

SYNTHÈSE DE LA RENCONTRE

LA BELLE
SAISON

PLATEFORME
BELLE SAISON

AUVERGNE-RHÔNE-ALPES

TRAVAILLER AVEC LE JEUNE PUBLIC

comment faire évoluer
ses pratiques professionnelles ?

LYON
Théâtre Nouvelle
Génération - Le TNG
Vendredi 29 janvier
de 9h30 à 17h



LA NACRE

LETRANSFO
ART CULTURE AUVERGNE
Agence régionale de développement culturel en Auvergne



THÉÂTRE
NOUVELLE
GÉNÉRATION



Culture
auvergne-rhone-alpes

Le 29 janvier 2016, la Plateforme Belle saison Auvergne-Rhône-Alpes a réuni environ 170 professionnels des arts et des cultures, à Lyon pour une journée de réflexion. Au menu, les cultures numériques juvéniles.

La journée a été animée par **Christine Prato**.

INTRODUCTION

Les professionnels rassemblés au **TNG** ont été chaleureusement accueillis en ce début de journée par **Céline Le Roux** (TNG), **Simon Pourret** (LE TRANSFO), **Nicolas Riedel** (La Nacre), **Hélène Guicquéro** et **Jacqueline Broll** (DRAC Auvergne-Rhône-Alpes).

La matinée a été introduite par des représentantes de la Plateforme Belle saison Auvergne-Rhône-Alpes qui ont fait état de l'actualité de la clôture de la « Belle saison avec l'enfance et la jeunesse » en décembre 2015 et de l'ouverture d'une nouvelle période nommée « Génération Belle Saison ».

La matinée a été nourrie par les propos de **Sylvie Octobre** et **Milad Doueïhi**. L'après-midi fut éclairé par trois récits d'expérience en théâtre, écriture, muséographie.

GÉNÉRATION BELLE SAISON

INTERVENTIONS DE :

Geneviève Lefaire (SE-Assitej France), **Lucie Duriez** (Espace 600), **Flavie Lejemtel** (LE TRANSFO), **Anne Courel** (Cie Ariadne).

Génération Belle Saison est encouragée et soutenue au niveau national par 23 mesures portées par le ministère de la Culture et de la Communication. Ces mesures sont destinées à favoriser le développement des arts et de la culture en direction des jeunes. La toute récente fusion de Scènes d'Enfance et d'Ailleurs et de ASSITEJ France en une seule association promet un accompagnement par et pour les professionnels de cet élan dans la coopération des territoires et des partenaires.

En Rhône-Alpes et Auvergne, les deux plateformes Belle Saison ont fusionné au cours de l'année 2015 avec une proposition commune en Auvergne pour le 1er juin des écritures 2015 puis pour l'organisation de cette rencontre du 29 janvier 2016. La nouvelle Plateforme poursuit ses travaux à travers 6 réseaux: écritures contemporaines, adolescents, petite enfance, musique, coopérative de production, art et science et donne rendez-vous aux professionnels intéressés le **vendredi 25 mars au TNG (Lyon) pour mettre en place la Plateforme Génération Belle Saison**.

INTERVENTION DE SYLVIE OCTOBRE

Sylvie Octobre, souffrante et absente le matin, a tout de même pu être entendue via un extrait vidéo (25mn) d'une conférence qu'elle a tenue à Beaubourg en octobre 2014¹.

Sylvie Octobre, sociologue au Département Etudes et Prospectives du ministère de la Culture et de la Communication, a analysé l'évolution des cultures juvéniles à partir des résultats issus des trois dernières enquêtes nationales sur les pratiques culturelles des français, enquêtes conduites par le ministère de la Culture entre 1988 et 2008. On peut lire les analyses détaillées de Sylvie Octobre dans son ouvrage *Deux pouces et des neurones* édité à La Documentation française en 2014.

Sylvie Octobre observe au cours de la vingtaine d'années considérée, l'état de culture des jeunes, les permanences et les transformations de leurs pratiques sous l'influence des technologies numériques. Elle dégage ensuite de cet état quelques questions et problématiques renouvelant et bousculant ainsi nos représentations.

Globalement en 20 ans l'univers culturel des jeunes a basculé des médias vers le numérique. Les questions posées par le numérique ne sont pas simplement technologiques mais elles sont d'abord culturelles, c'est ce que démontre Sylvie Octobre.

Tout n'a pas changé, les jeunes présentent toujours 4 traits essentiels dans leurs pratiques culturelles :

- 1) Les jeunes étaient il y a vingt ans et sont aujourd'hui encore, technophiles ; il s'agit d'une technophilie d'usage, peu sont véritablement techniciens.
- 2) Ils affichent un goût pour les médias dits expressifs ou innovants (l'écoute de musique prend le dessus sur la lecture et la télé)
- 3) Ils affirment aussi un désir fort d'expérimentation (pratiques amateurs, plutôt hybrides actuellement)
- 4) Enfin, ils revendiquent un goût pour la sociabilité (« faire entre copains »). La sociabilité est le moteur principal de leurs choix culturels.



Par ailleurs, en vingt ans les changements sont nombreux :

- **Le numérique joue sur la temporalité** avec des temps de consommation plus séquencés, courts et pas nécessairement chronologiques. Sylvie Octobre les nomme chrono-illogiques.

Le numérique permet de créer ou de mixer toutes sortes d'objets culturels qui captent et valident sur le net leur propre reconnaissance via les réseaux et les systèmes d'indexation. On a des objets culturels qui échappent aux labellisations institutionnelles.

- **Le numérique laisse apparaître une distance croissante avec les attributs de la culture scolaire**, il permet d'accéder à des champs de la consommation, de la production et de la construction des valeurs qui ont peu à voir avec les institutions culturelles ou l'institution scolaire. Le clivage entre les jeunes et les générations précédentes est véritablement lié à cette distance qu'ils opèrent aux attributs scolaires (rapport aux livres, à l'acquisition des savoirs, à la médiation des savoirs,...). Cette distance pourrait être la véritable différence culturelle générationnelle.

- **Le numérique a développé le goût pour le divertissement** (entertainment) qui hybride le rapport à la culture. Le jeu vidéo a été la porte d'entrée de ce phénomène. La télévision aussi, au croisement de la culture et du loisir.

- **Enfin, le numérique s'est nourri de cosmopolitisme esthétique et culturel**. Avec l'influence d'aires géographiques plus diverses, plus floues, plus accessibles, avec des nouveaux imaginaires culturels qui se déploient dans le temps et l'espace tout en s'hybridant.

1. http://www.dailymotion.com/video/x2bha7a_rencontre-mediation-numerique-2014-cultures-juveniles_tech

De ce constat, Sylvie Octobre fait émerger trois questionnements :

1- La fragmentation des conditions de vie des jeunes s'accompagne-t-elle d'une fragmentation culturelle ? A l'inverse, la convergence technologique s'accompagne-t-elle d'une homogénéisation culturelle ?

La massification scolaire et étudiante des années 80 s'est, 20 ans après, arrêtée et les profils des étudiants se sont contrastés. Le modèle étudiant comme épicycle et modèle de transformation des cultures jeunes ne fonctionne plus. L'effet du diplôme sur la consommation culturelle est toujours vérifié mais moins puissant qu'autrefois, par contre ce qui est très puissant c'est le mode de vie, c'est-à-dire la manière de vivre. En quittant la vie étudiante, même avec un diplôme élevé, les pratiques culturelles diminuent fortement contrairement à il y a 20 ans où les plus diplômés restaient des grands « consommateurs » de culture.

La démocratisation des pratiques a été générale face à la télévision : toute génération et toute catégorie sociale a augmenté sa consommation télévisuelle.

Le développement de l'écoute de la musique est sensible chez tous et en particulier chez les jeunes au détriment de certaines désaffections comme c'est le cas pour la lecture. Concernant les pratiques par genre, les filles ont gagné l'accès à certains espaces jusque-là réservés aux garçons, mais les garçons ont quitté des pans culturels entiers. Le redécoupage des pratiques culturelles par genre a véritablement évolué.

Il faut retenir que les cultures jeunes numériques ne sont pas homogènes. Le terme « culture juvénile numérique » est insuffisant pour décrire une génération.

2- Le nouveau rapport à la culture. Quels sont ces nouveaux rapports à la culture ? Peut-on parler de plus d'autonomie, d'éclectisme ?

L'autonomie en matière culturelle est basée sur trois principes :

- Le principe relationnel : chez les jeunes la relation prime sur le contenu.
- Le principe d'engagement : il y a une injonction implicite à être engagé culturellement. Exister culturellement, avoir des passions et des consommations diverses, des centres d'intérêt multiples.
- Le principe du vase clos : le numérique ne peut fonctionner en vase clos (production, validation et diffusion des contenus en cercle fermé).

Ces principes créent de nouvelles inégalités, de nouveaux effets d'exclusion parce qu'il est compliqué d'être engagé quel que soit le capital social, culturel ou relationnel. Au final, il y a moins

de jeunes complètement exclus de la pratique culturelle, mais selon les profils ils se situent aux endroits où s'accumulent les exclusions et les inégalités qui sont de ce fait plus difficiles à désenclaver.

3- Médiation et remédiation. Quels liens entre les cultures jeunes et les autres ? Qu'advient-il des transmissions ? Médiations ?

Les jeunes développent de nombreuses compétences y compris imparfaites. Ils ont développé des modalités d'apprentissage qui leur sont propres, circulaires, additives et fonctionnent par espaces d'affinités. Ils vivent dans des univers homogènes mais finalement peu reliés. La remédiation consiste à faire des liens entre ces isolats. La jeunesse malgré ou à cause de cette hypertrophie de technologie a une véritable attente de médiation ou de remédiation. Mais « les cultures buissonnières » des jeunes existent en marge et en différence des médiations que produisent les institutions culturelles.

Par ailleurs, deux mythologies restent à interroger : celle du fonctionnement collaboratif dans le numérique (tout le monde n'y est pas) et celle du régime des émotions (like, no like) qui entre en opposition avec le régime du savoir, maintenu comme premier dans les institutions culturelles dans la médiation.

INTERVENTION DE MILAD DOUEIHI

Milad Doueïhi, historien des religions, est titulaire de la chaire d'humanisme numérique à l'Université de Paris-Sorbonne.

Qu'est ce que l'humanisme numérique ?

L'humanisme numérique est d'ores et déjà installé. Il est le résultat d'une convergence entre notre héritage culturel complexe et une technique devenue un lieu de sociabilité sans précédent. Le numérique est une culture, il engendre une culture, une façon particulière de voir le monde et d'être au monde. En conséquence, nous ne pouvons considérer le numérique comme un simple outil, un simple objet, le numérique est sujet, il appelle à une conversion d'une culture vers une autre.

Au début des recherches sur la culture numérique, il a surtout été question des transformations temporelles constatées : l'accélération, les flux, la fragmentation. Milad Doueïhi s'est saisi d'un autre effet puissant de la culture numérique : le corps. L'humanisme dispose que l'humain est architecte par définition de la manière dont le corps se comporte dans une civilisation. Le corps joue un rôle déterminant dans la valorisation des logiques culturelles. De manière rapide, l'histoire culturelle du numérique a associé, au début, le corps à la chaise : le corps assis devant la machine, le clavier, l'écran. Depuis quelques années, le corps est passé dans une culture ambulante. D'autres fonctionnalités du corps sont devenues déterminantes : la reconnaissance vocale, le tactile... Cette mutation est indissociable de l'humanisme. La technique modifie le corps. Dans une civilisation, il existe un lien entre le statut du corps et la culture qu'elle produit.

« On trouve chez des grands penseurs des moments déterminants pour expliquer les grandes mutations des sociétés occidentales en insistant sur des modalités différentes de l'humanisme. Claude Lévi-Strauss a insisté sur trois moments déterminants qu'il appelait les trois humanismes. Le premier est celui de la « renaissance aristocratique » via l'accès aux langues anciennes, le deuxième « bourgeois » à cause des révolutions industrielles est celui du XIXème siècle, il est exotique, lié aux découvertes des grandes civilisations d'Asie et le troisième est « démocratique », le sien [C. Lévi-Strauss], celui de l'anthropologie, c'est le retour de ce qui été refoulé dans les deux premiers, c'est à dire l'oralité et la mythologie au sens des anthropologues. »

Milad Doueïhi propose le numérique comme quatrième humanisme qui avec la naissance d'objets inédits modifie les pratiques en redéfinissant le lien social.

Milad Doueïhi réagit ensuite aux propos de Sylvie Octobre, sur divers points :

Premier effet, la fragmentation touchant aux pratiques, la dimension du temps et la reconfiguration de l'espace culturel. Dans l'environnement numérique, on ne fait que partager, faire circuler des textes, des liens, des renvois mais surtout en petit format. Cette pratique est associée à une autre plus ancienne et savante : l'anthologie². On a eu recours à l'anthologie du fait de la rareté de l'accès aux textes. Aujourd'hui, on utilise l'anthologie du fait de la surabondance. On est tenté d'y voir une gestion de l'économie de l'attention (développée par Herbert Simon, 1970³). Face à la profusion d'informations, l'enjeu n'est plus le contenu mais l'attention dans l'accès au contenu. Et cela modifie les règles de la médiation. L'anthologie permettait de véhiculer la sagesse et de détacher une idée forte de son contexte original pour enrichir le domaine public en donnant lieu à de nouveaux usages. Cette fragmentation aujourd'hui est associée à la fragmentation de l'identité numérique elle-même. On en trouve un effet miroir sur la manière dont la présence numérique se déploie sur des réseaux différents Flickr, Instagram, Twitter, Facebook...

Le second effet évoqué par Sylvie Octobre concerne ce qui touche au privé ou au confidentiel dans les pratiques des jeunes. La sociabilité numérique a accepté de modifier la manière juridique de traiter ce qui était privé ou confidentiel. Ce changement émane des pratiques des jeunes, il introduit de nouvelles valorisations culturelles.

Troisième aspect, c'est le passage du média, trans-media vers le numérique. Milad Doueïhi pose un regard un peu différent mais complémentaire de Sylvie Octobre. Il veut prendre en compte la spécificité des objets numériques extrêmement différente de celle des médias précédents. Par exemple, la télévision avec laquelle on ne pouvait interagir. L'objet numérique, lui, peut être modifié et même radicalement pour qui a des compétences minimales. En histoire de l'art, la distance entre le spectateur et l'objet artistique était déterminante. Le numérique élimine cette relation.

Enfin, Milad Doueïhi s'intéresse à son tour à l'usage du mot autonomie. Norbert Wiener s'était intéressé aux relations entre l'autonomie de l'humain et l'automatisation en lien avec la théorie de l'information. Cela est essentiel du point de vue politique, social et culturel. On assiste à une mutation de l'autonomie et de notre conception de l'humain vis-à-vis de l'environnement numérique. L'autonomie est un mot piège (autonomos : celui qui se donne ses propres lois), on s'imagine qu'on est souverain mais la réalité est plus compliquée : l'autonomie est plutôt une modalité de délégation. Le numérique, du côté des usages et des pratiques comme de l'évolution des techniques, nous incite à repenser nos modalités de délégation : robotique, intelligence artificielle, algorithmes...

2. Recueil de morceaux choisis d'œuvres littéraires ou musicales

3. « Dans un monde riche en information, l'abondance d'information entraîne la pénurie d'une autre ressource : la rareté devient ce que consomme l'information. Ce que l'information consomme est assez évident : c'est l'attention de ses receveurs. Donc une abondance d'information crée une rareté de l'attention et le besoin de répartir efficacement cette attention parmi la surabondance des sources d'informations qui peuvent la consommer » - Simon, H. A. « Designing Organizations for an Information-Rich World ».



Christine Prato - animatrice : Allons-nous vers un corps universel ?

Milad Doueïhi : Oui et non : le corps devient interface au numérique. Nous avons les smart-watches (les montres connectées), la prochaine génération sera celle des montres prolongées par des capteurs vous identifiant par votre peau. C'est votre peau qui intégrera les facteurs programmables, la montre ne devient qu'un écran. Le corps lui-même va devenir le site de l'informatique alors que l'objet/montre n'est que l'écran pour la lecture. La mutation de l'interface et de la miniaturisation a des effets remarquables. On va avoir les tissus intelligents se modifiant selon l'écosystème du porteur, physiologie... Ces tissus et ces objets/montres vont tout mesurer ce qui vient du corps « porteurs ». On va tous devenir hypocondriaques ! C'est la massification des données qui va faire le changement, les données personnelles qui seront exploitées par les algorithmes (moteurs de recherche, de recommandation). On est en train de passer à une nouvelle ère.

Cécile Guignard de l'Hexagone à Meylan : En quoi est-ce intéressant ? Le trans-humanisme est-il une fatalité ?

Milad Doueïhi : Je ne suis pas trans-humaniste mais comme observateur c'est passionnant. Faut-il s'inquiéter ? Le numérique donne lieu à la surveillance et au contrôle mais aussi à tous les moyens de les contourner. Nous avons l'utopie d'éviter la souffrance, la douleur et la technologie va y arriver. Mais les enjeux du numérique, au-delà de l'économie, deviennent de plus en plus graves. On touche aujourd'hui à l'humain dans la manière dont on l'a toujours défini.

Christine Prato : Cette approche du monde n'est-elle pas essentiellement occidentale ?

Milad Doueïhi : Oui, c'est un colonialisme numérique, pas dans les usages, mais dans une forme de rationalité occidentale qui s'est imposée par la soit-disant universalité des mathématiques. Les langages de programmation sont modelés sur l'anglais (la langue). L'informatique quantique changerait les règles. Il y a un biais occidental mais à cause des moteurs de recherche qui basculent vers des moteurs de recommandation, les langues apportent des résultats différents. La même requête en France ou en Allemagne obtient des réponses différentes.

Christine Prato : Revenons à la fragmentation de l'espace et de la relation dans l'espace : les jeunes sortent sans se déplacer, quelles sont ces pratiques ?

Milad Doueïhi : Cela n'est pas spécifique aux jeunes. La cartographie numérique modifie notre rapport avec l'espace. On n'a plus besoin de se déplacer, néanmoins on se déplace autrement par le biais de la construction et de la mise en œuvre de l'identité numérique. Le voyage touristique se fait d'abord sur la carte, puis sur les sites de recommandation et enfin dans certains cas, en se déplaçant réellement dans le pays. C'est un rapport inédit, rien à voir avec le guide Michelin, il est bien plus puissant.

Christine Prato : Sylvie Octobre et vous évoquez les mythologies. Mythologies des récits antiques ? De l'inconscient collectif ? De la collaboration ? Les pratiques demeurent-elles égocentrées ?

Milad Doueïhi : Il y a deux sens à mythologie. Le premier péjoratif, on construit de fausses promesses, il y avait cette connotation dans la conférence de Sylvie Octobre. Je crois qu'il y a une mythologie de l'informatique et du numérique, c'est « une promesse de bonheur » (pour reprendre la formule de Stendhal parlant de la beauté). C'est aussi une mythologie dans la constitution des récits, des narrations de fondation dans l'aspect industriel ou bien utopiste dans celui des logiciels libres...

Alain Endezoomou de la Cie Bikutzi jazz à Grenoble : Est-ce que le numérique est l'avènement de l'homme universel ? Je le vois chez les enfants...

Milad Doueïhi : Je ne suis pas sûr. Oui, il y a une certaine reproduction des valeurs mais pas dans le détail. Les jeunes inventent des conventions linguistiques dans leurs propres langues issues de plateformes mais différentes et pas identiques partout. L'histoire de l'homme universel vient de la théologie, on la retrouve inversée : nous sommes les parents de nos parents, parce que vivant après, nous avons plus de connaissances qu'eux. Sous l'apparence de la ressemblance, il y a beaucoup de particularités qui se mettent en place et il y a une fragmentation entre des réseaux différents. Le même individu peut avoir des rôles différents dans des circuits qui cohabitent.

Il y a par ailleurs une domination culturelle imposée par la dimension industrielle de l'informatique.

Marianne Feder de la Maison de la danse : une remarque plus qu'une question : nous accueillons des enfants et jeunes dont le rapport aux œuvres change. Quand ils viennent au spectacle il faut maintenant leur expliquer qu'ils vont vivre une heure, deux heures, de temps non connecté. Cela inquiète les plus jeunes et traduit leur méconnaissance de disposer d'un moment pour soi. Le spectacle vivant est un moment éphémère, unique. Pour une génération qui visionne, re-visionne et partage des vidéos, c'est difficile à comprendre.

Milad Doueïhi : Et cependant, les plateformes qui ont du succès aujourd'hui sont celles qui proposent de l'éphémère en ligne. C'est assez intéressant. On y poste quelque chose qui reste une heure, deux heures et disparaît.

Bertrand Pinlet des Eclaireuses et Eclaireurs de France : les jeux vidéo sont aussi des œuvres. Interactives. Les RPG (Role Playing Game ou jeux de rôle) sont des réseaux sociaux, les gens jouent en ligne et se rencontrent. Il se crée des cultures et des segmentations sociales.

Le râteau aussi était une extension du corps humain. On ne sait pas comment fonctionnent les logiciels... le corps, l'âme et la machine.

Milad Doueïhi : les jeux vidéo sont un autre sujet, intéressant. On a trois types de jeu : imitation, calcul et stratégie comme les échecs. L'open source responsabilise et impose d'avoir des connaissances.

Stéphanie Moutoussamy, Conseil départemental de l'Allier : on pense aux limites de cet outil. Education aux limites, dangers d'internet, lien entre éducation au numérique et éducation artistique et culturelle : comment ? L'accès virtuel à un musée ne remplace pas le vrai rapport à l'œuvre.

Milad Doueïhi : on est dans une phase hybride. Sur l'éducation, il faut enseigner la raison computationnelle, la pensée algorithmique et les enjeux associés à la sociabilité telle qu'elle se décline. C'est le plus intéressant. Non pas juste la maîtrise d'un certain outil. Comprendre non pas pour coder et programmer, mais comment formuler des questions pour obtenir des réponses ou non, quelles formes de réponse.

Jérôme Henriot de la Cie Passaros : Comment faire si trop d'informations ?

Milad Doueïhi : on a commis une erreur, on a imaginé le net comme une bibliothèque universelle. Alors que l'accès est façonné par le moteur de recherche et par l'interface. La matérialité de l'information informatique est autre que la matérialité du livre. Le livre ne change pas, l'objet informatique, si.

Sylvie Desbarres, éducatrice à La maison des adolescents : les ados sont collés aux écrans. Que font-ils ? Que fait-on de sa propre altérité quand on est enfermé avec l'ordinateur dans sa chambre ?

Milad Doueïhi : Je crois qu'il faut leur faire confiance, avec le temps...

La sociabilité en dehors du numérique se construit dans la rencontre, par le regard sur le visage de l'autre. Avec les écrans, la perception de l'autre s'est transformée. Émerge une autre façon de faire. Qu'est-ce que ça donne ? Je n'ai pas de réponse...

Claire Petit de la Cie Entre eux deux rives : anecdote d'enfant avant d'entrer dans une salle de spectacle « on va télécharger le spectacle ! ». Le numérique est souvent vu comme un danger. Nous, professionnels devons nous questionner aussi sur l'intérêt, les façons d'être critique via les réseaux sociaux, il y a des satires, des critiques... Nous devons regarder ce que font les jeunes sur le net.

Milad Doueïhi : oui, les discours sur la peur sont problématiques, non pas qu'il n'y ait pas de risque mais il y a aussi des groupes qui s'expriment de façon critique, intelligente, informée. C'est remarquable.

CONCLUSION DE LA MATINÉE

Milad Doueïhi insiste sur l'autonomie et l'humanisme : nous vivons quelque chose de complexe. Le modèle pendant longtemps était le paradigme de l'index, modèle du moteur censé nous guider pour accéder aux informations qui nous étaient nécessaires ou qu'on cherchait ; ce paradigme de l'index (dominance de Google) construit pour sa pertinence. Aujourd'hui, on est en train de muter vers un autre modèle qui est celui de la recommandation. La recommandation est un autre enjeu car elle modifie le contexte de la pertinence pour prendre en compte l'historique de la sociabilité afin de la présenter. Elle est associée à des enjeux économiques importants (voir site comme Amazon ou d'autres...) il y a un passage possible d'une forme de l'aide de la prévision vers une forme de la prescription implicite par le biais des données et de leur exploitation. C'est assez complexe car les enjeux sont assez larges et touchent à la dimension individuelle et à la dimension collective. Durant la première période du net, on avait célébré une utopie du village global avec circulation de l'information sans frontière. Elle est aujourd'hui remise en question. Il y a un retour du territorial du point de vue juridique, linguistique, artistique et culturel (censure et surveillance).

Finalement, ce paysage est riche et complexe mais on n'a pas moyen d'intervenir pour le modifier, c'est là le plus risqué ; on ne peut modifier le comportement de Google et de Facebook même si les utilisateurs voulaient s'opposer, ils savent résister avec un pouvoir énorme lié aux interfaces. Du coup, la question qui se pose est que doit-on faire ? Légiférer ou bien compter sur les usages contestataires afin qu'ils modifient par leurs actions les écosystèmes ?

Dernière remarque : l'éthique de l'informatique est un sujet d'actualité. C'est signe de difficultés... Le signe d'un moment important de basculement ou de crise : éthique des robots, des machines. Le modèle de l'éthique de la conviction (scientifique) et l'éthique de la persuasion (politique) ne fonctionne plus. Nous sommes incités à imaginer une éthique qui réponde aux enjeux du numérique pour l'individu et pour la collectivité.

INTERVENTIONS DE L'APRÈS-MIDI

DÉCOUVRIR TROIS EXPÉRIENCES

Aujourd'hui, ici, nous sommes tous amenés à travailler autour du jeune public et le constat est déjà là, il ne suffit pas de vouloir faire évoluer nos pratiques professionnelles, elles évoluent déjà.

A retenir de ce matin plutôt théorique sur les pratiques culturelles des jeunes, deux notions: l'émotion (plus que les connaissances) et l'authenticité.

Cet après-midi sera à la croisée de ces deux notions en revenant un peu plus vers le vivant, l'humain, puisque sont présentés trois projets qui montrent des évolutions possibles de pratiques culturelles avec les jeunes.

Laclasse.com, Luc Tartar et dix classes de collèges du Rhône.

www.laclasse.com (onglet Actions éducatives / théâtre)



Luc Tartar : Comédien et auteur dramatique. Auteur de romans et de pièces, il écrit pour le jeune public, les adolescents et les adultes.

La Classe.com existe grâce au partenariat entre la Compagnie Ariadne et Erasmé (Living Lab « service d'innovation numérique » de la Métropole de Lyon) qui propose à des jeunes d'aller à la rencontre d'une pièce en suivant le fil d'enquête construit par Luc Tartar, auteur associé à la Compagnie. A mi-parcours (mi-année scolaire), au cours d'une semaine, l'auteur rencontre de visu les classes.

Et, en fin d'année, en juin, les dix classes se retrouvent pour échanger au cours d'une semaine au Toboggan (Décines). Chaque classe monte une petite production à jouer devant les autres. Les comédiens de la Cie Ariadne lisent le texte intégral. Le texte édité est remis aux élèves.

Il s'agit d'une résidence d'écriture virtuelle en ligne et c'est la troisième année de résidence de Luc Tartar.

Objectif du dispositif : Découvrir l'écriture dramatique de l'intérieur, au moment où elle se fait, se crée.

Objectif de l'auteur : écrire une pièce en lien, en connivence avec des adolescents. C'est l'état de création qui est important.

L'auteur se présente en ligne. Il délivre aux élèves des parties de cette pièce en cours d'écriture, lors de cinq rendez-vous en ligne dans l'année. Entre lui et les dix classes, l'échange a pour sujet la suite de l'histoire en train d'être écrite, telle une enquête autour d'une œuvre dramatique. Le site porte et

garde la trace des échanges. Le texte de la pièce est l'œuvre unique de l'auteur, il n'intègre pas les écrits des élèves mais s'inspire de leurs échanges pour écrire la pièce. Les échanges prennent des formes très variées : du texte, des musiques et des vidéos.

Luc Tartar encourage les élèves. Il est exigeant. Il propose et attend que les élèves s'engagent.

L'auteur ne censure pas les élèves mais il choisit parmi les pistes proposées celles qui l'intéressent le plus.

« Avec ou sans écran, la rencontre existe quand je sens que la confiance est là, que le dialogue passe par delà l'écran. S'ils ne sont pas là, pas dans leur proposition, c'est alors sans émotion. Je dois trouver le ton sur lequel leur écrire. Comment concrétiser la complicité entre nous. On n'est pas dans un travail scolaire, on est dans un travail de création. Comment à mon âge m'adresser à eux au travers de cet outil ? Ça passe par le plaisir, par l'adolescent que je vais chercher en moi... je suis touché quand la rencontre a lieu. C'est comme si on se touchait. Nos imaginaires se touchent.

C'est un jeu, sérieux. On prend du plaisir et on fait quelque chose d'important.

Le rapport avec les enseignants est fondamental. En début d'année, il y a une journée de réunion entre les enseignants, les documentalistes de CDI et moi. On crée là une relation indispensable en dehors des élèves, on sait que l'on travaille pour les élèves. Je me présente et on présente le projet. Ce n'est pas une place simple pour les enseignants, ils doivent s'effacer pour laisser la place entre l'auteur et les élèves mais ce sont eux qui vont organiser le travail, remotiver les élèves si besoin... Ils doivent faire mousser les choses, c'est une position pas simple. J'essaie de remercier aussi les enseignants qui font un travail considérable. La formation des enseignants au théâtre, à l'écriture dramatique, à l'informatique est nécessaire et à développer. »

La classe vive, Marion Aubert.

<http://laclassevive.unblog.fr>

http://www.tirepaslanappe.com/spectacles.php?spec_id=89



Marion Aubert : comédienne et autrice de la Cie Tire pas la nappe.

Avec la Compagnie Tire pas la nappe et cinq théâtres en France (ville et rural) : le protocole proposé commence avec l'écriture d'un cahier d'imaginaire, objet hétéroclite de photos, lettres, dialogues. Ce cahier s'adresse aux enfants et aux enseignants. Avec pages blanches. Format papier et numérique. Le cahier est envoyé aux enseignants des huit classes (du CP au CM2) impliquées dans le projet. Avec la création d'un blog, une correspondance avec les enfants s'installe durant deux mois. Les enfants envoient vidéos, textes, dessins, chants etc.

Puis l'autrice rencontre chacune des classes avec un comédien. Au retour, elle écrit une pièce très rapidement avec les matériaux collectés. Et le spectacle est monté, joué.

Le rythme est un aiguillon, et les données sont très nombreuses et multiformes. Marion Aubert prend tout et recycle ces matériaux (par exemple : la rencontre de Violetta - l'héroïne de la pièce - et de Marguerite Duras).

« Il y a une puissance de l'imaginaire et du fantasme qui fait la rencontre. Et c'est ludique ; on sait qu'il y a une finalité, le temps du fantasme, le temps de l'attente, le temps où j'imagine l'autre, je suis en adresse à ces enfants que j'ai rêvés, la rencontre, les rendez-vous, les retrouvailles et le caractère exceptionnel des représentations. La rencontre avec les enseignants a été importante, d'ailleurs dans le texte il y a une figure d'enseignant, en burn-out total ! Mon lien avec eux c'était le cahier d'imaginaire, ils en faisaient ce qu'ils voulaient. On a besoin d'être en collaboration, en concertation. C'est un besoin pour eux, ils découvrent les élèves autrement, c'est un appel d'air pour eux aussi. »

Muséomix, Célia Bonnet-Ligeon

www.museomix.org⁴



Muséomix est un événement in situ qui rassemble chaque année dans des musées des équipes constituées de graphistes, développeurs informatique, médiateurs, designers, artistes, experts de contenus, communicants, bricoleurs... pour créer par équipe des prototypes numériques de médiation.

Célia Bonnet-Ligeon présente Muséomix comme un événement de trois jours autour d'une communauté de professionnels et de bénévoles, muséophiles : une tentative collective de s'emparer d'un musée pour le transformer, le sortir de ses habitudes. Le musée se prête à une expérience en confiant à des équipes extérieures l'opportunité de proposer des changements dans ses murs. Les équipes vont en trois jours concevoir des prototypes de médiation opérationnels. Ces prototypes sont montrés au public le troisième jour.

Pendant l'événement, le musée reste ouvert. Les visiteurs s'intéressent aux collections et à l'événement.

« Dans l'esprit, les équipes revisitent la médiation du musée sans porter de jugement sur la pratique du musée. Museomix est un laboratoire d'idées. Concrètement, Muséomix commence par un appel à candidature pour les musées en début d'année, en janvier. L'appel à participants est lancé en juillet, l'événement a lieu autour du 11 novembre. Les budgets des musées mobilisés pour l'événement sont variables d'un lieu à l'autre. Muséomix accompagne les musées dans la recherche de financement.

Des personnes d'Erasmus sont parmi les fondateurs. On retrouve une méthodologie commune avec laclasse.com. »

A la suite de l'événement, le musée conserve les prototypes une huitaine de jours, et choisit de pérenniser (ou pas). S'il s'y décide, il peut éventuellement contractualiser avec les prestataires ayant participé. Cette démarche se fait alors hors Muséomix.

4. Museomix actuellement construit un catalogue de tous les prototypes (Exemple Musée de Grenoble « Lever les yeux » Vidéo sur www.museomix.org/)

Muséomix n'intègre pas spécialement le jeune public mais des communautés ont travaillé avec des enfants comme public ou pour fournir des idées. Les enfants sont encore peu dans les communautés. Muséomix projette d'associer des classes en amont de la venue des communautés afin que les enfants donnent des idées qui pourraient être réalisées durant les trois jours et ils viendraient en famille à la fin, voir les prototypes construits.

Une initiative à noter, portée par Muséomix Ouest à Rennes : dans un collège, l'équipe a adapté le format de trois jours pour travailler sur une œuvre artistique dans le cadre du 1% culturel ; les élèves ont réalisé des prototypes (cartons, technos,...).

Les déclinaisons de Muséomix se développent de plus en plus dans différents secteurs ou sous d'autres formes : museosprint (pour les petits musées), biblioremix (bibliothèque), gareomix (pour repenser les usages d'une gare), Hack my church (créativité et religion à l'ère numérique)...

A quand un ThéâtreMix ? Il suffit de trouver le point commun de ce que l'on souhaite remixer et de constituer une communauté.

CONCLUSION DE L'APRÈS-MIDI

Geneviève Lefauve de Scènes d'Enfance et d'ailleurs:

Notre rencontre s'intitule « Travailler avec le jeune public », la Belle saison se disait « avec l'enfance et la jeunesse ». L'enfant ou le jeune, est considéré dans son déplacement, le processus de création se fait avec lui. C'est une nouvelle conception de l'enfance et de la jeunesse. Certains les citent presque comme des collaborateurs artistiques. On est aujourd'hui dans une nouvelle conception de l'enfance et de l'adolescence.

Luc Tartar : Pour beaucoup d'auteurs contemporains, le travail de terrain fait partie de notre être, de notre façon d'être. Vivre et travailler avec eux, au milieu d'eux, parmi eux. Ce qui n'empêche pas que chacun soit à sa place. On est ensemble sans hiérarchie, celui qui sait et celui qui ne sait pas, on n'a pas le même âge.

Marion Aubert : Oui, je défends que chacun a sa place et qu'il faut être prêt à partager sa richesse intérieure. L'art n'est pas réservé, tout le monde peut mettre de l'art dans sa vie.

Christine Prato : Vous arrive-t-il de refuser des propositions des enfants ou eux de refuser vos propositions ?

Luc Tartar : oui, il faut du refus. Par exemple, les élèves ont décidé que mon personnage partait en Syrie. Je comprends que ma proposition les amène à ça, mais je n'ai pas envie, c'est un refus de ma part de me laisser entraîner dans cette direction. On écrit avec la réalité, le contexte, mais je choisis aussi de refuser certaines choses. Je ne le formule pas comme ça, j'ai renvoyé un nouveau texte, une nouvelle direction. Ils m'entraînent aussi vers une histoire d'amour, je me laisse faire. Le refus de leur part serait plutôt de comprendre qu'il faut revenir sur quelque chose qui a été écrit, le premier jet pour eux, est toujours le bon, alors que je leur demande de retravailler. Nous sommes dans un acte de liberté, c'est important que chacun puisse refuser des choses.

Marion Aubert : Je travaille avec des plus jeunes, c'est sûrement différent. Moi mon problème était de choisir parce que j'avais reçu trop de choses ! Moi, je mettais au vote des « ingrédients ». Mais, je me suis refusé des choses : utiliser un prénom arabe pour mon petit personnage et ce, à la suite des attentats de Charlie.

La salle : Vos échanges se passent par l'outil numérique, que ressentez-vous malgré cette distance ?

Luc Tatar : Je m'amuse, je crois qu'eux aussi. Je suis très touché quand je sens que l'on se rencontre. Quand on les sent là, présents, engagés, c'est génial quand la rencontre a lieu. Je leur dis que je suis touché, je cherche le ton de la complicité que je cherche à instaurer. C'est un jeu, un jeu sérieux mais il faut y prendre du plaisir.

Marion Aubert : L'expérience de l'éloignement, je l'ai déjà vécue à travers des correspondances. Faire se rejoindre des imaginaires par le caractère ludique de notre relation. Il y a le temps du fantasme (on se rêve chacun) et celui de la réalité. C'est un visage qui se découvre au fil du temps. C'est un jeu de représentation, l'image d'un écrivain est assez figée : la tête de Victor Hugo dans un livre. Nous devons rendre vivant, les œuvres ne sont pas mortes, elles sont écrites par des auteurs vivants.

La salle : Cette expérience de résidence virtuelle a-t-elle changé quelque chose dans la façon d'aborder votre travail d'écriture ?

Luc Tartar : Cette expérience d'écriture à travers laclasse.com renvoie à l'urgence, l'urgence de l'écriture. Non, ça ne change pas mon travail parce que ça fait partie de mon acte d'écrire et j'ai cela en tête depuis longtemps mais oui ça me bouscule.

Marion Aubert : Ecrire dehors, ça me bouscule. Les gens, les enfants me donnent des langues que je me réapproprie et que je n'aurais pas inventées. J'aime être bousculée, ne pas être installée dans l'écriture même s'il ne faut pas se leurrer, fondamentalement on écrit toujours sur la même chose. Ça s'invente à chaque fois et m'apporte beaucoup. Cela change mon regard, cela fait évoluer mes peurs.

La salle : Qu'est-ce que cela vous apporte de travailler avec ces enfants, qu'est-ce que cela provoque particulièrement avec les enfants ?

Luc Tartar : Quelque chose se joue à l'adolescence, ce matin on disait « ré-enchantement du monde ». Quand on peut permettre aux jeunes d'accéder à leur imaginaire, ça me booste ! C'est ça qui est passionnant dans le travail avec eux. C'est comme une main tendue. C'est fondamental dans l'apprentissage de la vie, de la sexualité, de la citoyenneté... Ça me motive et ça se passe dans l'enfance et l'adolescence. Si on ne le fait pas là, on ne le récupérera pas.

Marion Aubert : Je travaille avec toutes sortes de publics, c'est différent à chaque fois...

Je pars de la réalité, des préoccupations des enfants. J'ai des points de repères avec des matériaux (chanson, contes) et je fais confiance aux enfants pour gonfler ou rétrécir des choses, mélanger le mort et le vivant. L'imaginaire pour moi est très concret. On mixe culture savante et populaire. Il n'y a pas de hiérarchie. Je vais sur leur terrain.

Luc Tartar : Ils ont l'imaginaire mais pas forcément les outils pour l'exprimer. Ce qui est important c'est

la confiance. Elle vient du rapport qu'on entretient entre l'individu et le rapport au groupe. Il y a une tension permanente entre l'individu et le groupe. C'est compliqué de prendre la parole devant les autres... L'imaginaire, ils l'ont mais ils s'empêchent parfois de l'exprimer, de l'enrichir par manque de confiance. Quand on leur fait comprendre que s'accepter soi-même c'est faire un pas vers les autres, finalement, il se passe quelque chose.

Célia Bonnet-Ligeon : La confiance est nécessaire chez nous. On pousse les adultes à aller plus loin, on les bouscule.

CLÔTURE DE LA JOURNÉE

Christine Prato après avoir rappelé quelques mots et temps forts entendus dans la journée, cède la parole à Geneviève Lefaure pour la conclusion. Lecture à deux voix de quelques-unes des mesures de la *Génération Belle saison*⁵.

Geneviève Lefaure : L'article 17 annonce la fusion de Scènes d'Enfance et d'Ailleurs et d'ASSITEJ France. La nouvelle association Scènes d'enfance-ASSITEJ France est en phase de préfiguration durant un an pour voir comment travailler au mieux ensemble. Le Conseil d'administration est aujourd'hui constitué des deux CA des deux associations, il ne s'est pas encore ouvert à d'autres. L'association sera un interlocuteur privilégié pour le ministère de la Culture et de la Communication. Cette association est autonome, elle ne représente pas le Ministère, ce n'est pas son rôle dans les régions mais nous serons attentifs à ce que ces 23 mesures se réalisent avec les DRAC, le Ministère, les collectivités territoriales et avec vous tous. Nous sommes à l'écoute de ce qui va naître des plateformes et de toutes ces propositions qui viendront de vous de vos retours sur ces mesures.

Pour clore cette journée, il est important de retenir que c'était la première fois que la plateforme régionale rendait visible une partie de son travail et surtout l'envie que nous avons tous de travailler ensemble, d'échanger sur nos pratiques, de nourrir nos réflexions pour avancer au service de l'enfance et de la jeunesse. Sur la dynamique lancée par le Ministère, il nous semble nécessaire de poursuivre le travail commun et la mobilisation. Génération Belle saison sera ce que nous en ferons, cette journée est donc le début de quelque chose, d'une nouvelle étape pour notre groupe. Nous vous invitons donc à rejoindre nos différents chantiers et à devenir actif dans notre plateforme.

5. Voir le texte des 23 mesures <http://bit.ly/1TXvj9f/> / Lecture de 7 mesures, une issue de chaque partie (1-1 / 2-7 / 3-11 / 4-12 / 5-15 / 6-19 / 7-23)

REMERCIEMENTS À TOUS.
Cette journée a été construite en collaboration avec LE TRANSFO,
La Nacre et le TNG - Théâtre Nouvelle Génération.

PLATEFORME
BELLE SAISON
AUVERGNE-RHÔNE-ALPES

LA BELLE
SAISON

AGENCE POUR
LE DÉVELOPPEMENT
DU SPECTACLE VIVANT
EN RHÔNE-ALPES
LA
NACRE

LETRANSFO ART
CULTURE
AUVERGNE
Agence régionale de développement culturel en Auvergne

tng
THÉÂTRE
NOUVELLE
GÉNÉRATION
CENTRE D'INITIATION
NATIONALE TNG

REPUBLIQUE FRANÇAISE
Culture
Département de l'Auvergne