



**MINISTÈRE  
DE LA CULTURE**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



CYCLE DES  
HAUTES  
ÉTUDES DE LA  
CULTURE

# **CYCLE DES HAUTES ÉTUDES DE LA CULTURE**

Session 19-20 - « Territoires de cultures »

SYNTHÈSE DU RAPPORT DU GROUPE 1

## **Éducation artistique et culturelle, territoires et numérique**

**RÉFÉRENT : Bruno ORY-LAVOLLÉE, Conseiller-maître à la Cour des Comptes**

**Loïc CHALLIER**, Directeur général de la Société pour la perception de la rémunération équitable

**Baptiste LAVENNE**, Chargé de mission auprès du Président du Centre des monuments nationaux

**Toni LEGOUDA**, Directeur général des services de l'Institut national d'histoire de l'art

**Maxime MINOT**, Député de l'Oise

**Christophe POMEZ**, Directeur des affaires culturelles de la Martinique

**Hélène SZARZYNSKI**, Magistrat de la Cour des comptes

Les rapports du CHEC sont le fruit de la réflexion collective de leurs auteurs sans engager, dans leurs constats et propositions, le ministère de la Culture.

## SYNTHÈSE ET POINTS MARQUANTS DU RAPPORT « ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE, TERRITOIRES ET NUMÉRIQUE »

**Comment articuler cette action publique dans un contexte nouveau, marqué tout à la fois par de nouvelles disparités territoriales et les potentialités et risques que représentent les technologies numériques ?**

Ce rapport tire son premier intérêt d'être le seul, par le fruit des circonstances, à avoir été écrit sur ce sujet de l'éducation artistique dans ses rapports avec le numérique et les territoires pendant le premier confinement et les bouleversements comme les changements de perspectives qu'il induisait. Au cœur de l'événement, il tire de premières leçons de l'utilisation du numérique pendant la crise mais sait se placer dans une position prospective et être force de propositions pour l'avenir. Le bénéfice du regard croisé, spécificité du CHEC, de personnalités d'itinéraires différents y est très perceptible.

### I. Tirer les leçons de la crise

La crise a révélé la capacité de l'administration à être très réactive avec la mise en place dans un temps record de « Culture chez nous » d'une part, et d'une plate-forme mettant en relation les acteurs culturels portant des projets d'éducation artistique et culturelle et ceux qui peuvent être intéressés par ces propositions d'autre part.

De cette situation le rapport tire des axes utiles :

- **Avoir une stratégie équilibrée, le numérique étant un formidable atout mais non la panacée** : relevant l'opportunité que constitue le numérique pour un développement et le renouvellement de l'EAC sur tous les territoires, le rapport pointe simultanément le contexte d'illectronisme qui renforce les inégalités d'accès, les risques psychosociaux de l'excès du recours au numérique constatés avec la crise sanitaire et le risque corrélé de déshumanisation de la pratique culturelle.
- **Un pilotage par objectifs plus que de dispositifs** : avec la crise, les pouvoirs publics se sont mis immédiatement en ordre de marche avec des processus souples et très réactifs, qui ont fait leurs preuves, et qui doivent inspirer l'action publique pour la suite. Le rapport évoque d'ailleurs la conception d'une organisation « neuronale » plutôt que pyramidale de l'EAC numérique, induisant une stratégie nationale et des initiatives multiples et innovantes s'y référant. Un sujet à expertiser, avec le concours du Service du Numérique du Ministère (SNUM).

## II. Une double orientation : numérique comme complément et non substitut des outils existants, souplesse et confiance aux acteurs

### A. Le numérique instrument de mise en relation des acteurs de l'EAC sur le territoire

Paradoxalement, les initiatives prises à l'intérieur du territoire ne sont pas toujours connues des structures à proximité, quand celles des portails nationaux le sont. Le numérique peut être un moyen de mise en commun des expériences et des pratiques sur le territoire.

D'où la proposition de créer des plates-formes de ressources numériques territoriales à l'échelon intercommunal, à partir d'un établissement scolaire du type collège en lien avec le réseau d'espace numérique existant : Micro-Folies, FabLabs, et (voir aussi à ce sujet le rapport CHEC sur les communs culturels), les tiers-lieux numériques.

Ce serait aussi le moyen de développer des pratiques croisées entre territoires, avec un parcours en grande partie numérique associant des classes de plusieurs établissements scolaires pour susciter une rencontre des élèves autour d'un projet culturel partagé.

### B. Le numérique intégré comme volet obligatoire dans les stratégies de formation et de mise en œuvre de l'EAC

Cette prise en compte évoquée par le rapport au cœur de la crise sanitaire semble désormais incontournable tant les pratiques se sont développées : le spectacle vivant, l'offre patrimoniale, ont tâché d'innover sur ce plan, et on n' imagine pas que l'EAC n'en soit pas partie prenante.

En ce sens le rapport propose d'intégrer le numérique à la fois dans les parcours d'éducation artistique et culturelle et dans la formation des acteurs avec comme axes significatifs :

- **Au plan global** : intégrer un nouveau principe lié au numérique dans la charte de l'Éducation Artistique et Culturelle, en spécifiant que le parcours EAC doit comporter une expérience numérique individuelle et collective.
- **Concevoir des formations mixtes** acteurs éducatifs/acteurs artistiques et culturels concernant la prise en compte du numérique dans les projets EAC, le rapport proposant d'agir sur toute la chaîne : qu'une formation à l'EAC soit systématiquement donnée aux artistes ou professionnels formés dans les établissements d'enseignement supérieur du Ministère de la Culture, et qu'une sensibilisation à l'utilisation des outils numériques soit incluse dans des formations comme le programme artiste intervenant en milieu scolaire (AIMS, mis en place par les Beaux-arts de Paris, le CNSAD, le CNSMDP, l'ENSAD et la FEMIS) ou le diplôme d'État Universitaire de Musicien Intervenant (DUMI).

- **Au plan territorial** : Promouvoir une diversité des parcours d'EAC, construite avec les acteurs locaux, fondée sur une complémentarité des offres et des ressources culturelles nationales et territoriales.
- **Dans les classes**, développer les approches d'école augmentée dans les actions d'éducation artistique et culturelle.

### C. Souplesse d'organisation

Le rapport pointe la lourdeur des processus comme pire ennemi de l'adaptation numérique de l'EAC, mais aussi les contre exemples positifs que sont « Culture chez nous » ou les référents numérisation patrimoniale de la BNF. Le rapport plaide ainsi pour une stratégie indicative de développement du numérique dans le domaine de l'EAC, à charge pour chaque collectivité territoriale (région, département, commune) d'organiser sa participation aux orientations données en terme d'EAC numérique.

## ANNEXE

### SYNTHÈSE DES PROPOSITIONS DU GROUPE 1

#### **EAC - Pour une éducation artistique et culturelle augmentée dans un monde et une humanité augmentés**

- Intégrer un nouveau principe lié au numérique dans la Charte de l'éducation artistique et culturelle en spécifiant que le parcours EAC doit comporter une expérience numérique individuelle et collective ;
- Favoriser le partage d'expériences avec l'outil numérique, les collaborations et le repérage des initiatives en matière d'EAC dans le cadre d'une coordination interministérielle dans une logique ascendante ; décloisonner les publics de l'EAC en les connectant à d'autres publics issus d'autres territoires en favorisant la diversité culturelle ;
- Développer l'éducation artistique et culturelle augmentée dans une approche de l'école augmentée (webinaires, cours augmentés avec web documentaires...).

*Formation : concevoir des formations mixtes acteurs éducatifs/acteurs artistiques et culturels dans la prise en compte du numérique des projets EAC ; élaborer des MOOC sur le thème de l'éducation artistique et culturelle.*

#### **TERRITOIRES - Pour une décentralisation numérique au service des droits culturels numériques sur tous les territoires**

- Créer des plateformes de ressources numériques territoriales à l'échelon intercommunal à partir d'un établissement scolaire du type collège en lien avec les réseaux des espaces numériques, des Micro-Folies, des FabLabs et des tiers lieux numériques ; intégrer un volet numérique dans les contractualisations territoriales culturelles, notamment dans les contrats locaux d'éducation artistique (CLEA) et dans la labellisation des territoires 100% EAC ; augmenter les services des publics des structures culturelles par le développement de médiation numérique culturelle ;
- Promouvoir une diversité des parcours d'EAC, construite avec les acteurs locaux, fondée sur une complémentarité des offres et des ressources culturelles nationale et territoriale ; créer des hot spots territoriaux avec une offre culturelle éditorialisée localement par les acteurs culturels du territoire en développant le hors les murs sans cultiver le hors sol ; concevoir des parcours de découverte des territoires, de l'urbanisme et de l'architecture en réalité augmentée ;
- Lancer un appel à projets « Territoires participatifs numériques » rapprochant les créateurs et les habitants en soutenant des projets d'inclusion numérique ;

*Formation* : accompagner l'évolution des métiers territoriaux vers des « passeurs » de culture numérique par la formation à la culture du numérique.

## **NUMÉRIQUE - Pour une approche numérique qualitative au service de la création et de l'émancipation culturelle**

- Engager une décentralisation de l'EAC avec son volet numérique en donnant une compétence obligatoire et partagée aux collectivités territoriales en favorisant l'hybridation des pratiques (physique/virtuel) avec des projets mixtes encadrés par des équipes hybrides en reconnaissant la pratique du bricolage, de la bidouille, des makers ou encore les œuvres transformatives issues de la culture du remix sur internet.
- Rassembler les initiatives d'offres numériques publiques (Pass Culture, Culture chez nous...) en un portail public d'offre culturelle numérique avec la conception d'un algorithme public éducatif et culturel.
- Éditorialiser et rendre ludique l'éducation artistique et culturelle par le numérique.
- Soutenir la transmission des savoir-faire des métiers d'art et du patrimoine culturel immatériel par des outils de réalité virtuelle.
- Favoriser la création numérique en rapprochant les Pôles de compétitivité des acteurs de l'EAC permettant de donner des débouchés économiques au secteur de la création numérique, d'identifier les nouveaux territoires de la créativité urbaine et de développer le secteur de la recherche dans la création numérique en soutenant des résidences territoriales d'EAC.

*Formation* : élaborer une offre de formation dans le secteur des nouveaux métiers de la médiation culturelle numérique.