

## CYCLE DES HAUTES ÉTUDES DE LA CULTURE

Session 24-25 : « Identités, Altérités, quels enjeux pour la culture ? »

Promotion Koyo Kouoh

Synthèse du Rapport du Groupe 1

*Institutions culturelles et publics : l'enjeu du dialogue interculturel*

Référente : Nathalie BONDIL, directrice du musée et des expositions, Institut du monde arabe

### Membres du groupe :

- **Alix BAILLOT**, ex-directrice de projets arts et culture, Cartier ; fondatrice de Heureux Hasards ;
- **Hocine CHABIRA**, vice-président à la métropole du Grand Nancy en charge du développement du projet culturel métropolitain ;
- **Olivia DEROINT**, directrice de l'Alliance Française de Nairobi, Kenya ;
- **Guillaume GRANDGEORGE**, directeur des éditions, Centre Pompidou, Paris ;
- **Xavier LAURENT**, directeur des archives départementales de Meurthe-et-Moselle ;
- **Bastien NOËL**, directeur adjoint du soutien aux collections, musée du Louvre.

Avec la participation de **Yasmine ZOUAOUI**, étudiante à Sciences-Po Paris, et la contribution de **Léa DECHAVANNE**, stagiaire graphiste au Centre Pompidou.

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 principaux points du rapport

*[Le dialogue interculturel est] un processus mis en œuvre pour produire une communication transformatrice.*

Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO) et l'Institut pour l'Économie et la Paix (IEP), 2020.

Face à une crise à la fois démographique, écologique, économique et démocratique, que peut la culture ? Le rapport aborde cette question sous le prisme de la notion de dialogue interculturel, qu'il distingue de celles de diversité ou de démocratisation culturelle.

En passant par un rappel historique des paradigmes successifs qui ont forgé les définitions de la culture en Occident et ont donné lieu à l'émergence du dialogue interculturel, le rapport étaye la pertinence conceptuelle de celui-ci, présenté comme un dépassement de l'opposition entre le multiculturalisme anglo-saxon et l'universalisme à la française hérité du siècle des Lumières.

Ainsi, le rapport poursuit-il un double objectif :

- Produire une vision claire et compréhensible de ce qu'est le dialogue interculturel, et de sa pertinence pour rendre le monde de la culture plus inclusif ;
- Concevoir un atelier-jeu permettant d'acquérir un vocabulaire commun, de prendre conscience des enjeux de l'interculturalité et d'esquisser, en mobilisant l'intelligence collective, de premières actions pour favoriser son développement au sein des institutions.

\*

\* \*

Si la notion de dialogue interculturel a fait l'objet de débats réguliers ces dernières années avant d'aboutir à sa définition actuelle, énoncée dans le Livre blanc du Conseil de l'Europe, **cette notion s'inscrit aujourd'hui dans un contexte de grande urgence**. Le rapport décrit ainsi les mutations à l'œuvre, qui toutes constituent des facteurs ou des expressions du repli sur soi : vieillissement de la population, dérèglement climatique, bascule technologique avec la redéfinition de nos relations à l'ère numérique, bascule démocratique avec le désintérêt des électeurs pour la politique et la progression de la radicalisation, résurgence des nationalismes en Europe.

Dans ce contexte, les institutions culturelles, aussi critiquées qu'elles puissent être pour leur élitisme, ont un rôle majeur et exemplaire à jouer en s'appuyant sur les atouts du dialogue interculturel comme facteur de cohésion.

Pour mettre fin aux discriminations ressenties par certains publics dans les institutions culturelles, et permettre le partage d'un sentiment d'appartenance dans et par la culture, le groupe de travail a recensé un grand nombre d'actions concrètes qui touchent à la programmation culturelle, la médiation, la communication, l'organisation et l'aménagement des institutions culturelles.

À cette fin, le rapport propose une mise en pratique du dialogue à travers un atelier-jeu, conçu sur le modèle de la fresque de la diversité et d'autres « serious games » culturels, et

destiné à être décliné au sein des institutions pour y engager cette prise de conscience commune. Le rapport met ainsi l'accent sur les initiatives prises par de nombreuses institutions avec succès. Ces cas concrets constituent la matrice des préconisations du rapport, que l'on trouvera ci-après, suivies de la présentation de l'atelier-jeu.

## Propositions d'action

Le rapport identifie cinq champs d'action qui sont autant de leviers pour rendre efficient le dialogue interculturel dans les institutions. Chaque proposition est assortie ou tirée d'un exemple sélectionné parmi des initiatives existantes.

### ➤ *Organisation interne*

- **Recruter de façon plus inclusive**, en s'inspirant de La Piscine de Roubaix qui a employé les anciens agents d'une usine textile pour assumer un rôle de prescripteurs ;
- **Nommer un conseiller ou comité pour l'interculturalité**, comme l'a fait le Musée de la civilisation de Québec en créant un « comité autochtone » et un « comité diversité » ;
- **Mieux former** les agents, par exemple à l'aide de l'atelier-jeu ou de fresques de la diversité ;
- **Mettre en place une gouvernance participative**, à l'image de la méthodologie déployée par le « Petit Musée Portatif » des Musées Royaux de Bruxelles, en Belgique ;
- **Travailler en réseau** avec les autres institutions en recourant à des partenariats, à l'image du réseau des musées engagés en France : 20 musées d'art, d'histoire, de société ou de mémoire voulant lutter contre le racisme, l'antisémitisme, les discriminations liées aux origines ;
- **Intégrer le dialogue interculturel dans la stratégie de l'institution**. Ainsi La Piscine de Roubaix a nommé son plan scientifique et culturel « Soutenir un musée solidaire » ;
- **Diversifier les équipes de management**, comme l'y incite le programme « La Relève » du ministère de la Culture, qui vise à promouvoir l'inclusion professionnelle dans la culture en sélectionnant et formant 101 futurs cadres entre 25 et 40 ans.

### ➤ *Aménagement des espaces*

- **Défendre une architecture de l'agora**, à l'instar du Centre Pompidou qui prévoit dans ses travaux de rénovation de faire de son hall d'accueil un lieu de vie, de pause et d'expression artistique ;
- **Décloisonner espaces de création et d'exposition** en développant des espaces de pratique culturelle, comme le musée d'Orsay qui prévoit d'ici 2028 la création de trois ateliers destinés aux pratiques artistiques ;
- **Réorganiser les espaces de travail** pour permettre plus d'échanges par une proximité accrue entre les équipes ;
- **Diversifier l'offre en proposant des services** pour faire de l'institution un lieu de vie, comme le fera Kanal-Centre Pompidou à Bruxelles en inscrivant des restaurants, une boulangerie et un fablab dans son espace ;
- **Intégrer l'institution dans l'espace public**, en s'inspirant par exemple de l'antenne du Musée des beaux-arts de Rennes ouverte dans un immeuble de logements sociaux du quartier prioritaire de Maurepas.

### ➤ *Programmation*

- **Impliquer les publics concernés dans la cocréation de la programmation**, comme cela a pu être éprouvé dans le cadre de l'exposition « Barvalo » au MuCEM ;

- **Relire les collections** sous un nouveau prisme, en réfléchissant aux représentations en termes d'origine ethnique, de genre, de sexualité etc. pour faire des liens avec le contemporain ;
- **Rapprocher des œuvres de civilisations différentes pour montrer les convergences et/ou frictions thématiques et esthétiques**, comme le fait dans le domaine musical l'ensemble K de Simone Menezes ;
- **Présenter les œuvres** en intégrant leur histoire dans la présentation qui en est faite ;
- **Adapter les horaires et modes d'exposition** pour faciliter la venue des publics concernés ;
- **Internationaliser la programmation** en prévoyant des programmes d'itinérance ;
- **Croiser la programmation** pour faire travailler ensemble des professionnels hors de leur secteur, comme le prévoit le programme « Passerelles » à la Filature de Mulhouse ;
- **Inviter à d'autres formes de propositions** en invitant artistes, penseurs, écrivains à poser un regard décalé sur l'exposition ou l'institution ;
- **S'appuyer sur la convivialité**. Par exemple le *Refugee Food Festival* au Louvre Lens propose de mettre en valeur les traditions culinaires des différentes communautés locales ;
- **Programmer hors-les-murs**, en s'inspirant de l'exposition « le musée valise : la mer imaginaire » à destination du public hospitalisé, conçu par la fondation Carmignac.

➤ ***Médiation***

- **Simplifier les cartels** d'œuvres, selon le principe du FALC (facile à lire et à comprendre) et les traduire dans plusieurs langues (le plus de langues possibles) ;
- **Prendre en compte le vivant** et questionner le rapport humains / non-humains ;
- **Diversifier les publics** : systématiser les visites scolaires, tisser des liens forts avec les quartiers. Prendre exemple sur la Comédie-Française qui collabore avec le réseau d'éducation prioritaire Françoise Dolto pour monter des ateliers d'expression théâtrale ;
- **Mettre en relation les publics**. Ainsi l'Institut du monde arabe, le musée d'Art et d'Histoire du judaïsme et le musée de Cluny proposent des visites croisées « cultures en partage » ;
- **Diversifier les parcours de visite** (travailler avec des réfugiés par exemple) ;
- **Recourir à des dispositifs mobiles** tels que les camions-musées du MuMo, Musée Mobile ;
- **Organiser des parcours de médiation interculturels** : penser les cartels pour les adapter à différents types de publics, faire appel aux sens comme le MacVal de Vitry-sur-Seine ;
- **Prendre en compte le contexte culturel des œuvres**. Par exemple le musée du quai Branly-Jacques Chirac permet sous certaines conditions les rites devant les œuvres à signification religieuse.

➤ ***Communication***

- **Ouvrir l'espace muséal à des initiatives décalées et pop**, comme l'a fait le musée du Louvre avec le clip de Lady Gaga pour promouvoir son exposition « Figures du fou » ;
- **Recourir à des influenceurs** ;
- **Réaliser un plan média ciblé** en direction des publics éloignés, par exemple via Konbini,

des Fanzines ou par de l'affichage géolocalisé.

## **Un atelier-jeu à destination des salariés et agents des structures culturelles**

Cet atelier-jeu répond à un véritable besoin exprimé par les acteurs du terrain, qui plaçaient dans une étude de 2023 le « manque d'outils concrets » comme le principal frein à la compréhension des sujets de diversité et d'inclusion dans les secteurs de la culture et des médias.

L'atelier-jeu imaginé vise à répondre à ce besoin pratique et à exposer un nombre important de cas d'étude sous la forme d'un atelier collaboratif invitant au dialogue entre les participants. La version exposée dans le rapport correspond à un état de la réflexion dont la mécanique a été testée par des étudiants de l'université de Lorraine et plusieurs structures. Les prochaines étapes de développement consisteront à expérimenter l'atelier-jeu avec de nouveaux utilisateurs pour, à terme, le mettre à la disposition de tous les établissements culturels puis en libre-accès sur le site du ministère de la Culture.

### **Aperçu de l'atelier-jeu**

L'atelier-jeu est conçu pour 6 à 12 personnes, guidées par un animateur préalablement sensibilisé. Il s'adresse aux agents d'une institution culturelle qui pourront y associer d'autres parties prenantes de leur écosystème.

Le matériel de jeu se compose de paquets de cartes thématiques, d'un livret ressource pour le médiateur et d'un dé à 6 faces.

L'atelier-jeu décline plusieurs phases répondant chacune à un objectif et permettant de construire progressivement une réflexion sur l'interculturalité. Il débute avec une étape d'introduction permettant de poser le cadre et de générer un environnement favorisant la libre expression au sein du groupe.

Les participants sont ensuite rassemblés en petits groupes pour explorer le paysage théorique et conceptuel que mobilise le dialogue interculturel (phase 1). Les participants sont ensuite séparés en deux groupes ou équipes qui vont rivaliser jusqu'à la fin de l'atelier-jeu.

Pour initier ce « face à face », chaque équipe choisit une image symbolisant le point de départ de son institution (là où elle se trouve) et une autre qui correspondrait à sa destination (là où elle souhaite aller) en termes l'interculturalité (phase 2). Ces points de départ et d'arrivée serviront de balises à la « trajectoire interculturelle » de l'institution.

La phase suivante vise à recenser les points forts et les faiblesses de l'institution dans son approche actuelle de l'interculturalité (phase 3). Chaque équipe définit pour elle-même un diagnostic favorable et un diagnostic défavorable, puis fait de même pour l'équipe adverse. Chaque groupe se voit ainsi confier des cartes qui correspondent à des forces et des faiblesses admises ou constatées par autrui.

Dans la dernière phase de l'atelier-jeu, les équipes interagissent pour finaliser le plus rapidement possible un plan d'action complet, en cohérence avec la trajectoire et le diagnostic préalablement envisagés. Des cartes-événement, inspirées de situations vécues par les structures interrogées, avantagent ou au contraire ralentissent le groupe dans cette quête. La séquence cherche à inspirer et inciter au passage à l'action en sensibilisant à la variété des typologies de réponses et d'actions en faveur du dialogue interculturel et à la nécessité d'une stratégie globale.

## **Conclusion**

Les enjeux du dialogue interculturel passent avant tout par la pratique concrète de ce dialogue. C'est ce à quoi ce groupe de travail nous invite en étant orienté vers l'action, le partage d'expérience et la co-construction autour de solutions concrètes et inspirantes.