

# Digitales Parties

Dulex Samuel, Jocic Sacha, Mauviel Maeva, Rey Myriam

*Etudiant-e-s en ingénierie des médias, 1<sup>ère</sup> année, HEIG-VD*

**Pourquoi ne pas faire la fête depuis son salon ? De simples concerts aux festivals en mode virtuel c'est ce que nous avons nommé les digitales parties. Cependant, il est vrai que bon nombre de personnes appellent ce phénomène de diverses manières que ce soit des streams, des concerts en ligne ou virtuels... Actuellement, personne ne sait quel terme adopter pour représenter au mieux ce nouveau concept.**

**Les Digitales Parties en laissent certains peu convaincus, en revanche, elles représentent plusieurs avantages considérables pour les organisateurs, les spectateurs et les artistes.**

## I. INTRODUCTION

La pandémie du covid-19, complétée par ses nombreuses restrictions sanitaires ont mis en avant de nouvelles manières de vivre et de consommer la majorité des événements. De nouveaux concepts émergent, développant ainsi le monde de la fête en format distanciel, suscitant un fort engouement de la part du public.

Parmi elles se trouvent les digitales parties, ces événements en direct diffusés via des plateformes présentes sur Internet auxquels le public assiste à distance et lors desquels il peut interagir avec les autres festivaliers, idoles, ou chanteurs, DJ, musiciens... À présent que les restrictions sociales touchent à leur terme, la question du futur de ces activités festives se pose. Quels sont les différents éléments poussant les spectateurs, les organisateurs et les artistes à poursuivre l'aventure de ces digitales parties ? Quand ce type de représentation a-t-il pris forme ? En d'autres termes quelle est son histoire ?

## II. HISTOIRE

La population du début au milieu du XXe siècle utilisait déjà des technologies pour écouter des informations en directe, comme la radio [1].

Les premières technologies radio diffusaient le code morse, qui a été utilisé pour communiquer les conditions météorologiques au public pour la première fois en 1916 [1].

Poursuivant dans la chronologie, la télévision a été inventée peu de temps après en 1928, qui n'a gagné en popularité qu'à la fin de la Seconde Guerre mondiale. Puis est venu le texte en streaming, communément appelé sous-titrage codé dans les films ou les émissions de télévision, qui aide les téléspectateurs à comprendre ce qui se passe à l'écran [1][2].

Au 21e siècle, Internet est né, différentes entreprises ont commencé à héberger des vidéos de concert en streaming.

En 1993, *Xerox PARC* a diffusé une performance en live de *Severe Tire Damage in Australia* qui a finalement prouvé grâce à cette technologie que la diffusion en direct était possible. En 1996, Apple, a organisé une webdiffusion de *Metallica* à Slims à San Francisco. Les événements ont lentement commencé à être diffusés en streaming à l'aide d'Internet, permettant au public de s'y connecter depuis son domicile. [3].

Internet a été utilisé comme un outil de distribution donnant à des entreprises comme *Netflix*, *Twitch* et *Hulu* la possibilité de booster leurs plateformes et de d'offrir à leurs utilisateurs des vidéos à la demande.

## III. AVANTAGES

Même si les digitales parties ne convainquent pas tout le monde, elles représentent néanmoins plusieurs avantages pour les organisateurs, les spectateurs et les artistes.

Contrairement à ce que l'on pourrait imaginer, les concerts et autres événements digitaux ne sont pas simples à organiser. C'est d'autant plus le cas pour les représentations hybrides (proposées sous forme classique et digitale), où les difficultés du facteur technique s'ajoutent aux contraintes liées au public physique. Les spectateurs virtuels du festival de Glastonbury ont pu en faire l'expérience lorsqu'ils n'ont pas pu accéder à la plateforme de streaming, ratant ainsi tout le début du concert [4]. Toutefois, l'absence de public peut supprimer certains imprévus liés au facteur humain. Si la mise en place du matériel est minutieuse et nécessite une grande expertise, elle semble néanmoins plus facile à contrôler durant l'événement.

La monétisation des digitales parties est une question omniprésente au sein des organisateurs. Le digital offre un potentiel de monétisation important, résidant principalement dans ses possibilités de personnalisation et d'instantanéité pour le public. Les spectateurs pourraient par exemple payer pour suivre une star en backstage à la fin du show, ou accéder, d'un simple clic directement sur ses vêtements, à la boutique en ligne pour les acquérir [5].

Les avantages sont d'autant plus flagrants pour les spectateurs. En suivant le concert directement depuis chez lui, le public se soustrait aux situations communément admises comme étant peu confortables : la queue pour aller aux toilettes, la présence oppressante de la foule, la chaleur ou encore une

visibilité réduite de la scène [6]. De même, les problèmes d'accessibilité ne se posent plus pour les personnes en situation de handicap.

D'autre part, certaines des expériences offertes par les digitales parties ne sont pas reproductibles dans le monde réel. Les décors en réalité virtuelle peuvent être changés extrêmement rapidement par exemple. Lors d'un concert digital, les membres du public jouissent également d'une opportunité d'échanger avec le reste de l'audience via un fil de conversation texte ou par le biais de commentaires, une expérience globale et "meta" impossible dans un événement physique.

Du côté des artistes, le champ des possibles offert par le digital en matière de créativité est très alléchant. Que ce soit dans le cadre d'un événement virtuel dans un univers immersif (ou chaque membre du public vit une expérience hors du réel, incarné par son avatar) ou dans le cadre d'un live à distance plus classique, les artistes peuvent amener leur audience dans leur univers non seulement musical, mais aussi visuel. Les opportunités artistiques sont extrêmement larges, que ce soit au niveau des tenues, modifiables en un temps éclair, ou des interactions avec le public, comme lors du concert de *The Weeknd* au cours duquel les commentaires et les noms des spectateurs étaient directement intégrés dans le décor.

#### IV. FUTUR

Le milieu de la production croit en l'exploitation des fêtes virtuelles. À l'instar de l'éditeur *Epic Games* qui avait annoncé en octobre 2021 le lancement d'une série de concerts dans le jeu vidéo *Fortnite* sous la dénomination *Soundwave Series* [7]. L'éditeur semble donc croire en la prestation 100 % virtuelle de musiciens. Il faut dire que la première prestation de *Travis Scott* avait réuni plus de 12,3 millions de joueurs en simultané [8]. Le dernier concert produit était en janvier 2022 et donc cela confirme l'intérêt de l'éditeur dans la production de concerts dans leur univers [9].

Concernant les acteurs plus traditionnels, par exemple, le groupe *Imagine Dragon* se produira pendant l'été 2022 dans l'application *NextVR* sur l'oculus de *Meta* [9]. Sur la période 2020, près de 2 500 concerts virtuels auraient réuni plus de 250 000 personnes par événement. Au total, sur l'année 2020, plus de 60 000 concerts auraient été produits virtuellement [10]. Le COVID a agi comme un accélérateur au mouvement déjà bien engagé de ces digitales parties [11].

De plus en plus de services apparaissent afin d'offrir aux utilisateurs une diversité d'expériences. Que ça soit avec les événements diffusés simplement sur des plateformes comme *Twitch* ou encore *Amazon Prime* ou dans les *metavers*, que ça soit celui du groupe *Meta* ou celui de *Fortnite*.

L'évolution du marché pour accéder à ces événements virtuels se retrouve en plein essor avec une croissance de 348,4 % des ventes d'équipements pour la réalité augmentée et virtuelle entre 2020 et 2021 [12]. Le public porte donc un intérêt à la technologie et le contenu produit augmente chaque année. Que ce soit donc le public ou les professionnels du milieu, il est

fort probable de voir la quantité et la diversité de celui-ci croître de manière exponentielle ces cinq prochaines années [12].

La qualité générale de ces fêtes numériques va également progresser grâce à des investissements dans les nouvelles technologies de capture vidéo ou de motion-capture. Pour faire face à cet accroissement global de la qualité des diffusions, les fournisseurs d'accès Internet devront également augmenter de manière significative leurs débits de connexion et surtout les temps de latence. Les investissements massifs dans la 5G semblent donc arriver à point pour cette consommation d'un nouveau genre.

#### V. CONCLUSION

Pour conclure, nous pouvons dire que les digitales parties ont fait un bond en avant très récemment et notamment avec la pandémie du COVID-19.

Les arts de la scène comportent de nombreux domaines comme le théâtre, les spectacles, humour, conférence, danse... Nous avons abordé le monde de la musique, mais pouvons-nous assister à d'autres types d'événements virtuels ? Comme une pièce de théâtre ou un ballet dans un lieu mythique par exemple, le très connu Bolchoï de Moscou, afin de s'imprégner du décor majestueux. Est-il possible de faire un aller-retour pour Broadway afin de profiter d'une comédie musicale de renommée internationale depuis son salon ?

Dans certains pays c'est déjà le cas. Prenons l'exemple du Canada, le site *sors-tu.ca* propose d'ores et déjà 10'000 spectacles mêlant, divers arts de la scène dans une trentaine de salles différentes à découvrir installés confortablement depuis son salon.

D'autres options existent comme celles proposées sur le site *spec.qc.ca* proposant aux utilisateurs de souscrire un forfait afin d'accéder à diverses représentations virtuelles, comme "des spectacles à l'emporter".

Plus proche de chez nous, le *Paname Comedy Club*, basé à Paris, propose des spectacles d'humour en streaming.

En décembre 2021, Eric Antoine, humoriste créer un spectacle spécialement conçu pour des représentations virtuelles [13]. C'est une expérience interactive et participative où les spectateurs peuvent interagir avec l'artiste pendant le show. Même si les sketches et les tours de magie ont été adaptés au virtuel, quelques problèmes ont été recensés, principalement au niveau technique.

Nous remarquons que l'émergence des spectacles virtuels est réelle et tend à s'étendre davantage dans le monde en intégrant la totalité des arts de la scène. Restons attentifs, de nouveaux concepts ne cessent de se développer.

## RÉFÉRENCES

- [1] The not so ancient history of live streaming [23 avril 2018], [Consulté 24 mars 2022]  
<https://blog.promotix.com/the-history-of-live-streaming>
- [2] History of streaming [8 avril 2021], [Consulté 31 mars 2022]  
<https://www.wowza.com/blog/history-of-streaming-media>
- [3] The history of live streaming[2 février 2021], [Consulté 02 Avril 2022]  
<https://restream.io/blog/history-of-live-streaming/#:~:text=In%201995%2C%20the%20internet%20company,Yankees%20and%20the%20Seattle%20Mariners.>
- [4] Musique – Le concert virtuel de Glastonbury victime de la technique, [sans date]. 24 heures [en ligne]. [Consulté le 8 mars 2022]. Disponible à l'adresse :  
<https://www.24heures.ch/le-concert-virtuel-de-glastonbury-victime-de-la-technique-937575570870>
- [5] Le concert du futur sera-t-il en streaming?, 2021. Le Temps [en ligne]. [Consulté le 8 mars 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.letemps.ch/culture/concert-futur-seratil-streaming>
- [6] Is VR the future of live music?, 2022. Audio Media International [en ligne]. [Consulté le 8 mars 2022]. Disponible à l'adresse : <https://audiomediainternational.com/is-vr-the-future-of-live-music/>
- [7] Fortnite Soundwave Series Announces Tones And I in an Interactive Madhouse!, [sans date]. Epic Games' Fortnite [en ligne]. [Consulté le 31 mars 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.epicgames.com/fortnite/en-US/news/the-fortnite-soundwave-series-continues-with-tones-and-i-in-an-interactive-madhouse>
- [8] Fortnite : un concert du rappeur Travis Scott rassemble plus de 12 millions de joueurs. leparisien.fr [en ligne]. 24 avril 2020. [Consulté le 31 mars 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.leparisien.fr/high-tech/fortnite-un-concert-du-rappeur-travis-scott-rassemble-plus-de-12-millions-de-joueurs-24-04-2020-8305215.php>
- [9] Live Concert: Imagine Dragons, [sans date]. Live Concert: Imagine Dragons | Oculus [en ligne]. [Consulté le 31 mars 2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.oculus.com/experiences/event/1606699232705927/>
- [10] New research suggests livestreamed concerts are here to stay, [sans date]. [en ligne]. [Consulté le 24 mars 2022]. Disponible à l'adresse : <https://themusicnetwork.com/livestreaming-concerts-revenue-tickets-midia/>
- [11] Are Virtual Concerts the Future of Live Entertainment?, 2021. Los Angeles Business Journal [en ligne]. [Consulté le 8 mars 2022]. Disponible à l'adresse : <https://labusinessjournal.com/media/are-virtual-concerts-future-live-entertainment/>
- [12] Le marché des casques VR/AR ne va “que” quintupler en 4 ans | Viuz, 2022. [en ligne]. [Consulté le 24 mars 2022].
- Disponible à l'adresse : <https://viuz.com/2022/01/10/le-marche-des-casques-vr-ar-ne-va-que-quintupler-en-4-ans/>
- [13] “Connexions” [20 avril 2021], [Consulté 31 mars 2022]  
<https://www.sortiraparis.com/scenes/spectacle/articles/236971-connexions-le-spectacle-virtuel-d-eric-antoine-la-derniere-representation-a-voir-a-la-tele>