

JEUDI 21 ET VENDREDI 22 OCTOBRE 2010  
FONDATION GENSHAGEN  
BERLIN

COLLOQUE

CULTURE ET DIVERTISSEMENT  
A L'ERE NUMERIQUE

ARTS, CREATIVITE ET CONSTRUCTION DE SOI

Colloque franco-allemand organisé par :  
la Fédération Arts vivants et Départements  
la Fondation Genshagen,  
et l'Observatoire des politiques culturelles,

en partenariat avec : la Plate-forme interrégionale,  
l'association nationale Culture et Départements,  
l'Office Franco-Allemand pour la Jeunesse,

avec le soutien du ministère de la Culture et de la Communication,  
du délégué du Gouvernement fédéral à la culture et aux médias  
(*Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien, BKM*),  
et de l'Assemblée des Départements de France.

SYNTHESE DES INTERVENTIONS ET DEBATS

par **Cécile Martin**, directrice des études,  
Observatoire des politiques culturelles



Stiftung Genshagen

OBSERVATOIRE  
DES  
POLITIQUES  
CULTURELLES

# SYNTHESE DES INTERVENTIONS ET DEBATS

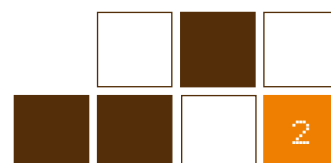
par **Cécile Martin**, directrice des études,  
Observatoire des politiques culturelles

**JEUDI 21 OCTOBRE 2010**

<b>9H00-9H30 : OUVERTURE ET MOTS D'ACCUEIL</b> _____	3
<b>9H30-10H00 : INTRODUCTION</b> _____	4
<b>10H00-11H15 : DISCOURS D'OUVERTURE</b> _____	5
QUELLE NOUVELLE CULTURE INTERNET FAIT-IL ADVENIR ? LES POINTS DE VUE ALLEMAND ET FRANÇAIS	
<b>11H30-12H30 : PRÉSENTATION DE PROJETS</b> _____	7
<b>14H00-15H00 : TABLE RONDE</b> _____	8
COMMENT LES PRATIQUES CULTURELLES ET DE DIVERTISSEMENT SE TRANSFORMENT-ELLES À L'ÈRE DE LA RÉVOLUTION NUMÉRIQUE ?	

**VENREDI 22 OCTOBRE 2010**

<b>9H00-9H45 : RESTITUTION DES ATELIERS</b> _____	10
RÉVOLUTION NUMÉRIQUE, RÉVOLUTION ARTISTIQUE ?	
<b>ATELIER 1</b> _____	10
LA RÉVOLUTION NUMÉRIQUE IMPLIQUE-T-ELLE UN CHANGEMENT DE PARADIGME DANS L'EXPRESSION ARTISTIQUE ?	
<b>ATELIER 2</b> _____	11
COMMENT LE RAPPORT ENTRE LE PUBLIC ET LES ARTISTES SE MODIFIE-T-IL À TRAVERS LES FORMES D'EXPRESSION NUMÉRIQUES ?	
<b>ATELIER 3</b> _____	12
LES MÉDIAS NUMÉRIQUES SONT-ILS EN MESURE DE DÉMOCRATISER L'ACCÈS À L'ART ET À LA CULTURE ? QUELLES ÉVOLUTIONS DANS LES PRATIQUES CULTURELLES DES JEUNES ?	
<b>10H00-11H30 : TABLE RONDE</b> _____	13
LES NOUVEAUX DÉFIS DE L'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE À L'ÈRE NUMÉRIQUE	
<b>14H30-16H15 : TABLE RONDE</b> _____	17
PRATIQUES CULTURELLES, ÉDUCATION À L'ART ET À LA CULTURE À L'ÈRE NUMÉRIQUE : QUELS ENJEUX DE POLITIQUES PUBLIQUES ?	



JEUDI 21 OCTOBRE 2010



## 9h-9h30 : OUVERTURE ET MOTS D'ACCUEIL

**Christel Hartmann-Fritsch**, directrice de la Fondation Genshagen  
**Michel Tamisier**, président de la Fédération Arts vivants et Départements  
**Ernst Hans Hanten**, directeur du groupe Médias au BKM,  
représentant du délégué du Gouvernement fédéral à la culture et aux médias  
**Charles Malinas**, conseiller culturel auprès de l'Ambassadeur de France,  
directeur de l'Institut français d'Allemagne

Dans ses propos de bienvenue, **Christel Hartmann-Fritsch** insiste tout particulièrement sur « *l'intérêt et la nécessité de renforcer la coopération entre la France et l'Allemagne, ainsi que le dialogue européen* », pour faire avancer des questions de fond comme celles de ces journées, qui concernent à la fois « *le politique et la société civile* ». Michel Tamisier rappelle ensuite le contexte général de la réflexion proposée : dans un monde en évolution rapide, marqué notamment par l'accélération des rythmes quotidiens, les technologies de l'information et de la communication jouent un rôle central, impulsé et suivi activement par les jeunes générations. Ces changements soulèvent des questions techniques mais également de nombreuses questions de fond sur les rapports entre les individus et leur environnement social et culturel. Citant la fameuse phrase de Patrick Le Lay, ex-PDG de TF1, sur le rôle de la télévision qui consiste à vendre « *du temps de cerveau humain disponible à Coca-Cola* », Michel Tamisier fait part des ses inquiétudes face à « *la montée en puissance de l'événementiel* » et à « *l'avènement de la société du spectacle annoncée par Guy Debord dans laquelle la communication prend le pas sur les contenus* ». Il est alors essentiel que les pouvoirs publics se penchent sur ces questions, à l'échelle européenne comme l'impose le caractère supranational de ces thématiques, d'une part « *pour faire le point sur la situation et mieux comprendre les relations entre culture et divertissement* », et d'autre part « *pour trouver ensemble les moyens de défendre l'idée que nous avons du rôle de la culture dans la construction de soi* ».

Un des changements majeurs apportés par les nouveaux médias est « *l'implication des utilisateurs qui ne se contentent plus d'un rôle passif mais deviennent également producteurs de contenus comme le montre bien l'exemple de Wikipédia, devenue la plus grande encyclopédie du monde* ». Par ces quelques mots, **Ernst Hans Hanten** introduit un des thèmes principaux du colloque, celui de la participation des individus qui implique une transformation des modes de production notamment dans le secteur culturel. Si ceci peut conduire à des phénomènes de « *déprofessionnalisation ou à la banalisation de certains produits ou contenus culturels* », les pouvoirs publics ont un rôle central à développer pour soutenir la qualité de l'offre culturelle. Ernst Hans Hanten présente alors un portail pour enfant créé en Allemagne par des chaînes de télévision et des éditeurs de contenus, avec le soutien des pouvoirs publics et de la Commission européenne, qui rassemble 70 millions de documents aussi divers que la présentation de musées virtuels ou des cours de musique ou de cuisine en ligne... Cette expérience particulièrement intéressante pourrait être étendue à d'autres pays d'Europe ce qui n'est malheureusement pas encore le cas aujourd'hui. Elle introduit en outre une deuxième question centrale pour la réflexion menée à l'occasion de ces journées, celle de la transmission des connaissances entre générations et celle de l'apprentissage d'Internet et des médias numériques.

Prolongeant cette remarque, **Charles Malinas** constate que « *la jeunesse imprime les évolutions des TIC autant que l'inverse* ». En effet, aujourd'hui 100% des foyers allemands ont un ordinateur, 98% sont connectés à Internet et 75% des jeunes ont un ordinateur personnel. Ces chiffres parlent d'eux-mêmes et incitent à se pencher sur les usages parfois inattendus des technologies numériques. Charles Malinas propose ainsi quelques pistes de réflexion. Tout d'abord, « *la communication écrite n'a jamais été aussi florissante chez les jeunes* » qui consacrent 50% de leur temps passé sur Internet à communiquer. De même, le livre numérique semble devenir de plus en plus familier (50% des Allemands envisagent l'achat d'un ebook et 10% des 12-19 ans ont déjà lu un livre sur écran), le rapprochement de la télévision et de l'ordinateur invente progressivement un nouveau média, les jeux vidéos qui se développent considérablement et s'ouvrent sur le secteur culturel... Face à ces changements, plusieurs questions incombent aux pouvoirs publics : comment intervenir sur les clés d'accès à cet univers que sont les moteurs de recherche et les plateformes de service ? Comment protéger auteurs et créateurs ? Et enfin, « *comment créer un monde dans lequel la liberté ne soit pas prétexte à tuer la diversité* » ?

## 9h30-10h : INTRODUCTION

**Jean-Pierre Saez**, directeur de l'Observatoire des politiques culturelles

Dans son propos introductif, **Jean-Pierre Saez** rappelle tout d'abord l'intérêt de partager réflexions et expériences à l'échelle européenne, et ce dans un lieu comme la Fondation Genshagen, à Berlin, « *ville qui incarne la vitalité des expressions culturelles en Europe* ». Il énonce ensuite les objectifs du colloque : mieux saisir les mutations artistiques et culturelles actuelles ainsi que les pratiques qui leurs sont liées en particulier chez les jeunes générations ; prendre la mesure des implications de ces changements en termes de formation, transmission, médiation... « *à l'heure où les plus jeunes sont souvent les éducateurs de leurs aînés en matière de numérique* » ; et enfin, au regard du poids considérable des forces du marché dans cette nouvelle économie de la culture, identifier la place que peuvent occuper les autorités publiques mais également la société civile et les citoyens dont le rôle est aujourd'hui capital.

Dans le contexte de « *sidération technologique* » provoqué par la multiplication des écrans et des TIC depuis une vingtaine d'année, la tâche des institutions publiques est en effet difficile. A ce titre, Jean-Pierre Saez rappelle les initiatives de la Commission européenne, formalisée notamment dans la stratégie dite de Lisbonne (qui vise à faire de l'UE une société de la connaissance compétitive et dynamique à l'horizon 2010), ainsi que dans divers programmes ambitionnant de protéger la diversité culturelle, linguistique... Mais comment garantir le partage du savoir, de la culture entre tous les européens alors que 50% des habitants de l'Union européenne n'ont pas accès à Internet aujourd'hui ? Comment construire à l'échelle mondiale une véritable « *république numérique du savoir* » ? Autant de questions qui sous-tendent la réflexion proposée à travers ces journées.

A propos de l'intitulé du colloque, Jean-Pierre Saez insiste également sur la complexité de la notion de culture (culture cultivée, culture populaire, culture de masse...) pour inviter les participants à ne pas réfléchir en terme de dichotomie, mais plutôt voir s'il existe un *continuum* entre culture et divertissement ou des phénomènes de rupture. Rappelant le lien étymologique entre divertissement et détournement (ainsi que le concept d'*entertainment* cher aux anglo-saxons), Jean-Pierre Saez évoque les accointances entre le Carnaval, fête populaire par excellence, et les arts de la rue, ou encore la bonne place des « Divertissements » ou « Inter-mèdes » chez les compositeurs de musique savante...

Enfin, évoquant Caton l'Ancien (cité par Hanna Arendt) Jean-Pierre Saez conclut son propos par ces quelques mots : « *je ne suis jamais plus actif que lorsque je ne fais rien, et jamais moins seul que lorsque je suis seul* ».



Jean-Pierre Saez

## 10H-11H15 : DISCOURS D'OUVERTURE

### QUELLE NOUVELLE CULTURE INTERNET FAIT-IL ADVENIR ?

#### LES POINTS DE VUE ALLEMAND ET FRANÇAIS

**Daniel Bougnoux**, philosophe, professeur émérite à l'Université Stendhal de Grenoble  
**Geert Lovink**, professeur des nouveaux médias à l'Université d'Amsterdam,  
directeur de l'Institut of network cultures à la Hogeschool van Amsterdam

Session animée par **Jean-Pierre Saez**  
et **Dr. Wolfgang Schneider**, professeur de sciences de la culture appliquée, Université d'Hildesheim

S'intéressant à « *ce que les outils font à l'âme et à la culture* », **Daniel Bougnoux** ouvre son exposé en évoquant le « *bonheur extravagant suivi d'une dépression excessive* » qui s'empara des hommes découvrant les possibilités infinies contenues dans La Bibliothèque de Babel. Cette célèbre nouvelle de Jorge Luis Borges propose en effet une allégorie prémonitoire de ce que pourrait être la connaissance à l'heure des outils numériques et d'Internet, un univers rempli de tous les possibles, la question n'étant plus celle de l'existence du savoir, mais avant tout celle de son extraction et de sa pertinence.

Après cinq siècles dominés par l'écrit (période de la « *graphosphère* »), nous sommes entrés dans une nouvelle ère (la « *numérosphère* ») régie par les technologies numériques. Elles attaquent de mille façons le modèle classique de la « *représentation* » marquée notamment par la coupure entre l'énoncé et son énonciation, ce qui permet de créer un espace de réflexion, de « *rumination critique* », et par là même de construction du sujet. L'avènement du numérique bouleverse ce processus traditionnel d'analyse en place depuis la Grèce antique, dans un mouvement global « *d'hybridation entre médias successifs* ».

Par ailleurs, Daniel Bougnoux rappelle que les TIC entraînent une métamorphose des dynamismes sociaux. L'identité des individus se ramifie, se complexifie, devient « *cube* » (selon le terme de Laurence Allard) et l'internaute, comme l'acteur, offre des facettes contradictoires de lui-même dans ses différentes relations... La construction de soi passe de plus en plus par la construction des autres, « *selon un modèle conversationnel qui brouille les notions de récepteur et d'émetteur* ». La construction de la compétence numérique fait appel aux notions de bricolage et de maraude (ou de braconnage pour reprendre les thèmes chers à Michel de Certeau) dans des logiques de ruses et d'appropriation qui contournent les schèmes de l'autorité établie, et redonne à l'amateur une certaine noblesse...

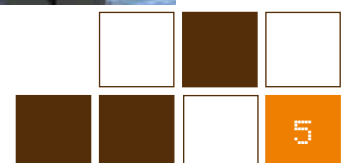
Pour Daniel Bougnoux, Internet joue également un rôle majeur dans la dynamique démocratique, en mettant à mal « *le dénivelé structurel* » qui existait entre représentés et représentants, comme l'évoquait déjà Jean-Jacques Rousseau (« *toute représentation est condescendante* ») et comme le souligne l'engouement actuel pour la notion de gouvernance qui supprime progressivement la « *mise sous tutelle par les gouvernements* ». Ainsi le numérique contribue-t-il à un court-circuit des hiérarchies traditionnelles, en particulier des systèmes d'information comme le dit très bien ce slogan alternatif : « *don't hate the media, become the media !* », ou encore l'apparition de « *l'infotainment* », contraction anglaise entre « *information* » et « *divertissement* » qui brouille toujours plus les frontières entre savoirs et jeux, la valeur de vérité (pour tous et tout le temps) s'effaçant au profit de celle de pertinence (la vérité pour moi à ce moment).

Le Net constitue ainsi « *une intrication d'acteurs qui viennent pour s'exprimer plus que pour être représentés* » et « *une rébellion contre les formes d'autorité et d'uniformité* ». Il contribue à « *la fin du monde pour tous et à l'avènement de l'éparpillement* », l'idée de communauté devenant « *gazeuse, fluide* »... La recomposition de la notion de lien social autour de celle de réseau n'en invite pas moins à une « *mentalité élargie* » et à l'action (notamment l'amélioration technologique) de chacun pour le bénéfice de tous...

Pour **Geert Lovink**, la période actuelle est marquée par une phase de croissance extraordinaire des nouveaux médias, en termes de développements technologiques, de production de contenus, ou encore d'implication des individus... qui fait que nous sommes tous plus ou moins dépassés par ces phénomènes, d'autant que chacun peut jouer un rôle actif et modifier lui-même le système. Ce paysage extrêmement fluide, cette culture de la participation, rendent les études et recherches sur l'usage d'Internet et des nouvelles technologies de communication très importantes aujourd'hui.



Charles Malinas



Dans cette perspective, Geert Lovink s'intéresse tout particulièrement à la place de l'art et de la culture, et au travail des artistes qui se penchent sur la question du web 2.0. En effet, après une phase d'interrogation, dans les années 1990, sur le rôle des nouveaux médias (nombreuses expériences artistiques dans le domaine des interfaces, de l'interaction entre les machines et le corps humain par exemple...), les recherches actuelles ne portent plus sur « *la question de savoir ce que nous pouvons faire avec ces outils* » mais plutôt « *de savoir ce que nous en pensons* ». Il est en effet nécessaire de formuler une position critique, afin de créer des alternatives en termes de technologies aussi bien que de contenus.

Le succès de réseaux comme Facebook (plus d'1/2 milliard de participants) ou, dans le domaine artistique, du site communautaire DeviantArt (plus de 8 millions d'inscrits), conduit à se pencher sur l'une des principales questions actuelles, à savoir « *quels sont les effets à long terme de ces médias* » ? Reprenant le titre provocateur du journaliste Nicholas Carr « *Is Google making us stupid ?*<sup>1</sup> », Geert Lovink s'interroge sur les mutations que provoque peut-être Internet sur nos fonctions cérébrales. Par ailleurs, concernant l'usage du web 2.0, il identifie trois évolutions importantes. La première est « *la colonisation du temps réel* » à partir d'outils technologiques comme Twitter ou encore la télévision en temps réel. La deuxième est celle de l'explosion des prises de parole individuelles, des blogs, des commentaires... « *qui marque une véritable crise de la représentation et rend impossible toute tentative d'analyse exhaustive d'une question* ». Enfin, la troisième évolution porte sur la croissante accrue des webs nationaux et des mesures de protection, qui constituent sans doute une réaction aux phénomènes de mondialisation générale.

Geert Lovink propose ensuite de montrer des extraits de différents travaux d'artistes dont le travail porte sur une observation critique d'Internet. Par exemple sur le thème de la recherche de contenus, une des questions à la fois les plus abstraites et les plus centrales d'Internet, plusieurs artistes essaient de réagir sur l'omniprésence et le pouvoir gigantesque du moteur de recherche Google. Le navigateur *Misspelling Generator*<sup>2</sup> créé par Linda Hilfling et Erik Borra intervient ainsi sur les requêtes faites par les utilisateurs de Google en provoquant des fautes d'orthographe volontaires, pour mêler ensuite aux réponses habituelles de nouvelles suggestions de recherches proposées directement à l'utilisateur sous la forme « *Have you tried... ?* ». De leur côté, les artistes Lernert & Sander ont réalisé des films à partir des requêtes faites par des Américains dans un moteur de recherche, ces requêtes s'étant trouvées inopinément mises en ligne. *I love Alaska*<sup>3</sup> par exemple reconstitue l'histoire d'une femme américaine à partir de l'ensemble des recherches qu'elle a réalisées pendant trois mois, ce qui conduit le spectateur à s'interroger sur ce que ses propres requêtes disent de lui et de sa vie personnelle...

D'autres artistes s'intéressent à la vidéo en ligne : Michelle Teran a ainsi conçu le projet *Buscando al Sr Goodbar*<sup>4</sup>, une visite en bus de la ville de Murcia en Espagne imaginée à partir d'un montage entre les vidéos mises en ligne sur *You Tube* par les habitants de cette ville et les lieux où ces vidéos ont été produites. Les passagers du bus voient les vidéos réalisées par les habitants au moment où ils passent devant chez eux (quelqu'un résout un *Rubik's cube* en moins de deux minutes, un jeune homme joue du piano, un groupe d'amis ivres chantent, un homme enseigne l'arabe, deux personnes tombent amoureuses, un festival se déroule dans la rue...), des arrêts sont même prévus pour rencontrer certains protagonistes, proposant une rencontre personnelle entre les producteurs de vidéos et leur public, sur les lieux de tournage... Dans le même esprit, Natalie Bookchin produit des films à partir de vidéos mises en ligne sur *You Tube*. *Mass Ornament*<sup>5</sup> par exemple est un film utilisant des centaines de clips de personnes en train de danser seules dans une pièce. Il constitue une belle interrogation sur l'isolement contemporain et les possibilités (ou non) de partage via Internet et les écrans...

Le **court débat** qui suit ces deux interventions porte principalement sur la question de la participation, thématique centrale des exposés de Daniel Bounoux et Geert Lovink. Jean-Pierre Saez s'interroge ainsi sur la façon dont la participation des individus contribue à renverser les valeurs, les hiérarchies... et sur son ancrage dans les pratiques sociales des réseaux artistiques et culturels qui ont commencé à se développer en Europe dans les années 1980, à un moment où la version grand public d'Internet n'était pas encore active. Wolfgang Schneider s'interroge quant à lui sur la question de l'évaluation : « *a-t-on toujours à faire à des médias d'information* » ?

Pour Daniel Bounoux, Internet doit être pensé comme un *medium* (et non comme un média) car il est aujourd'hui impossible de se « débrancher », en particulier pour les jeunes générations pour lesquelles il existe une véritable osmose entre leurs recherches et l'outil Internet. Geert Lovink évoque alors notre « *servitude volontaire* » puisqu'aux côtés des coopérations obligatoires et « réelles » (avec les membres de notre équipe de travail par exemple) nous nous imposons de nombreuses coopérations virtuelles... Il rappelle également que la prise de conscience de l'impact d'Internet sur la transformation de l'information est assez récente, ce qui explique l'importance des réticences et méfiances sur ces questions.

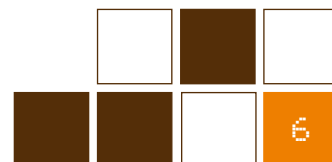
1. Google fait-il de nous des crétiens ?

2. <http://www.artzilla.org/add-ons/misspelling-generator/>

3. <http://www.lernertandsander.com/index.php?/projects/i-love-alaska/>

4. <http://www.ubermatic.org/?p=225>

5. <http://bookchin.net/projects/massornament.html>



## 11H30-12H30 : PRÉSENTATION DE PROJETS

**Stefan Kaegi**, Rimini-Protokoll, Berlin

**Matthias Gommel** et **Jan Zappe**, Robotlab, Karlsruhe

Session animée par **Jean-Pierre Saez** et **Dr. Wolfgang Schneider**

**Stefan Kaegi** est un des trois metteurs en scène réunis au sein du collectif théâtral Rimini Protokoll basé à Berlin. Il présente son travail de théâtre documentaire qui repose sur « *l'observation de la vie quotidienne des individus dans différents pays du monde, sur l'interrogation des rapports humains et des rapports sociaux alors que de plus en plus d'individus passent beaucoup de temps seuls devant leurs écrans* ». Stefan Kaegi décrit ainsi les recherches précises qui précèdent chacune de leurs créations, puis les agencements particuliers qui sont réalisés à partir de glissements entre les notions de réalité et de fiction, entre celles d'amateurs et de professionnels ou encore d'acteurs et de publics...

*Best Before*<sup>6</sup> est une production inspirée par l'anonymat et la « dé-responsabilisation » des individus lors de leur immersion dans les jeux vidéos. Réunis dans une salle de spectacles, tous les participants sont munis de télécommandes qui leur permettent d'actionner leurs propres « avatars », représentés sur un écran géant en fond de scène. Le « jeu » est animé par de « vrais » acteurs qui, au fil des questions posées à la salle, conduisent les participants à assumer les conséquences de leurs nombreuses prises de décisions, à collaborer et ainsi à fabriquer leur propre « réalité ».

*Call Cutta in a box, ein interkontinentales Telefonstück*<sup>7</sup>, est un étonnant dispositif dans lequel chaque participant est appelé, chez lui ou à son bureau à un horaire convenu d'avance, par un employé d'un centre d'appels de Calcutta en Inde. Les protagonistes sont progressivement conduits à dévoiler et découvrir leurs identités et leurs environnements, dans une invitation à réfléchir sur les échanges humains, la proximité et la mondialisation...

Dans une toute autre perspective, **Mathias Gommel** et **Jan Zappe** du groupe Robotlab<sup>8</sup> présentent leur travail sur le thème des robots. Ce collectif fondé en 2000 dans la mouvance du ZKM, le centre d'art et de technologie des médias de Karlsruhe, s'intéresse à la place des robots dans la société et à l'interaction entre les hommes et les machines d'un point de vue artistique. Leurs différentes créations mettent en scène « *des robots libérés de leur asservissement à l'homme* », qui font des propositions ludiques ou intrigantes pour le public.

Ainsi, *Bios [bible]* est centré sur la question de la foi et du progrès technique. Un robot issu du monde industriel copie fidèlement la bible sur un immense rouleau de papier, calligraphiant de façon très minutieuse tel un moine copiste du Moyen Âge. Cette installation corrèle deux systèmes culturels fondamentaux pour notre société : la religion et le rationalisme scientifique.

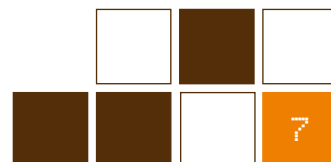
Dans *Autoportrait*, un robot dessine le portrait du visiteur qui s'assoit devant lui, de façon rapide et habile grâce aux capacités techniques de la machine et à l'œil vidéo capable d'identifier très précisément les caractéristiques du visage humain. Cette installation met le robot et le visiteur dans une relation inédite, comme un artiste et son sujet. Cependant la création reste l'œuvre de la machine qui s'autorise à effacer le dessin quelques minutes seulement après sa réalisation.

Ces présentations sont suivies d'un **débat avec les participants**. Plusieurs thèmes sont abordés, notamment le rôle des artistes qui consiste à explorer des fantasmes humains (la relation entre les robots et les hommes par exemple...) ou à rendre visible ce qui existe au sein de la société et à inciter le visiteur ou le spectateur à porter un regard critique sur le monde pour échapper aux manipulations à des fins mercantiles ou politiques... A ce propos, **Maurice Benayoun** évoque « *différentes couches interprétatives qu'il faut avoir à l'esprit face à ces images très fortes* ». Il rappelle tout d'abord l'importance de la dimension métaphorique de la création artistique (bien plus que la performance ou la virtuosité). Il évoque ensuite le phénomène actuel de réification du numérique ainsi que l'intérêt de proposer un regard décalé, une vision exacerbée de la réalité. Il rappelle enfin la sollicitation permanente dont font l'objet certains artistes (pour faire la promotion de tel outil, logiciel, machine...), car les industriels sont souvent les principaux financeurs des créations artistiques faisant appel aux outils technologiques. Le maintien d'un décalage, voire d'un « *déravage* » est alors d'autant plus crucial.

6. [http://www.rimini-protokoll.de/website/de/project\\_4397.html](http://www.rimini-protokoll.de/website/de/project_4397.html)

7. [http://www.rimini-protokoll.de/website/de/project\\_2766.html](http://www.rimini-protokoll.de/website/de/project_2766.html)

8. [http://www.robotlab.de/index\\_frz.htm](http://www.robotlab.de/index_frz.htm)



## 14H00-15H00 : TABLE RONDE

### COMMENT LES PRATIQUES CULTURELLES ET DE DIVERTISSEMENT SE TRANSFORMENT-ELLES À L'ÈRE DE LA RÉVOLUTION NUMÉRIQUE ?

**Olivier Donnat**, sociologue, chargé d'étude au Département des études, de la prospective et des statistiques, ministère français de la Culture et de la Communication

**Markus Beckedahl**, membre de la commission d'enquête « Internet et la société numérique » du Parlement allemand, créateur du blog [netzpolitik.org](http://netzpolitik.org)

Session animée par **Anne Quentin**, journaliste, et **Dr. Wolfgang Schneider**

D'emblée **Olivier Donnat** évoque « *le caractère très franco-français du débat sur les relations entre culture et divertissement, car dans la plupart des pays il n'existe pas d'opposition ou de coupure entre les deux notions mais plutôt un continuum* ». Cette question n'en tarade pas moins les milieux culturels français depuis longtemps. La première enquête sur les pratiques culturelles des Français, au début des années 1970, a été conçue pour essayer de dépasser cette contradiction, et pour réconcilier des approches de la culture perçues comme inconciliables, celle de Pierre Bourdieu (notion de culture légitime) et celle de Joffre Dumazedier (notion de culture anthropologique). L'enquête porte ainsi à la fois sur les loisirs, l'usage des médias et des pratiques culturelles jugées plus légitimes, ce qui explique les critiques multiples et contradictoires qui en ont été faites, en provenance de partisans de toutes les formes de culture. « *Mais cette croyance en une coupure entre culture et divertissement est bien antérieure à l'apparition du numérique et était déjà très illusoire. Le domaine de l'édition par exemple vit essentiellement sur l'univers de la distraction* » et non sur celui de la littérature la plus pointue...

Cependant, les technologies numériques introduisent des difficultés supplémentaires. Ainsi « *la dissociation entre contenu et contenant change la verticalité des politiques culturelles* ». Aujourd'hui, en effet, les œuvres musicales, littéraires... peuvent circuler en dehors du contrôle des « *professionnels de la culture* » qui tiraient leur légitimité avant tout de leurs statuts. Actuellement la légitimité se fait a posteriori, l'expertise n'est plus liée à un statut préalable ou à une profession comme le montre le cas de Wikipédia par exemple.

Répondant à une question de Wolfgang Schneider, Olivier Donnat revient ensuite sur les résultats de la dernière enquête sur les pratiques culturelles des Français réalisée en 2008. Ce travail espérait mesurer les effets du numérique sur les pratiques culturelles. Il pointe effectivement un retournement de tendance dans la consommation des anciens médias comme la télévision et la radio (dont la durée cesse d'augmenter surtout chez les jeunes générations), une confirmation de la baisse de la lecture d'imprimés, l'explosion des pratiques artistiques en amateur, ainsi qu'un fléchissement dans la fréquentation des bibliothèques et médiathèques, et une relative stabilité de la fréquentation du spectacle vivant, sans qu'il y ait pour autant un changement significatif des profils socio-démographiques et des pourcentages des populations concernées. Si les technologies numériques influent et amplifient ces différents mouvements, il semble difficile de leur en imputer la responsabilité car les tendances sont globalement les mêmes depuis les années 1980 et semblent s'accroître à chaque nouvelle génération.

L'enseignement majeur de ces enquêtes porte donc sur la force du facteur générationnel, ce qui conduit à penser que « *les choses sont en train de changer et que ce n'est que le début car le mouvement actuel des jeunes générations risque de prendre une ampleur très importante* ». Ceux que l'on nomme désormais les *digital natives* (ou « natif numérique »), les jeunes générations qui ont été socialisées dans l'espace numérique, vont entretenir avec les pratiques culturelles traditionnelles des attentes et des comportements très différents de ceux de leurs aînés qui ne sont pour l'instant, et pour certains, que des *digital migrants* (ou « immigrés du numérique » !).



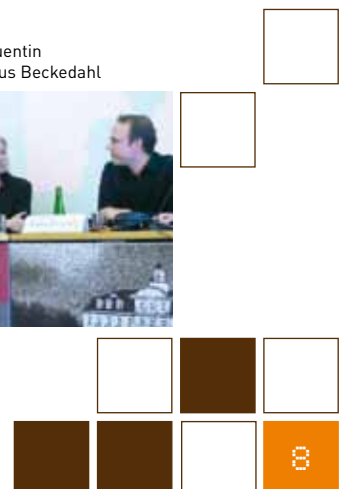
Olivier Donnat



Daniel Bougnoux, Wolfgang Schneider, Jean-Pierre Saez et Geert Lovink



Anne Quentin  
et Markus Beckedahl





**Markus Bechedahl** centre la première partie de son intervention sur la protection du droit d'auteur, « *question tellement complexe qu'il faut faire des études spécialisées en droit pour y comprendre quelque chose... Et pourtant aujourd'hui tout le monde a accès à Internet, l'utilise sans connaître grand-chose à cette thématique, notamment les très jeunes générations pour qui c'est un outil quotidien* ». Face à ce paradoxe, certains acteurs de la Toile travaillent à la mise en place de produits alternatifs aux offres des sociétés privées. Les licences *Creative Commons*<sup>9</sup> relèvent de cette démarche. Adaptées aujourd'hui dans une cinquantaine de pays, elles proposent différents niveaux de protection des œuvres et documents mis en ligne, clairement indiqués aux utilisateurs en fonction des souhaits de leurs auteurs. Des sites collaboratifs comme Wikipédia ou Flickr utilisent par exemple ces licences.

A la demande d'Anne Quentin qui s'interroge sur les peurs que suscite chez certains cette nouvelle « *culture des écrans* » et sur les moyens et outils existants pour former les jeunes, Markus Bechedahl aborde le thème de l'éducation, « *la question centrale étant de savoir comment créer une compétence médiatique partagée pour tous* ». Pour lui, la priorité est de « *former les personnes les plus âgées qui sont aussi les plus craintives et les plus rétives à l'égard des TIC. Car pour les jeunes, le « learning by doing » et le « peer to peer » marchent très bien !* ».

Wolfgang Schneider interroge ensuite Markus Bechedahl sur les actions de la commission d'étude mise en place par le parlement allemand sur le thème d'Internet et des nouveaux médias. Les thèmes abordés par cette commission sont très nombreux et transversaux. Markus Bechedahl cite en particulier celui de la réforme de la législation en matière de droit d'auteur « *qui est un reliquat des temps pré-Internet et doit, non pas être supprimée, mais être transformée très rapidement, en acceptant le principe nouveau et fondamental selon lequel tout le monde peut être émetteur* ». Il est ainsi « *urgent de créer un droit au remix qui est une pratique très répandue chez les jeunes* ». Plus largement, il est « *urgent de décriminaliser les pratiques qui ne sont pas à usage commercial* ». Des systèmes de forfait pourraient être imaginés, comme cela a existé pour la copie papier. Les collectivités peuvent également soutenir les professionnels qui agissent en faveur du partage et de l'échange sur Internet. La Ville de Linz en Autriche, accorde ainsi un financement complémentaire aux artistes qu'elle soutient s'ils s'engagent à mettre en ligne leurs œuvres plus ou moins libres de droit. Dans le domaine du patrimoine culturel également (archives nationales, radios publiques...), « *il est urgent d'aller vers une mise en commun des milliers de données qui existent et sont actuellement disponibles de façon éclatée...* ».

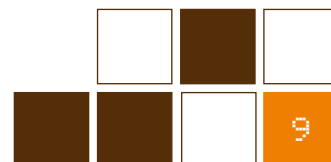
**Lors du débat** qui suit ces deux interventions, Jean-Pierre Saez met en garde contre une forme de « *fétichisation* » de la participation et invite à la recherche d'un équilibre entre démocratie participative (fondée sur l'immédiateté) et démocratie représentative (relevant d'un temps plus long), tandis que Markus Bechedahl affirme qu'Internet « *crée des formes inédites de participation qui vont changer la démocratie elle-même* ».

Sur le thème connexe de la montée du pouvoir d'expertise des amateurs, notamment grâce à Internet, Olivier Donnat parie que « *nous vivons actuellement la préhistoire des temps numériques. Bien sûr, « Internet est un produit d'amateurs » selon la formule proposée par Daniel Bounoux, mais de très gros mastodontes sont également présents, comme Google, Apple... et d'autres sociétés qui formatent énormément les usages du Net* ». Il est aujourd'hui difficile de penser cette situation tout simplement en raison du manque de recul temporel.

En guise de conclusion de cette table ronde, Anne Quentin fait « *le constat d'un rapprochement de plus en plus fort entre le registre des industries du divertissement et celui de la création artistique et culturelle* », et gage une fois encore « *que ce n'est qu'un début* ».

L'après-midi se poursuit par des travaux en atelier, puis par une intervention de **Marion Glück-Levi** présidente de la Fondation Zuhören (« *Ecouter* ») qui est soutenue par plusieurs radios publiques allemandes, et qui développe des projets favorisant la découverte, l'écoute de la musique et la créativité, notamment chez les plus jeunes<sup>10</sup>.

9. <http://fr.creativecommons.org/>  
10. <http://www.stiftung-zuhoeren.de/>



VENDREDI 22 OCTOBRE 2010

## 9h00-9h45 : RESTITUTION DES ATELIERS RÉVOLUTION NUMÉRIQUE, RÉVOLUTION ARTISTIQUE ?

**Hubert Tassy**, collaborateur du Cabinet du Président de la Communauté Urbaine de Nice Côte d'Azur, administrateur d'Arts vivants et Départements

**Lyliane Dos Santos**, directrice d'Arts vivants en Vaucluse

**Hervé Glévarac**, chargé de recherche CNRS - Laboratoire communication et politique

Session animée par **Vincent Lalanne**, administrateur de l'association nationale Culture et Départements



Hubert Tassy, Lyliane Dos Santos, Hervé Glévarac

### ATELIER 1 : LA RÉVOLUTION NUMÉRIQUE IMPLIQUE-T-ELLE UN CHANGEMENT DE PARADIGME DANS L'EXPRESSION ARTISTIQUE ?

Avec **Maurice Benayoun**, artiste transmédia, directeur artistique de CITU (Création Interactive Transdisciplinaire Universitaire), enseignant à l'Université de Paris I ;

**Matthias Gommel** et **Jan Zappe** du Robotlab.

Atelier animé par **Christoph Deeg**, formateur et conseiller pour le marketing en ligne, le management culturel et les Gaming Companies à Berlin

Pour **Hubert Tassy**, les échanges qui ont eu lieu au cours de l'atelier ont surtout permis de révéler un « *foisonnement d'idées lié à la complexité des questions abordées* ». Les intervenants s'accordent pour constater qu'à la révolution numérique en cours ne correspond pas une révolution artistique. En revanche, il existe une véritable ouverture sur de nouvelles dimensions, notamment la virtualité, qui font qu'on peut bien parler de « *changement de paradigme des expressions artistiques* » : si « *le XX<sup>e</sup> siècle était celui du cinéma, le XXI<sup>e</sup> siècle sera celui du jeu vidéo* ».

Le monde virtuel n'est pas récent. Hubert Tassy rappelle ainsi avec humour le combat des peintres grecs Zeuxis et Parrhasios<sup>11</sup>, ou encore la mise en abîme et l'interactivité des peintures flamandes du XV<sup>e</sup> siècle dans lesquelles le sujet est bien souvent « *regardé et regardant* ». Cela dit, les expériences actuelles autour de la virtualité « *explorent les frontières* », les cadres et les formes traditionnelles volent en éclat. Aujourd'hui « *le tableau a conscience de l'émotion du spectateur* », les œuvres numériques créent un espace porteur de sens qui est modifié par l'expérience du public.

A partir des débats qui ont eu lieu pendant l'atelier, Hubert Tassy identifie plusieurs paramètres caractéristiques de l'œuvre numérique : son mode de (re)production très spécifique qui le conduit à parler de « *parthénogénèse numérique* » (elle peut se reproduire et se transformer par elle-même), ses capacités d'immédiateté et d'ubiquité, son intensité spécifique (caractérisée par des rythmes particuliers, des possibilités de montage haché...), sa non linéarité et sa transversalité... Hubert Tassy conclut enfin cette synthèse par une belle formule « *l'avenir à plus d'imagination que nous* », et prédit un véritable bouleversement des arts vivants par les artistes de demain.

11. Les deux peintres grecs s'affrontent dans un concours : Zeuxis peint des grappes de raisin avec tant de réalisme que des oiseaux essaient de les picorer. Triomphant, il invite Parrhasios à dévoiler son propre tableau pour découvrir que son rival a en fait peint le rideau lui-même. Zeuxis reconnaît alors sa défaite : son œuvre a trompé des oiseaux alors que celle de Parrhasios a trompé Zeuxis lui-même...



Maurice Benayoun (Atelier 1)

Atelier 1

Jan Zappe (Atelier 1)

Dominique Cardon, Dr Wolfgang Schneider (Atelier 2)

## ATELIER 2 : COMMENT LE RAPPORT ENTRE LE PUBLIC ET LES ARTISTES SE MODIFIE-T-IL À TRAVERS LES FORMES D'EXPRESSION NUMÉRIQUES ?

Avec **Hanne Seitz**, professeur en théorie et pratique de la formation esthétique à la Fachhochschule de Potsdam (absente) et **Dominique Cardon**, sociologue au laboratoire OrangeLabs, chercheur associé à l'EHESS

Atelier animé par **Dr. Wolfgang Schneider**

En rappelant les nombreuses résonances entre les points de vue d'artistes, de chercheurs et de professionnels de la culture qui se sont exprimés au cours de cet atelier, **Lyliane Dos Santos** ouvre sa synthèse en reprenant les propos de Dominique Cardon sur la figure sociologique de l'amateur, traditionnellement décrit comme « *un artiste raté* ». Cette vision est battue en brèche par le monde du numérique qui permet de repenser entièrement le partage entre producteur et consommateur et induit de nouveaux modes de légitimation, notamment grâce aux réseaux sociaux. L'amateur produit un acte artistique, souvent à partir d'emprunts divers, mais en ajoutant des éléments personnels et en prenant en compte les réactions immédiates de son public (parfois sollicité à coup de « *Lâche-tes-com* » !)... Les réseaux sociaux favorisent ainsi une utopie composite (entre Joseph Beuys pour qui « *tout homme est un artiste* » et Andy Warhol qui prédit que « *dans le futur, chacun aura droit à 15 minutes de célébrité mondiale* ») selon laquelle la célébrité est accessible à tous grâce à « *ces espaces de consécration communautaire* » qui fonctionnent par onde concentrique : la reconnaissance se fait d'abord par les proches puis dans des cercles de plus en plus éloignés pour atteindre enfin d'autres espaces de consécration (institutionnels ou commerciaux par exemple). L'analyse de Lyliane Dos Santos, suite aux échanges de l'atelier, s'appuie également sur les travaux de différents chercheurs<sup>12</sup> pour interroger la question de la fabrique de l'opinion publique sur le web.

Les participants de l'atelier se sont ensuite interrogés sur la figure de l'artiste professionnel et ses éventuelles spécificités à l'ère du numérique. Lyliane Dos Santos rappelle la crise des années 1990 qui a conduit les institutions et les artistes eux-mêmes à se (re)définir et à (re)mettre en question les formes et les lieux de légitimation. A ce sujet, il semble qu'il existe un consensus entre les participants de l'atelier pour distinguer clairement les notions de créativité et de création artistique (« *on peut tous être créatifs, on n'en est pas pour autant artiste ou créateur* »).

Lyliane Dos Santos termine son compte-rendu en évoquant l'attention portée aujourd'hui aux processus de création artistique et aux critères sociaux d'élaboration de l'œuvre, parfois au détriment des critères esthétiques, ce qui conduit à s'interroger sur les thèmes de la mémoire, du répertoire, et sur les traces qui seront laissées par ces nouvelles formes d'œuvres...

12. Howard Becker, Laurence Roulleau-Berger, Etienne Tassin, Marie-José Mondzain

### ATELIER 3 : LES MÉDIAS NUMÉRIQUES SONT-ILS EN MESURE DE DÉMOCRATISER L'ACCÈS À L'ART ET À LA CULTURE ? QUELLES ÉVOLUTIONS DANS LES PRATIQUES CULTURELLES DES JEUNES ?

Avec **Nadia Inoubli**, chargée de projets « Sport, culture, sciences et techniques » à l'Office Franco-Allemand pour la Jeunesse, **Jürgen Walter**, professeur à l'Université de Karlsruhe, spécialiste des techniques de l'information, de la musique et de sa diffusion dans un contexte numérique, et un groupe de **6 étudiants et jeunes actifs français et allemands** accompagnés par l'OFAJ.

Atelier animé par **Jany Rouger**, directeur de l'Agence Régionale du Spectacle Vivant en Poitou-Charentes.

Après avoir souligné la difficulté de la première question posée dans cet atelier, **Hervé Glévarec** propose une synthèse des interventions et débats autour de six points. Tout d'abord, il est important de distinguer la compétence médiatique ou technique avérée des jeunes générations, qui, de plus, s'accroît régulièrement, d'une éventuelle compétence artistique qui ne semble pas très différente de celle des générations passées. En outre, pour toucher les jeunes il faut mettre en œuvre de nouvelles stratégies et « aller là où ils sont, c'est-à-dire sur Facebook par exemple », ce qui a des conséquences en matière de formation et de médiation culturelle.

Le point suivant porte sur deux tendances contradictoires à l'œuvre sur Internet : un effet de démocratisation et un effet d'encadrement. Les jeunes vont-ils être de plus en plus déterminés par des « formats » pré-existants ou au contraire, Internet va-t-il favoriser le développement de la démocratie voire « un renouveau de l'humanisme » comme l'a postulé Jürgen Wagner dans son exposé ? Hervé Glévarec reprend ensuite le témoignage d'une étudiante qui énumère ses usages d'Internet, notamment en matière d'information culturelle, et montre comment cette pratique enrichit et complète très bien, sans toutefois remplacer, une approche plus classique de la consommation artistique.

Le quatrième point de synthèse porte sur « le nouveau régime de valeurs culturelles qu'Internet favoriserait », à savoir « une complémentarité plus grande, un effacement des frontières entre « haute » et « basse » culture ». Ceci doit être relativisé car ce sont principalement les catégories socio-professionnelles les plus élevées qui fréquentent les sites culturels. Il semblerait cependant qu'Internet opère un rapprochement entre culture et divertissement, en montrant qu'on peut « consommer la culture comme un divertissement »... Les échanges ont également permis de pointer différents manques, en particulier celui d'informations primaires, « à la source », sur les différents sites Internet, et celui plus global de formations initiales à l'usage d'Internet et des TIC pour les plus jeunes, mais également pour les enseignants et les générations plus âgées.

Le sixième point concerne la présence sur la Toile des institutions culturelles qui, pour la plupart, « n'ont pas pris le tournant d'Internet comme a pu le faire par exemple l'INA ». Ces institutions ont bien entendu des sites Internet, mais il y a très peu de regroupements alors que ceux-ci permettraient de mutualiser les coûts et de proposer des offres en ligne réellement développées.

Hervé Glévarec clôt enfin cette session en soulignant qu'Internet « modifie le cadre social dans lequel se déroulent les pratiques artistiques et culturelles, mais qu'il ne faut pas pour autant confondre le capital technique consommé ou approprié par les jeunes générations avec un capital culturel ». Les questions de compétence, de formation... restent ainsi des chantiers ouverts pour les professionnels.



Jany Rouger



Nadia Inoubli et les anciens jeunes ambassadeurs de l'OFAJ



Gérard Authelain



Jürgen Walter

## 10h00-11h30 : TABLE RONDE

### LES NOUVEAUX DÉFIS DE L'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE À L'ÈRE NUMÉRIQUE

**Birgit Mandel**, professeur en culture et management culturel à l'Université d'Hildesheim  
**Jens Geelhaar**, professeur au Bauhaus Hochschule de Weimar, responsable du projet «Weimarpedia»,  
**Yves-Armel Martin**, directeur du centre multimédia Erasme, conseil général du Rhône  
**Serge Tisseron**, psychiatre et psychanalyste, directeur de recherche à l'Université Paris X Nanterre

Session animée par **Marie-Christine Bordeaux**, maître de conférences en sciences de la communication, Université de Grenoble III

**Marie-Christine Bordeaux** introduit la table ronde en rappelant trois points importants. En premier lieu les concepts d'éducation artistique et culturelle pour la France et de «Kulturelle Bildung» pour l'Allemagne ne correspondent pas exactement aux mêmes orientations et actions, même si beaucoup de questionnements sont comparables. Ensuite, il serait intéressant de tirer partie du manque de réflexion qu'il y a eu au moment du développement de la télévision et qui a conduit à un relatif échec de l'éducation à l'image, pour ne pas prendre le même chemin avec le domaine du numérique. Enfin, ce qui a été perçu d'abord comme de nouveaux outils de communication est en fait beaucoup plus que cela. Les TIC bouleversent les modes de transmission des savoirs, permettent de créer de nouvelles ressources culturelles... Marie-Christine Bordeaux invite donc «à éviter les discours relevant d'un enthousiasme débridé et à se prémunir tout autant de réticences trop fortes». Il s'agit aujourd'hui de savoir comment l'éducation artistique et culturelle peut aider les jeunes à développer un regard critique sur le monde du numérique.

La présentation proposée par **Birgit Mandel** reprend les éléments exposés dans son dernier ouvrage intitulé *La médiation culturelle, entre éducation culturelle et marketing culturel*. Birgit Mandel s'interroge sur la place occupée par la transmission artistique et culturelle sur Internet. Les enquêtes montrent en effet que l'accès à l'offre artistique et culturelle et à la «haute» culture reste limité, sur Internet comme ailleurs, à un petit groupe de population. Quelles sont donc les possibilités d'action des responsables culturels pour faire évoluer cette situation ? Comment «la médiation ou transmission culturelle», c'est-à-dire le lien entre production culturelle et réception par le public, peut-il évoluer, se renforcer grâce aux nouveaux outils numériques ? Pour Birgit Mandel ces questions relèvent bien du marketing culturel puisqu'il s'agit principalement d'élaborer une image attrayante de «l'offre» puis de créer et stimuler une «demande».

Dans cet objectif, Birgit Mandel identifie plusieurs axes de travail qui peuvent être développés grâce aux outils numériques. Le premier consiste à renforcer l'attractivité des sites Internet des institutions culturelles et à investir les réseaux sociaux «pour attirer l'attention des plus jeunes qui ne peuvent plus être atteints par d'autres médias». Cette tâche est assez largement engagée par les institutions culturelles qui possèdent de plus en plus de personnels compétents dans ce domaine.

Le deuxième axe de travail, en cours de développement, consiste à ne pas laisser au domaine privé et au «marché» le secteur des arts et de la culture sur Internet. Il est ainsi important de proposer une offre de consommation virtuelle alternative (écoute d'un concert philharmonique en payant le téléchargement, visite d'exposition...), ce qui permettra peut-être de faire baisser certaines barrières sociales. La question suivante est bien entendu de favoriser le passage de l'expérience virtuelle à l'expérience réelle.

Partant du constat de l'importance considérable des jeux vidéos aujourd'hui (quatre jeunes sur cinq jouent régulièrement), Birgit Mandel propose comme troisième piste de réflexion le développement d'une communication culturelle et de contenus culturels par les jeux. Le nombre considérable de visiteurs de la Galerie de peinture des maîtres anciens de Dresde, reproduite dans *Second Life*, en est un très bon exemple. Une véritable éducation culturelle est également réalisée sur le web à partir de prises de positions et d'échanges entre internautes. De même dans le domaine de la pratique artistique, le réseau permet d'essayer par le jeu, de présenter ce qu'on a créé soi-même, de commenter les productions des autres... Ces possibilités développent les capacités créatrices des jeunes et constituent une très bonne forme d'apprentissage. Elles transforment dans le même temps en profondeur les conditions de la transmission culturelle, qui ne vient plus en premier des enseignants ou des parents mais des pairs et de ceux qui présentent leurs activités grâce à de bons outils marketing.

Le quatrième et dernier point proposé par Birgit Mandel porte sur «*la nécessité de faire reconnaître l'éducation culturelle comme une qualification clé qui permet de mieux agir dans d'autres domaines, qui contribue à promouvoir le développement de la démocratie, qui est nécessaire à tout citoyen adulte pour participer à la vie de la société. Ce sont là les objectifs essentiels de la transmission culturelle...*».

Après un bref rappel des évolutions d'Internet et des TIC depuis 50 ans, **Jens Geelhaar** développe l'idée de l'arrivée prochaine de nouveaux outils d'information et communication issus de la fusion entre espaces physiques et univers virtuels, directement implantés sur des supports mobiles, qui vont à nouveau révolutionner nos pratiques dans tous les domaines. «*Mais ces processus sont beaucoup plus lents que ce à quoi nous rêvons, nous avons donc le temps de nous familiariser avec tout cela*» !

Jens Geelhaar présente ensuite deux projets conçus pour intéresser les enfants aux grands poètes classiques Goethe et Schiller, en partenariat avec la Fondation Classique Weimar, la délégation éducation et média du Gouvernement fédéral et le ministère de la Famille et de la Jeunesse. Ces projets possèdent la particularité d'associer des enfants à toutes les étapes de leurs conceptions et de leurs élaborations, en partant du principe que ce sont les meilleurs juges de ce qui peut intéresser d'autres enfants du même âge. WeimarKids<sup>13</sup> propose ainsi une visite virtuelle de la ville et des informations historiques pour les enfants de huit à douze ans. WikiWeimar est quant à lui dédié à des enfants de plus de douze ans et propose une visite interactive de la ville qui vise à stimuler l'auto-apprentissage de l'histoire.

En terme de bilan, ces expériences offrent l'avantage d'être très proches de l'univers des enfants et de ce fait «*attractives*», d'être disponibles en permanence car toujours en ligne et d'être accessibles pour tous les enfants germanophones. En revanche, différents problèmes sont soulevés par ces dispositifs : des problèmes techniques bien entendu, mais également pédagogiques en raison de la non-linéarité des apprentissages proposés et de leur adéquation relative avec les programmes et calendriers scolaires.

Le centre Erasme<sup>14</sup> que dirige **Yves-Armel Martin**, est un centre d'innovation numérique basé dans une commune rurale et soutenu par le Conseil général du Rhône. Il a pour mission de développer les usages des outils numériques au service de l'ensemble de la population du département (en particulier les jeunes et les personnes âgées). Yves-Armel Martin propose de centrer sa présentation sur la question du rôle de l'éducation artistique et culturelle pour répondre aux problématiques soulevées par les pratiques des jeunes et des adolescents sur Internet. Pour lui, contrairement à ce qui a été dit jusqu'à présent dans ce colloque, «*les jeunes ne sont pas forcément des experts du numérique et ne développent pas systématiquement leur créativité, même s'ils ont pour la plupart un usage régulier d'Internet*». En la matière, les clivages dus aux origines sociales et culturelles sont très présents, et «*la véritable fracture numérique se situe sans doute à ce niveau*». L'éducation artistique et culturelle a donc un rôle majeur à jouer pour initier les jeunes aux possibilités culturelles, artistiques et créatives du web.

Le projet *Finisterrae* développé par le Centre Erasme œuvre en ce sens. Il repose sur la présence du compositeur Pierre Badaroux en résidence simultanée dans trois établissements scolaires, grâce à l'outil Internet. Mené en partenariat étroit avec les enseignants (qui ont été formés pour cela au préalable), il consiste à composer avec les élèves des bandes-son sur des extraits du film muet *Finis Terrae* de Jean Epstein. Tout au long de l'année, l'artiste va réagir, proposer d'autres pistes, orienter les élèves par des retours sons, des vidéos, des commentaires. L'intérêt de ce projet est de susciter un dialogue entre les jeunes, le compositeur et les enseignants, et de travailler à la fois sur des aspects techniques, historiques, artistiques et critiques... En fin d'année, une tournée du compositeur est organisée dans chaque classe, avec une activité de ciné-concert qui le présente dans son rôle d'artiste. Ce dispositif offre le grand intérêt d'ouvrir l'école sur le monde grâce au numérique, de gérer les rythmes différents des mondes scolaire et artistique, de réaliser un projet d'éducation artistique très riche pour un moindre coût (une résidence d'artistes pour dix classes), de proposer une forme nouvelle d'apprentissage aux élèves en s'appuyant sur l'expérimentation, de préserver les rôles respectifs des enseignants et des artistes.

De nombreux autres projets sont développés par le centre Erasme. Yves-Armel Martin cite en particulier le projet *Museolab3* qui vise à faire travailler ensemble des artistes, des explorateurs de logiciels et des transmetteurs de savoir «*pour inventer les choses de demain*». Ces différents projets reposent sur la notion d'interactivité et sur l'idée forte que «*le numérique est d'abord une expérience avant d'être un contenu*».

13. <http://www.weimarpedia-kids.de>

14. <http://www.erasme.org/-ERASME->



Birgit Mandel, Yves-Armel Martin, Marie-Christine Bordeaux, Serge Tisseron, Jens Geelhaar



Marie-Christine Bordeaux

Faisant référence aux nombreuses critiques et inquiétudes qui se manifestent face à l'addiction des jeunes pour les jeux vidéos et écrans de toutes sortes, **Serge Tisseron**<sup>15</sup> affirme d'emblée que « *la meilleure manière de s'opposer aux mauvais usages c'est de développer les bonnes pratiques, plutôt que de chercher désespérément à réduire les mauvaises...* ». Face aux changements très rapides induits par les TIC, il est ainsi important pour les éducateurs de trouver des invariants et des repères qui leur permettent de guider les enfants. Par ailleurs Serge Tisseron affirme, comme l'intervenant précédent, que « *la fracture actuelle autour des nouvelles technologies ne repose pas tant sur la possession que sur les usages, les deux catégories de population les plus handicapées étant les enfants de milieu défavorisé et les plus de 40 ans toutes classes sociales confondues* ». Ce qui « manque » à ces populations, c'est la capacité de distanciation, « *la culture étant justement ce qui permet de prendre du recul par rapport au divertissement* ». Pour cela, Serge Tisseron voit un véritable potentiel dans la catégorie des *Serious Games* ou « jeux vidéos sérieux » qui ont justement pour objet d'utiliser des formes ludiques pour proposer des contenus culturels.

Serge Tisseron aborde ensuite la question de l'éducation des jeunes enfants, en distinguant quatre tranches d'âge. Avant trois ans, la communication des enfants avec le monde passe par les cinq sens et il n'est pas souhaitable de favoriser l'utilisation des technologies numériques qui sur-développent l'usage de la vue et de l'ouïe. De trois à six ans également, l'enfant a besoin d'exercer son habileté manuelle et l'usage des consoles de jeu est plutôt néfaste. En revanche il est très important de mettre en place des programmes d'éducation à l'image qui permettent à l'enfant de réagir aux représentations télévisuelles auxquelles il est inévitablement soumis, volontairement ou non. La mise en place de jeux de rôle à l'école est par exemple un exercice très bénéfique, de surcroît peu coûteux et souple dans sa réalisation.

Entre six et douze ans, l'enfant peut assimiler des repères à la fois techniques et culturels sur les caractéristiques d'Internet (tout ce qui est en ligne est public, permanent et modifiable par tous...), sur les modèles économiques de sites qu'il utilise, sur les questions de droit d'auteur, de droit à l'image... A cet âge une bonne méthode consiste à favoriser le tutorat entre élèves, les plus avancés étant très bien placés pour former leurs condisciples. De même, des jeux vidéos peuvent être très utiles pour favoriser les différents apprentissages, à condition que les éducateurs soient eux-mêmes formés en ce sens. Serge Tisseron cite ainsi *World of Warcraft*, *Farm city* utilisé pour l'enseignement des mathématiques, ou encore le site *Game Lab* qui propose aux utilisateurs de développer ou de modifier leurs jeux vidéos...

Après douze ans, outre la poursuite des principes énoncés ci-dessus, Serge Tisseron préconise de valoriser les productions spontanées des jeunes qui se sentent trop souvent méprisés par leurs aînés. Le festival Pocket films<sup>16</sup>, initié par le Forum des images à Paris, est par exemple dédié aux films réalisés à partir de téléphones portables ; le site machinima.fr<sup>17</sup> propose des films réalisés par les internautes à partir d'univers virtuels en particulier ceux des jeux vidéos. Dans le même esprit, une expérience est en cours aux Etats-Unis : des entreprises de création de jeux fournissent des composants de base (des « briques ») à des élèves pour qu'ils fabriquent eux-mêmes des jeux vidéos, avec l'aide de leurs enseignants, les meilleures réalisations étant primées lors d'un concours... En conclusion, « *le plus important est d'amener les enfants et les jeunes à s'auto-guider et s'auto-protéger dans l'univers numérique, les TIC étant aujourd'hui des espaces de production et de création, et plus seulement des espaces de consommation* ».

15. <http://www.squiggle.be/tisseron>

16. <http://www.festivalpocketfilms.fr/>

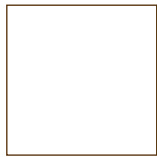
17. [http://www.machinima.fr//index.php?option=com\\_content&task=view&id=13&Itemid=80](http://www.machinima.fr//index.php?option=com_content&task=view&id=13&Itemid=80)

**Le débat** qui s'engage à la suite de ces quatre interventions porte tout d'abord sur la question du corps : **Lyliane Dos Santos** évoque par exemple «son inquiétude par rapport à la mise à distance du corps de l'artiste» dans l'exemple de «résidence virtuelle» développée par le Centre Erasme. Pour Serge Tisseron «beaucoup de TIC ont effectivement pour conséquence d'écarter le corps qui est pourtant la base du lien entre les êtres humains». Pour lutter contre ce phénomène, il est important «de développer les jeux narratifs qui favorisent l'empathie des jeunes avec leurs avatars et celui des autres. Il existe aujourd'hui deux façons de jouer : marquer des points ou construire une histoire, le plus souvent avec les autres. La deuxième façon est bien entendu plus intéressante...».

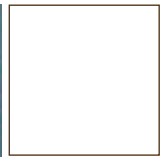
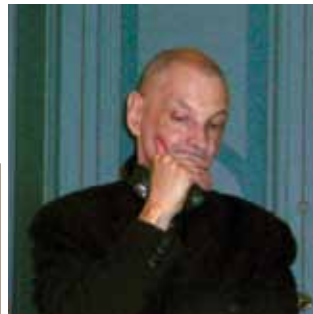
Concernant l'implication des institutions culturelles dans ce monde du jeu virtuel, un participant fait remarquer qu'il s'agit d'un processus très long et difficile, alors que ces institutions devraient jouer un rôle stimulant pour l'innovation. Jens Geelhaar renchérit sur cette remarque : «la question centrale est celle de l'expérimentation. Il faudrait concentrer les moyens et la réflexion des différents partenaires pour que le champ de l'art et de la culture puisse influencer sur l'innovation technologique plutôt que de toujours s'adapter. Mais pour l'instant les partenaires rechignent à financer ces expérimentations».

En réponse à une interrogation de **Christian Provost** sur l'isolement des individus face à l'ordinateur et aux risques induits de montée des égoïsmes voire des nationalismes, Birgit Mandel insiste sur «le rôle majeur des éducateurs pour les enfants jusqu'à douze ans. Ensuite, il faut faire confiance aux capacités d'autorégulation des adolescents et des jeunes pour qui le monde numérique est un univers de socialisation particulièrement important». Elle conclut enfin par une remarque relativisant les risques pris par les jeunes sur Internet, «leurs «expériences excessives» étant encore majoritairement faites lors de regroupements physiques»...

La matinée se poursuit par la **présentation de films** réalisés par de **jeunes allemands et français** dans le cadre de programmes soutenus par l'OFAJ, avec la collaboration de la réalisatrice de films d'animation Thurit Kremer<sup>18</sup>, ainsi que par une intervention de **Gesa Pöler**, de la Fondation des châteaux et jardins prussiens de Postdam<sup>19</sup>, qui relate l'action de sa Fondation en matière de médiation adossée aux technologies numériques.



Serge Tisseron



Birgit Mandel



Christian Provost



Gesa Pöler



Yves-Armel Martin



Jens Geelhaar

18. <http://www.thurit.de/>  
19. <http://www.spsg.de/>



## 14h30-16h15 : TABLE RONDE

### PRATIQUES CULTURELLES, ÉDUCATION À L'ART ET À LA CULTURE À L'ÈRE NUMÉRIQUE : QUELS ENJEUX DE POLITIQUES PUBLIQUES ?

**Andreas Broeckmann**, fondateur et directeur du « Centre U pour l'art et la créativité à Dortmund »  
**Vincent Eblé**, président de la commission Culture de l'Assemblée des départements de France  
**Karine Gloanec Maurin**, présidente de la commission Culture de l'Association des régions de France,  
présidente de la Fédération nationale des collectivités territoriales pour la culture  
**Jan Hegemann**, avocat spécialisé en droit de la presse, en droit d'auteur et droit des médias,  
professeur honoraire à l'université libre de Berlin

Session animée par **Carolin Berendts**, doctorante à l'Institut des politiques culturelles de l'Université  
d'Hildesheim, et **Jean-Pierre Saez**

Revenant sur le parcours de réflexion accompli depuis le début du colloque, **Jean-Pierre Saez** souligne le caractère englobant des échanges qui ont eu lieu, « *centré sur les transformations de la société contemporaine dans son ensemble et pas seulement sur les mutations de l'art et de la culture à l'ère numérique* ». Il insiste sur les principaux points d'ordre anthropologique qui ont été mis en exergue : les formes nouvelles de participation générées par l'outil Internet « *qui remettent en question les hiérarchies sociales* », ainsi que le fort caractère générationnel qui conduit à inverser les rapports de transmission entre les générations « *les jeunes faisant souvent la formation de leurs aînés* ». Il s'agit alors de savoir comment les pouvoirs publics sont à même d'intervenir et éventuellement de réguler un tel espace, ainsi que d'identifier leurs places aux côtés des autres intervenants que sont notamment le secteur privé et la société civile.

A l'instar d'intervenants précédents **Andreas Broeckmann** prend la parole pour réaffirmer le poids d'Internet et des TIC pour le développement du secteur artistique et culturel, l'important étant de savoir « *comment réagir à la nouvelle « interprétation » de ce que l'on nomme aujourd'hui culture* ». Les institutions culturelles sont en effet largement entrées dans l'ère numérique. De même de nombreux projets artistiques se développent en prenant appui sur les nouvelles technologies, et toute une réflexion intellectuelle existe autour de ces changements (par exemple les conférences organisées à Berlin sous le titre *Wizards of OS*). Mais l'enjeu actuel est véritablement celui des nouveaux partenariats que nécessitent les projets comme celui du Centre Dortmunder U<sup>20</sup>, qui repose sur l'association des pouvoirs publics et des entreprises privées. Dans ce contexte « *la gestion de ces nouveaux projets hybrides (ce ne sont ni des musées, ni des centres de recherches ou de formations traditionnels) est un véritable challenge si l'on veut favoriser la créativité et l'art du XXI<sup>e</sup> siècle* ».

**Vincent Eblé** dresse le constat « *des perturbations fondamentales provoquées par la société du tout numérique dans de très nombreux champs, dont l'éducation et la culture, mais également l'e-administration et les nouvelles formes de démocratie participative qui questionnent les politiques publiques et les conditions de leur mise en œuvre* ». Se référant aux paroles de Daniel Bougnoux « *qui nous invite à porter un regard apaisé sur les mutations en cours* », Vincent Eblé relaie néanmoins les nombreuses craintes qui s'expriment sur les TIC et qui pressent les politiques publiques à s'adapter au plus vite : la remise en cause de la distinction entre producteur et consommateur, ou créateur et diffuseur, implique par exemple de revoir les politiques de soutien au secteur artistique qui étaient modelées sur ces répartitions.

Dans cette dynamique, les responsables politiques doivent redéfinir le rôle des pouvoirs publics. Il faut rappeler que « *la graphosphère n'était pas égalitaire* » et qu'il existe « *un formidable enjeu pour que la numérosphère le soit le plus possible* ». Selon lui, le rôle des institutions publiques doit être concentré sur la fourniture des moyens matériels, de l'accès aux réseaux de toute sorte, de l'accès à l'éducation, « *dans une perspective démocratique de rattrapage des inégalités et de lutte contre une société à plusieurs vitesses que les TIC accentuent* ». Mais les moyens ne font pas tout et le rôle des éducateurs et des médiateurs est également capital. Vincent Eblé illustre ses propos en évoquant les tensions entre deux dispositifs de promotion du cinéma auprès des lycéens, CinéLycée initié récemment par le gouvernement français qui met à disposition des établissements scolaires un potentiel énorme de films numérisés diffusables sur place, et le dispositif plus ancien Lycéens au cinéma qui met l'accent sur l'accompagnement pédagogique et le visionnage des films dans des salles de cinéma, dans une optique d'analyse critique, esthétique ou historique...

20. <http://www.dortmunder-u.de/>

Enfin, les évolutions dues aux technologies numériques confrontent les pouvoirs publics à différents problèmes juridiques. Vincent Eblé prend pour exemple le cas des archives départementales qui relèvent en France de la responsabilité des conseils généraux. Ces documents intéressent à la fois des particuliers, des chercheurs, mais aussi des sociétés qui souhaitent les utiliser à des fins commerciales. *« On assiste de ce fait à un télescopage entre deux principes de droit : celui du libre accès aux documents administratifs et celui de la protection des données individuelles... Il est donc nécessaire d'aller vers une adaptation du droit ».*

Pour **Karine Gloanec Maurin** *« le numérique est à la fois une chance et la porte de tous les dangers »*. C'est à la fois un outil, une matière première pour certains artistes, un vecteur de communication pour des œuvres relevant de disciplines plus traditionnelles... *« mais c'est surtout un domaine totalement transversal qui concerne tout le monde »*. De ce fait, les collectivités s'engagent actuellement dans le soutien d'expériences de projets artistiques et culturels liés au numérique. La Région Centre a ainsi créé la Chaîne Mémoire<sup>21</sup>, un dispositif de collecte et de diffusion de films amateurs tournés sur le territoire régional depuis les années 1920, rendus accessibles grâce à Ciclic, une plateforme numérique dédiée à l'image.

Ces évolutions modifient également les relations entre les collectivités et les partenaires culturels présents sur leurs territoires *« car bien souvent les projets les plus avancés dans le domaine des TIC sont portés par des acteurs qui ne relèvent pas des institutions artistiques et culturelles traditionnelles »*. La question est alors de savoir comment intégrer ces nouveaux acteurs dans un contexte malheureusement marqué par des restrictions budgétaires sévères et par la réduction de l'autonomie financière des collectivités territoriales françaises. Il est alors impératif de travailler sur la transversalité des politiques publiques, pour que la culture ne soit pas la première touchée par les mesures d'économie.

**Jan Hegemann** propose de s'interroger sur les stratégies des pouvoirs publics dans le domaine du numérique. En effet, *« ces technologies sont accompagnées par une promesse de liberté immense, en termes à la fois d'accès et de participation à l'information, à la culture, à l'éducation... »*. Mais si la révolution numérique est très positive sur le plan démocratique, elle exige aussi des restrictions, des limites, permettant de préserver les libertés individuelles et collectives. Il existe en effet une grande inégalité, par exemple dans le domaine de l'information, car si *« tout le monde peut mettre de l'information en ligne, le contrôle de l'accessibilité est assuré par de grandes sociétés comme Google ou Facebook qui détiennent en réalité le pouvoir sur le Net »*.

Une autre question fondamentale est celle de la mise à disposition des œuvres sur Internet. Les artistes doivent-ils abandonner leurs droits ? Comment les pouvoirs publics (Etats, Union européenne...) peuvent-ils intervenir pour réguler ces droits, en coopération avec la société civile ? Il est en effet urgent de trouver *« les conditions d'un équilibre entre la protection des auteurs, des données et des usages qui peuvent en être faits »*. Une réflexion est actuellement en cours en Allemagne autour de ces questions, la position du gouvernement étant que le droit d'auteur, que certains trouvent ancien et obsolète, doit néanmoins perdurer même s'il doit être modifié.

La question de la marge d'intervention possible pour les collectivités dans le domaine du numérique est reprise par les différents intervenants lors du débat qui s'engage à la suite de cette dernière table ronde. Vincent Eblé réaffirme ainsi le besoin accru de régulation qui se fait sentir *« face au foisonnement des propositions dans tous les domaines »*. Pour lui *« l'implication des pouvoirs publics est nécessaire pour créer du sens et maintenir du lien entre les individus, le numérique générant un risque de fonctionnement individualisé à l'extrême. Il est alors capital de maintenir le collectif et le sens du vivre ensemble, en luttant en même temps contre l'enfermement communautariste et identitaire »*. Pour Karine Gloanec Maurin les collectivités comme les acteurs culturels doivent revenir sur leurs habitudes sectorielles si elles veulent trouver les moyens d'intervenir dans ce nouveau domaine. *« Il est important de remettre ainsi les questions artistiques et culturelles au cœur des projets et de les inscrire dans les compétences premières des collectivités, comme par exemple l'aménagement du territoire... »*.

Le colloque s'achève enfin par quelques rapides et chaleureuses paroles de remerciements de **Christel Hartmann-Fritsch** qui salue notamment la richesse et la qualité des interventions et débats de ces deux journées.



Carolin Berendts, Vincent Eblé, Jan Hegemann



Andreas Broeckmann,  
Jean-Pierre Saez,  
Carolin Berendts,  
Karine Gloanec Maurin

21. <http://memoire.ciclic.fr/>



1. Les interprètes et une participante - 2. Hervé Biseuil et Michel Tamisier  
 3. Thurit Kremer et Christel Hartmann-Fritsch - 4. Jean-Pierre Saez - 5. Bernd Harms  
 6. Fabienne Arsicaud - 7. Stefan Kaegi - 8. Les anciens jeunes ambassadeurs de l'OFAJ  
 9. Mathias Gommel et Jan Zappe - 10. Soirée musicale, trio jazz "Der Moment"

Graphisme : Mine de rien  
 Photos du colloque : Stéphane Grosclaude  
 Photos de couverture : Fotolia et iStockphoto

## CONTACTS

### Fondation Genshagen

Institut de Berlin-Brandebourg  
pour la coopération franco-allemande en Europe  
Im Schloss 14974 Genshagen - Allemagne  
Tél. : +49 3378 805931 - Fax : +49 3378 870013  
[www.stiftung-genshagen.de](http://www.stiftung-genshagen.de)

### Fédération Arts Vivants et Départements

fédération nationale des organismes départementaux de développement des arts vivants  
C/° Hérault Musique Danse - BP 7214 - 34086 Montpellier cedex 4 - France  
Tél. : +33 (0)6 10 78 59 92  
[www.arts-vivants-departements.fr](http://www.arts-vivants-departements.fr)

### Observatoire des politiques culturelles

1, rue du Vieux-Temple  
38000 Grenoble - France  
Tél. +33 (0)4 76 44 33 26 - Fax +33 (0)4 76 44 95 00  
[www.observatoire-culture.net](http://www.observatoire-culture.net)



Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages

