excellence est un bon système mais uniquement en complément d'autres soutiens, qui reposeraient sur des sources de financement variées et si l'écosystème est déjà structuré.

Les plus :

- Enveloppes confortables
- Projets qui peuvent devenir des locomotives du secteur
- Favorise les synergies en amont des dépôts, exigence sur la clarté des intentions
- Permet de se concentrer sur la création et non la recherche de fonds
- Levier pour convaincre des partenaires importants
- Légitimité accrue
- IP reste suisse car moins besoin d'aller chercher des fonds étrangers

Les moins :

- Ce modèle ne PEUT PAS exister de manière exclusive
- Défavorise la relève
- Dépendance possible au système

Points d'attention particuliers

Les 2^e Assises de la création numérique ont fait l'objet d'une restitution à chaud, le vendredi 23 juin, à l'ECAL. A cette occasion, nous avons listé quelques recommandations ou observations générales susceptibles d'éclairer nos travaux futurs. Nous reproduisons cette liste ci-dessous :

ENERGIE

Tous les modèles devraient intégrer des exigences de durabilité accrues, notamment au vu des dépenses énergétiques propres au numérique.

TEMPS

Le facteur «temps» est décisif dans la création numérique: si le financement global d'un projet mais trop de temps, il est impératif de prévoir des changements technologiques possibles en cours de route et donc prévoir ces montants.

Le secteur pourrait aussi s'inspirer des modes de financement dans l'ingénierie, où la décision de financement intervient au départ du projet pour l'ensemble de toutes les étapes (de la conception au produit final) mais les financements sont déclenchés par étape; cela permet de gagner du temps dans le processus de décision.

STRUCTURATION

Ces discussions autour des modèles sont essentielles pour la structuration du domaine, elles favorisent l'émergence d'une conscience commune de la création numérique romande, voire helvétique dans son entier.

Quel que soit le choix final du modèle, il est impératif qu'il soit adapté à la pratique des professionnels et au processus particulier de création dans le numérique. Notre rôle est de faire connaître ces exigences.

Ce rendez-vous constitue aussi en soi une forme de reconnaissance de la création numérique en tant que pratique et non pas uniquement comme technique.

Postérité des Assises

Les 2^e Assises de la création numérique se sont conclues par la restitution brute des travaux aux tables. A cette occasion a été abordée la postérité qui devrait être donnée aux travaux sur les modèles. Il a été convenu que le Pôle de création mettrait à disposition de la branche un compte-rendu des Assises – soit le présent document. Le Pôle s'est également engagé à présenter ces résultats aux autorités compétentes. Des rendez-vous ont été pris dans ce sens avec Pro Helvetia, l'Office fédéral de la Culture (OFC), la Conférence romande des directeurs des affaires culturelles (CDAC) ainsi qu'avec différentes institutions suisses, et notamment romandes.

En cas d'intérêt des collectivités publiques, le Pôle de création numérique proposera qu'un mandat lui soit donné pour la conception finale des modèles, projections et chiffrages compris. Ce mandat devra intégrer la possibilité de consulter largement la branche, sur un mode encore à définir. Un agenda politique et institutionnel réaliste devra également être discuté avec les partenaires pour la mise en place des soutiens.

Le Pôle de création numérique s'est également engagé à organiser de nouvelles Assises en 2024, sur une thématique et dans un format qui devraient être discutés au sein du Comité programmatique du Pôle. Pour mémoire, ce Comité réunit un large pool de représentants du secteur. Il constitue l'organe consultatif principal du Pôle de création numérique.

Les premiers axes de réflexion des Assises 2024 ont tourné autour des trois thématiques suivantes : les mécanismes économiques et fiscaux qui devraient être mis en place pour soutenir l'innovation culturelle en Suisse ; les lieux et espaces de diffusion de la culture numérique sur le territoire helvétique ; la coopération internationale (aussi bien au niveau de la création et production de contenus que de leur diffusion). La thématique retenue sera communiquée en début 2024.

