



# L'amateur

dans le domaine des arts plastiques  
**Nouvelles pratiques à l'heure du web 2.0**



Illustration de l'article de Calimaq « Le droit à l'épreuve du Mashup Festival Film » du journal en ligne OWNI du 27 juin 2011. ©indiepixelpusher.com

**Annie Chevrefils-Desbiolles**

Inspectrice de la création, des enseignements artistiques et de l'action culturelle

Département des publics et de la diffusion

Direction générale de la création artistique - Ministère de la culture et de la communication

**Mars 2012**



# L'amateur dans le domaine des arts plastiques

## Nouvelles pratiques à l'heure du web 2.0

---

<b><u>Sommaire</u></b>	
Sommaire commenté	9
Petit lexique introductif	13
<b><u>Avant-propos</u></b>	
19	
<b><u>Introduction générale</u></b>	
21	
Les scissions entre culture savante et culture populaire, professionnels et amateurs ont façonné les politiques culturelles et la définition même de la culture	
<b>I</b>	<b><u>Une action culturelle à réinventer</u></b>
	31
La prise en compte de la culture active et des pratiques interactives dans les politiques culturelles	
<b>1</b>	<b>Genèse de l'action culturelle pour les arts plastiques</b>
	35
1-1	Genèse de « l'action culturelle » de l'Etat
	37
1-2	Le Front populaire : loisir, somme et dépassement de la création et de la médiation
	38
<b>2</b>	<b>L'éducation populaire : des objectifs et une méthode</b>
	41
2.1	De l'éducation populaire à la « culture populaire »
	41
2.2	Le Front populaire et l'apparition de nouveaux médias de masse
	42
2.3	L'art pour tous : naissance de la muséographie en 1937
	43
<b>3</b>	<b>De la naissance du Ministère des affaires culturelles au Ministère de la culture et de la communication : un nouveau modèle de l'action culturelle</b>
	47
3.1	Malraux ou la démocratisation culturelle contre l'Éducation populaire
	47
3.2	L'organisation des loisirs avec les MJC signe la fin du projet d'émancipation citoyenne
	50
3.3	Les maisons de la culture : modèle d'action culturelle
	50
3.4	L'après Malraux : l'action culturelle au service de l'innovation à l'échelle des territoires avec Jacques Duhamel
	51
3.5	Jack Lang et les « arts populaires »
	53

<b>4</b>	<b>De la démocratisation à la démocratie culturelle</b>	<b>57</b>
4.1	La délégation aux arts plastiques au cœur des « cultures populaires » : graphisme, design, photo, vidéo	57
4.2	De Catherine Trautmann à Catherine Tasca, une politique volontariste de développement des pratiques en amateur	58
4.3	La charte d'objectifs Culture / Éducation populaire en 1999	59
4.4	Les conventions triennales d'objectifs avec les fédérations d'éducation populaire : l'absence notable des arts plastiques	61
<b>5</b>	<b>Les années 2000 : la société de l'information, un contexte qui change les termes de la démocratie culturelle</b>	<b>65</b>
5.1	Des milieux d'éducation populaire porteurs d'un projet alternatif à la société de l'information	66
5.2	De la société de l'information à une société de la connaissance	67
5-3	En France, une tentative de concilier « société de l'information et logique des usagers »	68
5-4	Les espaces publics numériques (EPN)	70
<b>6</b>	<b>Les réseaux sociaux et l'Internet : quelle place pour l'action culturelle ?</b>	<b>73</b>
6.1	2010 : de nouvelles conventions de développement culturel, priorité de Frédéric Mitterrand	73
6.2	Jérôme Bouët : « 21 propositions ... », la place des pratiques en amateur	75
	<b>Conclusion</b>	<b>77</b>
	<b><i>L'amateur comme destinataire des politiques publiques.</i></b>	
<b>II</b>	<b><u>Pratiques culturelles, productions post médiatiques</u></b>	<b>79</b>
	Les pratiques en amateur au cœur de la « culture numérique »	
<b>1</b>	<b>Quelles pratiques culturelles ?</b>	<b>83</b>
1.1	Stabilité de fréquentation des équipements culturels	84
1-2	L'offre culturelle et de loisir d'internet ne concurrence pas les sorties en extérieur et intensifie les pratiques des seniors	86

1-3	Internet, facteur d'intensification des pratiques mais aussi vecteur de nouvelles pratiques	86
1-4	Les pratiques amateurs traditionnelles favorisent la fréquentation des équipements culturels	87
<b>2</b>	<b>Les pratiques en amateur dans le domaine des arts plastiques traditionnels et numériques</b>	<b>89</b>
2.1	Les pratiques en amateur traditionnelles en arts plastiques et graphiques	89
2.2	La photographie et la vidéo avant le numérique : une pratique occasionnelle	90
2.3	Les pratiques numériques de l'image : renforcement important des pratiques en amateur	91
2.4	Usages des nouveaux médias : mixité sociale et pratiques actives	92
2.5	Émiettement des pratiques de consommation culturelle et éclectisme	93
<b>3</b>	<b>Quels publics : Les jeunes, contre- publics et ressources</b>	<b>95</b>
3.1	Une jeunesse pour laquelle la culture joue un rôle central	95
3.2	<i>Digital Natives</i> , mais persistance des inégalités sociales	97
3.3	Les jeunes et l'art contemporain institutionnel: un divorce ?	98
3.4	Une autre conception des savoirs prenant en compte l'expérience vécue	99
3.5	Les initiations à l'art contemporain entre pairs : une alternative ?	99
3.6	De la culture expressive des jeunes à la culture active pour tous	101
3.7	La culture comme activité sociale contributive à partir des pratiques en amateur : l'exemple des blogs.	101
3-8	Les contributeurs : des amateurs ?	102
<b>4</b>	<b>Quelles productions ? Des « hyperobjets » du quotidien, quelques productions relationnelles des amateurs</b>	<b>105</b>
4.1	Des pratiques amateurs expressives, des tactiques post-médiatiques	105
4.2	Du Pocket film aux Mashups : des productions amateurs du quotidien	106
4.3	Le jeu vidéo : du hacker au joueur et du joueur à l'amateur	110
4.4	Machinimas, mods et métagames : pratiques en amateur des mondes virtuels	115
4.5	Des pratiques amateurs numériques qui investissent le réel : le graff numérique, le viggig	120
<b>Conclusion</b>		
	Amateurs de culture, culture des amateurs : une esthétique de la contribution	123

<b>III</b>	<b><u>Quelle définition de l'amateur à l'ère post-médiatique</u></b>	<b>127</b>
	L'amateur, celui qui produit sa relation à l'objet	
<b>1</b>	<b>Naissance d'un concept dévalorisant de l'amateur : l'amateurisme</b>	<b>129</b>
1.1	L'amateur « entantquartista » ou « le peintre du dimanche » : un art modeste	131
1.2	Amateur et « amateur de » : apparition de deux catégories distinctes vers 1750	134
<b>2</b>	<b>L'artiste professionnel, essais de définition</b>	<b>135</b>
<b>3</b>	<b>Les pratiques en amateur : essai de typologie</b>	<b>139</b>
3.1	Activités artistiques ou créatives	139
3.2	Les trois idéaux-types du plasticien amateur traditionnel	141
3.3	Art naïf, art populaire et amateurs selon le sociologue Becker	142
3.4	L'artiste plasticien, artiste intégré <i>versus</i> profession subjective	144
3.5	L'artiste professionnel défini par les statistiques	147
<b>4</b>	<b>Avec l'image numérique : le <i>proam</i> (professionnel-amateur)</b>	<b>153</b>
4.1	L'amateur du XXI <sup>e</sup> siècle : la photographie et la vidéo relationnelles	153
4.2	Des amateurs de plus en plus experts : les <i>proams</i>	154
4.3	Flickr : la nouvelle agence photographique des amateurs ?	155
4.4	De nouvelles plateformes de partage, de nouvelles économies	156
4.5	La photographie citoyenne	159
4.6	La crise du photojournalisme	160
4.7	Comment repérer et réguler les nouvelles pratiques médiatiques ?	161
<b>5</b>	<b>Les publics à l'ère post-médiatique et le « devenir amateur »</b>	<b>165</b>
<b>6</b>	<b>Essai de définition de l'amateur post-médiatique</b>	<b>169</b>
	<b>Conclusion</b>	<b>171</b>
	L'amateurisme, un fait social	

<b>IV</b>	<b><u>Nouvelles formes de transmission : quelle médiation ?</u></b>	<b>175</b>
	Démocratisation des compétences et économie générale de la contribution	
<b>1</b>	<b>L'enjeu européen de la numérisation et ses implications en termes de médiation</b>	<b>181</b>
1.1	Face à Google : Europeana, des contenus culturels européens	183
1.2	Le portail « www.culture.fr » : un chemin balisé pour accéder aux contenus culturels	184
1-3	La médiation : créer une relation entre « culture » et « selfculture »	189
1-4	La médiation 2.0 : l'expérience du Palais de Tokyo à généraliser	190
1-5	La communication comme mise en relation	192
1-6	Information, communication et médiation à l'heure de <i>crowdsourcing</i>	192
1-7	Amateurs d'art et <i>crowdfunding</i>	193
1-8	Créer un écosystème collaboratif des écrits sur l'art contemporain	196
<b>2</b>	<b>La médiation des institutions d'art contemporain : des relations individuelles « augmentées »</b>	<b>203</b>
2-1	L'audioguide praticable	204
2-2	L'exposition « augmentée » par les commentaires de ses visiteurs	206
2.3	Les expositions en ligne : des expositions à mieux partager	209
2.4	Le cartel « intelligent » à inventer	212
2.5	Le guide virtuel interactif d'exposition : susciter des points de vue critiques	213
2.6	La photographie d'œuvres : le prétexte d'un dialogue avec l'institution	214
2.7	Le catalogue raisonné interactif : les exemples de Daniel Buren et de Dado	215
2.8	La documentation collaborative au Centre d'art de Vassivière et la tablette numérique au FRAC Lorraine	216
2.9	Le web radio ou le wikiradio : un <i>collecticiel</i> audio	217
<b>3</b>	<b>Accompagner dans les textes la réalité 2.0 des institutions d'art contemporain</b>	<b>221</b>
3-1	Soutenir les projets de médiation mettant en jeu les pratiques en amateur	221
3-2	Les nouvelles formes de pratiques culturelles des amateurs doivent être inscrites dans les textes	222

3-2-1	Définir la médiation 2.0 dans les textes : la charte de service public pour les institutions de l'art contemporain	223
3-2-2	Les conventions pluriannuelles d'objectifs à l'ère numérique	224
3-2-3	La circulaire sur l'aide au projet : un moyen de soutenir les projets engageant une relation nouvelle avec les publics	225
3-3	Les Fonds régionaux d'art contemporain (FRAC), 30 ans en 2012 : une génération 2.0 à promouvoir	226
3-4	Les centres d'art : des espaces de création qui inventent de nouvelles relations avec les publics	
3-5	Les artothèques : des publics médiateurs	229
3-6	Outils partagés d'observation des publics et Directive nationale d'orientation	230
<b>4</b>	<b>Public et art contemporain : les nouveaux termes d'une réconciliation</b>	<b>231</b>
4-1	L'art contemporain à la rencontre du monde ordinaire	232
4-2	Un projet de médiation spécifique, prenant en compte le processus de création	232
4-3	Le risque de la culture du « je » au risque d'un solipsisme esthétique	233
4-4	L'art contemporain, un exercice critique, une <i>écosophie</i> à faire partager	233
	<b>Conclusion</b>	<b>237</b>
	L'amateur : auteur de sa réception	
<b>V</b>	<b><u>Nouvelles formes de transmission : quelle formation ?</u></b>	<b>239</b>
	Une pédagogie active des amateurs à inventer à partir des écoles d'art	
<b>1</b>	<b>Une nouvelle ambition pour les cours péri et postsecondaires. Pourquoi ?</b>	<b>243</b>
1-1	Histoire et paysage des écoles supérieures d'art	243
1-2	L'école d'art comme pôle ressources des pratiques amateurs : un projet du Ministère de Catherine Trautmann avorté	247
1-3	L'offre pédagogique en direction des amateurs au sein des écoles supérieures d'art	250
1-4	Une offre péri et postsecondaire mal connue et non évaluée	251
1-5	L'offre municipale et associative	254
1-6	Les cycles de préparation aux écoles d'art : un modèle pédagogique à généraliser ?	257
1-7	Former des jeunes amateurs, pour quoi faire ? Les enjeux d'une école formulés par les élèves eux-mêmes	260



<b>2</b>	<b>Quelles perspectives pour les pratiques en amateur dans les écoles d'art ?</b>	263
2-1	Une nouvelle pédagogie des écoles d'art en direction des amateurs, un objectif européen	264
2-2	Des questions qui se posent, des expériences à partager, des propositions de méthode pour donner une place aux amateurs au sein des écoles supérieures d'art	267
<b>3</b>	<b>Le fablab et les BarCamps : nouveaux modèles de transmission ?</b>	275
	<b>Conclusion</b>	281
	Des plateformes communes pour professionnels, étudiants et amateurs	
	<b><u>Conclusion générale</u></b>	283
	Un enjeu majeur de politique culturelle : création d'un nouvel environnement relationnel à l'ère du numérique	
	<b><u>Annexes</u></b>	
Annexe 1	Lettre de mission du 1er juillet 2010	
Annexe 2	Fréquentation des Fonds régionaux d'art contemporain en 2009	
Annexe 3	Fréquentation des centres d'art en 2009	
Annexe 4	Cartographie des écoles supérieures d'art (EPCC) au 1er mars 2011	
Annexe 5	Effectifs 2008-2009 des « autres formations » en écoles supérieures d'art	

## **Remerciements**



## **SOMMAIRE COMMENTÉ**

Une introduction et un résumé à la fois

### **Petit lexique introductif**

Classée par ordre alphabétique une quarantaine de définitions en forme d'introduction aux cultures et pratiques numériques.

### **Avant-propos**

Cadre de la commande

### **Introduction générale**

*La révolution numérique, une opportunité pour repenser la définition et la place des pratiques en amateur dans le domaine de la création plastique.*

### **I Une action culturelle à réinventer**

*La prise en compte de la culture active et des pratiques interactives dans l'action culturelle*

Cette première partie rappelle le cadre de l'action culturelle de l'Etat, du Front populaire à aujourd'hui, en essayant de relever les points d'articulation successifs entre les notions d'« arts savants », de « mass-média » et de « citoyen », qui ont façonné les périmètres de la culture et de l'éducation populaire avec comme enjeu central le concept d'amateur. Nous verrons que l'amateur est envisagé avant tout comme un spectateur par le Ministère de la culture (cette approche sera pondérée dans les années 2000 sous le ministère de Catherine Trautmann), et comme un citoyen à émanciper pour l'éducation populaire. Cette dichotomie « traditionnelle » est mise à mal par les technologies de l'information et de la communication (TIC) qui rompent en partie la séparation entre spectateur et producteur. La culture active post-médiatique resserre les liens entre pratiques culturelles, pratiques sociales et pratiques artistiques. Sur la base d'un tel diagnostic, quelle action culturelle réinventer et mettre en œuvre dans le contexte de la déconcentration et de la décentralisation ?

1. Genèse de l'action culturelle pour les arts plastiques.
2. L'éducation populaire : des objectifs et une méthode.
3. De la naissance du Ministère des affaires culturelles au Ministère de la culture et de la communication : un nouveau modèle de l'action culturelle.
4. De la démocratisation à la démocratie culturelle.
5. Les années 2000 : la société de l'information, un contexte qui change les termes de la démocratie culturelle.
6. Les réseaux sociaux et l'Internet : quelle place pour l'action culturelle ?

### **Conclusion**

*L'amateur comme destinataire des politiques publiques.*

## **II Pratiques culturelles, pratiques post-médiatiques**

*Les pratiques en amateur au cœur de la culture numérique.*

La seconde partie s'appuie d'abord sur les travaux du Département des études, de la prospective et des statistiques du Ministère pour décrire de manière quantitative et qualitative les pratiques à la fois culturelles (culture de sortie) et artistiques (pratiques amateurs) des Français. L'augmentation des pratiques en amateur dans le domaine des arts plastiques est à la fois intensifiée et élargie par les pratiques d'auto-production sur ordinateur. Par ailleurs, l'appareil de téléphone mobile a donné naissance à de nouvelles formes de pratiques sociales de l'image qui se généralisent chez les jeunes. Photos et vidéos produites au quotidien nourrissent blogs, plateformes d'échanges et réseaux sociaux. Les films, les séries télévisuelles, les jeux vidéo disponibles sur internet constituent un matériau transformé et recyclé par les pratiques amateurs qui nourrissent et accompagnent les relations sociales.

1. Quelles pratiques culturelles ?
2. Les pratiques en amateur dans le domaine des arts plastiques traditionnels et numériques
3. Quels publics ? Les jeunes, contre-publics et ressources
4. Quelles productions ? Des « hyperobjets » du quotidien, quelques productions relationnelles des amateurs

### **Conclusion**

*Amateurs de culture, culture des amateurs : une esthétique de la contribution*

## **III Quelle définition de l'amateur à l'ère post-médiatique**

*L'amateur, celui qui produit sa relation à l'objet.*

Après avoir retracé l'historique d'une vision péjorative de l'amateur appréhendé dès le XVIII<sup>e</sup> siècle uniquement en opposition au professionnel, nous tenterons de cerner les contours actuels d'une définition de l'amateur. Les sociologues Becker et Moulin seront convoqués pour tenter de cerner les frontières qui définissent par convention – à travers le régime social et les revenus artistiques – l'artiste plasticien, profession éminemment subjective. Au-delà de la question des frontières floues entre professionnels et amateurs que révèle le terme de « proam », il s'agit de considérer l'amateur contemporain dans sa réalité post-médiatique de « prosumer » (autre néologisme né de producteur/amateur). En réseau avec ses pairs dans le cadre de communautés d'intérêt et de pratique plus ou moins organisées cet amateur met plus qu'hier ses simples intérêts comme ses passions à l'épreuve des autres. Contributeur, l'amateur contemporain est de manière plus générale un producteur de contenus.

1. Naissance d'un concept dévalorisant de l'amateur : l'amateurisme.
2. L'artiste professionnel, essais de définitions.
3. Les pratiques en amateur : proposition de typologie.
4. Avec l'image numérique : le *proam* (professionnel-amateur).
5. Les publics à l'ère post-médiatique et le « devenir amateur ».
6. Essai de définition de l'amateur post-médiatique.

### **Conclusion**

*L'amateurisme, un fait social*

## **IV De nouvelles formes de transmission : quelle médiation ?**

### *Une économie globale de la contribution*

L'ensemble de ce nouveau paysage des pratiques artistiques et culturelles en amateur pose des questions inédites tant dans le cadre des politiques de médiation des institutions de soutien à la création et à la diffusion que dans celui des politiques de formation à travers les « enseignements artistiques annexes » proposés aux amateurs par les écoles supérieures d'art. Les politiques culturelles doivent tenir compte de cette culture active des amateurs et tirer toutes les conséquences de cette nouvelle économie de la contribution. Les deux derniers chapitres rendent compte de ces questions et tentent d'ouvrir quelques perspectives.

En matière de médiation, il s'agit de réfléchir à ce que seraient des institutions artistiques et culturelles 2.0, d'en accompagner le développement par des textes de référence encore inexistantes et de renforcer le soutien aux initiatives exemplaires.

1. L'enjeu européen de la numérisation et ses implications en termes de médiation.
2. La médiation des institutions d'art contemporain : des relations individuelles « augmentées ».
3. Accompagner dans les textes la réalité « on line » des institutions d'art contemporain.
4. Public et art contemporain : les nouveaux termes d'une réconciliation.

### **Conclusion**

*L'amateur : auteur de sa réception*

## **V De nouvelles formes de transmission : quelle formation ?**

### *La formation des amateurs : une pédagogie active à inventer à partir des écoles d'art*

De nouveaux contenus et une nouvelle pédagogie seraient à expérimenter dans les écoles supérieures d'art pour qu'elles soient les observatoires et les laboratoires des nouvelles pratiques amateurs au service des territoires.

1. Une nouvelle ambition pour les cours péri et postscolaires. Pourquoi ?
2. Quelles perspectives pour les pratiques en amateur dans les écoles d'art ?
3. Le fablab et les BarCamps, de nouveaux modèles de transmission ?

### **Conclusion**

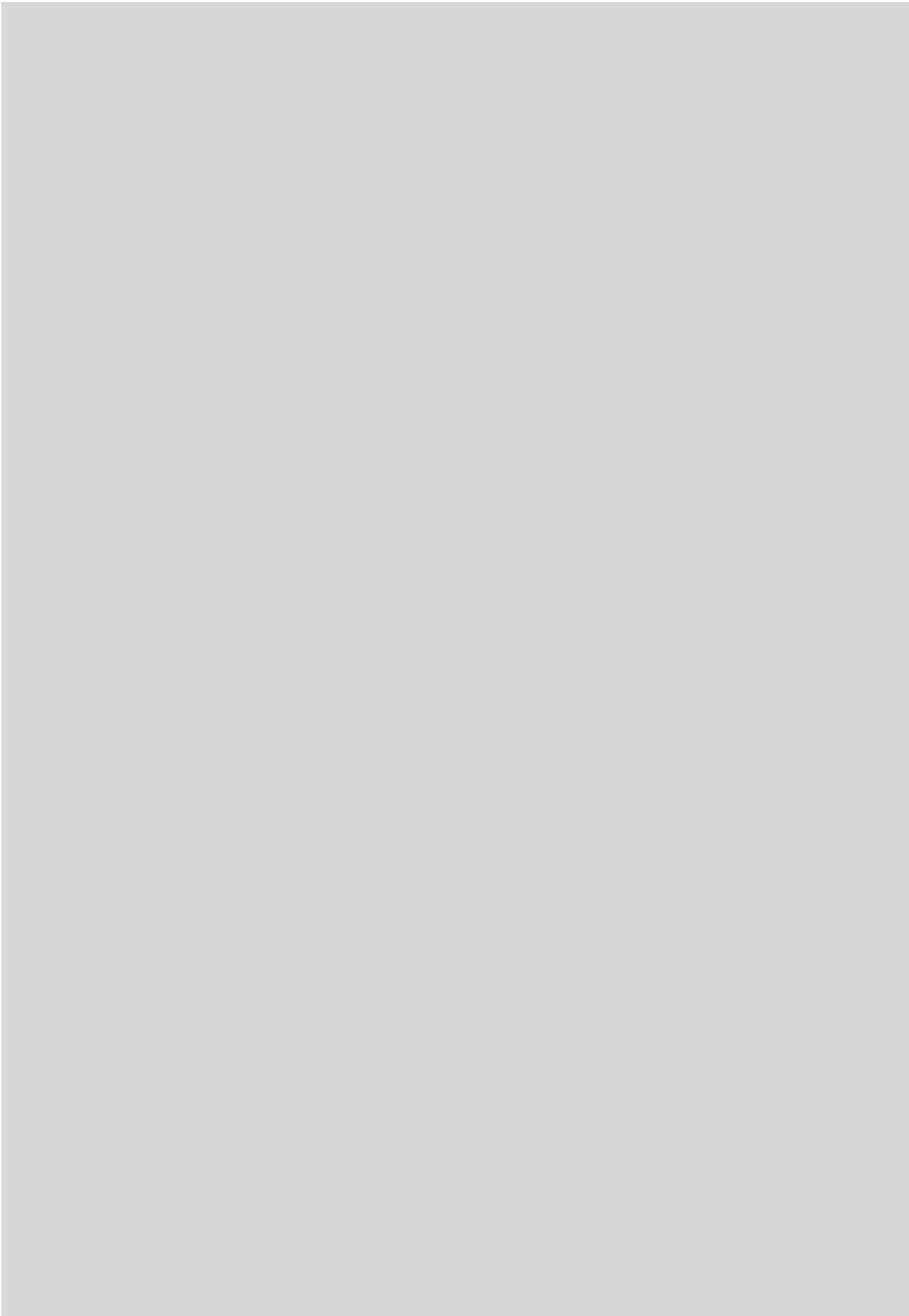
*Des plateformes communes pour professionnels, étudiants et amateurs*

### **Conclusion générale : quelques perspectives**

*Un enjeu majeur de politique culturelle : création d'un nouvel environnement relationnel à l'ère du numérique*

### **Annexes**

### **Remerciements**



## PETIT LEXIQUE INTRODUCTIF<sup>1</sup>

Amateur : « I - Celui qui aime les œuvres d'art, les recherches, les apprécie avec compétence : l'amour que l'amateur porte aux arts est caractérisé, d'une part par la place imposante que cet amour tient dans ses préoccupations, et d'autre part par l'aptitude de l'amateur à éprouver des états affectifs intenses et nuancés dans la contemplation des œuvres d'art.[...] Quand l'amateur recherche la possession des œuvres d'art, et quand ce sentiment de propriété fait partie intégrante de son goût [...], c'est alors un *collectionneur*. Quand l'amateur est très expert, il devient alors un *connaisseur*. Dans le cas où l'amateur a des connaissances relatives à la technique d'un art, et où ce savoir n'est pas généralement répandu dans le grand public, il est un *initié* ; il peut ainsi apprécier la valeur des œuvres qu'il aime, en connaissance de cause et non pas seulement par une impression affective globale. [...] II – Celui qui aime à pratiquer un art : la notion d'amateur n'existe ici que si la notion de professionnel existe aussi. »<sup>2</sup>

BarCamp : rencontre ouverte qui a la forme d'ateliers-événements participatifs où le contenu est fourni par les participants qui doivent tous, à un titre ou à un autre apporter quelque chose. C'est le principe : pas de spectateur, tous des participants.

Blog : espace personnel de publication web présentant de manière ante-chronologique les *posts*, ouverts ou non aux commentaires. Simples d'utilisation et hébergés sur une plate-forme de publication (exemple : skyblogs, blogspot...), les blogs sont souvent assimilés à des « pages personnelles », mais leurs sujets couvrent tous les domaines et ils peuvent être tenus collectivement. Faisant écho à la pratique du journal de bord traditionnellement tenu par les capitaines de navires (ship's log), la forme a d'abord été désignée par le mot « weblog » rapidement transformé en « blog ». Cette abréviation a elle-même été particulièrement féconde, produisant en anglais une forme verbale régulière (to blog) et de nombreuses formes nominales, dont le néologisme blogosphère qui fait référence non seulement à l'ensemble des textes publiés sous ce format, mais encore aux liens dynamiques créés entre différents blogs par la pratique du référencement réciproque à l'aide de liens hypertextes.

Buzz : (onomatopée anglais signifiant « bruit ». « Faire du bruit » : to buzz). Principe de marketing reposant sur la transmission virale d'un message suite à sa diffusion sur plusieurs canaux.

Community manager ou gestionnaire de communauté : nouveau métier qui a pour but d'animer et de fédérer pour une société ou une marque les échanges entre internautes utilisant les services web 2.0 tel que les réseaux sociaux et de faire respecter les règles de bonne conduite au sein de cette communauté.

Crowdfunding : littéralement « financement par la foule » consiste à inviter des internautes à participer au financement d'un projet.

Crowdsourcing (en français externalisation ouverte) : C'est un des domaines émergents du « management de la connaissance », c'est-à-dire le fait d'utiliser la créativité, l'intelligence et le savoir-faire d'un grand nombre de personnes (des internautes en général) pour créer des contenus.

Culture libre : l'idée de production libre provient de l'informatique. Dans les années 1990, des techniciens décident de rendre des sources de programmes accessibles à tous. Chacun peut ainsi apporter sa contribution, permettre au logiciel d'évoluer, à condition de partager les fruits de ses recherches.

<sup>1</sup> Ces définitions sont empruntées à différents auteurs et ressources qui sont le plus souvent en ligne dont Wikipédia.

<sup>2</sup> Etienne Souriau, *Vocabulaire d'esthétique*, Presses universitaires de France, 1990, extrait de la définition du terme « amateur », p 88-91.

Digital native : néologisme (*to be a native from* signifie en anglais « être originaire de ») désignant la génération ayant grandi avec les nouvelles technologies numériques, qui lui sont familières et qu'elle utilise avec facilité et de manière privilégiée.

DIY : comme son nom l'indique, « Do It Yourself » (littéralement « Fais-le toi-même ») indique que les objets sont faits par les utilisateurs eux-mêmes. L'idée est de créer des objets dont les spécificités sont accessibles à tous, où chacun peut apporter sa contribution. Il s'agit de créer soi-même des objets, et de partager le savoir

Données publiques : données collectées, maintenues et utilisées par les organismes publics pour accomplir leur mission.

Etalab : mission rattachée au premier ministre, mise en place en 2011 qui est chargée de mettre en œuvre la politique d'ouverture des données de l'administration française et de mettre en place un annuaire des données publiques françaises sous le nom de [data.gouv.fr](http://data.gouv.fr). La mission a défini en octobre 2011 la Licence Ouverte.

Fabrication numérique : la fabrication numérique est la création d'un objet physique à partir d'un fichier numérique.

Fablab : plateforme de prototypage rapide d'objets physiques qui regroupe un ensemble de machines à commande numérique de niveau professionnel. Il s'adresse aux entrepreneurs qui veulent passer plus vite du concept au prototype, aux designers et aux artistes, aux étudiants désireux d'expérimenter et d'enrichir leurs connaissances pratiques en électronique ou en design, aux bricoleurs du XXI<sup>e</sup> siècle...

Fansubbing ou fan-subbing : contraction de l'anglais fan et *subtitle* pour « sous-titre ». Activité consistant à réaliser une copie d'un film, d'une série ou d'une émission télévisuelle, sous-titrée par des fans dans une langue donnée. Les personnes travaillant à la réalisation de *fansubs* sont appelées *fansubbers* ou *subbers*, ou encore tout simplement sous-titreur ; elles peuvent se regrouper en équipes.

Flashcode : est une marque des codes-barres 2D développée par l'Association française du multimédia mobile. Ces pictogrammes composés de carrés peuvent notamment être décodés par des téléphones mobiles disposant du lecteur flashcode. Certains téléphones mobiles sont déjà équipés de ce lecteur, pour d'autres, il est nécessaire de l'installer. La photographie d'un flashcode, comme celle d'autres types de code -barre 2D, avec un portable peut déclencher différentes actions, telles que :

- se connecter à un site Web pour consulter un article ;
- envoyer un SMS, un MMS ou un courrier électronique ;
- générer un appel téléphonique ;
- enregistrer une carte de visite dans ses contacts.

Flash mob : également connu sous le terme de « happening ». Il s'agit du rassemblement d'un groupe de personnes – les *mobbers*, qui généralement ne se connaissent pas – au moyen d'internet. C'est une nouvelle forme de convivialité urbaine, un mode d'expression collectif et spontané. Spectaculaires, ces manifestations prennent des formes artistiques comme les *Freezes* : dans un lieu public très fréquenté (gare, supermarchés...), les mobbers vont se figer à l'unisson



pendant quelques minutes comme des statues. Un lieu de rendez-vous privilégié est sous la pyramide du Louvre où les *mobbers* peuvent se retrouver, faire connaissance et en profiter pour visiter le musée !

Flux RSS : RSS signifie « Really Simple Syndication ». Il s'agit d'un outil de flux de données basé sur le langage XML, qui permet de « syndiquer » et de diffuser très facilement du contenu sur Internet.

Folksonomie : néologisme désignant un système de classification collaborative, décentralisée et spontanée. Le concept étant récent, sa francisation n'est pas encore stabilisée, bien que le grand dictionnaire terminologique l'ait ajouté à sa base de données. Le terme folksonomie est une adaptation française de l'anglais folksonomy, combinaison des mots folk (le peuple, les gens) et taxonomy (la taxinomie). Certains auteurs utilisent à la place les termes potonomie ou peuplonomie. À l'inverse des utilisateurs de systèmes hiérarchiques de classification, les contributeurs d'une folksonomie, ne sont pas rivés à une terminologie prédéfinie, mais ils peuvent adopter les termes qu'ils souhaitent pour classifier leurs ressources. Ces termes sont souvent appelés mots clés ou tags ou, en français, étiquettes.

L'intérêt des folksonomies est lié à l'effet communautaire : pour une ressource donnée, sa classification est l'union des classifications de cette ressource par les différents contributeurs. Ainsi, partant d'une ressource et suivant de proche en proche les terminologies des autres contributeurs, il est possible d'explorer et de découvrir des ressources connexes. Le concept de folksonomie est considéré comme faisant partie intégrante du Web 2.0.

Format ouvert : la loi n° 2004-575 du 21 juin 2004 pour « la confiance dans l'économie numérique » définit ainsi l'ouverture des formats : « On entend par standard ouvert tout protocole de communication, d'interconnexion ou d'échange et tout format de données interopérables et dont les spécifications techniques sont publiques et sans restriction d'accès ni de mise en œuvre ». Les formats ouverts sont généralement créés dans un but d'interopérabilité ; un document enregistré dans un format ouvert sera indépendant du logiciel utilisé pour le créer, le modifier et l'imprimer.

Forum : espace virtuel de discussion où chaque participant peut poster une contribution et lire toutes celles des autres. Le forum peut être public ou privé, il s'agit alors d'un forum d'entreprise.

Freerider : à rapprocher de la notion de « passager clandestin », élaborée par le socio-économiste américain Mancur Olson dans son ouvrage de 1965, *Logique de l'action collective*. Cela correspond à la tentation de ne pas participer tout en profitant des contributions des autres en misant sur le fait que le reste de la communauté continuera de le faire.

Home page : page d'accueil d'un site.

IRC ou Internet Relay Chat (discussion relayées par internet) : protocole de communication textuelle sur internet. Il sert à la communication instantanée principalement par l'intermédiaire des canaux de discussion, mais il est aussi utilisé pour la communication de un à un. Il peut être aussi utilisé pour faire du transfert de fichier.

Longue traîne : la longue traîne des produits culturels désigne tous les biens qui ne

font pas partie des meilleures ventes, mais qui trouvent néanmoins des acheteurs.

Licence ouverte: licence pour données ouvertes (Open Licence) définie par Etalab. Il s'agit d'une licence d'État créée en octobre 2011 et compatible avec toutes les licences libres : <http://ddata.over-blog.com/xxxyyy/4/37/99/26/licence/Licence-Ouverte-Open-Licence.pdf>

Media lab : ces laboratoires, qu'ils soient universitaires ou industriels, artistiques ou citoyens, sont les lieux où les acteurs de la création numérique, artistes, ingénieurs, chercheurs, designers, médiateurs culturels, croisent réflexions et pratiques, entre recherche et production, science et nouvelles technologies, art et société, dans un esprit de culture libre.

Médias sociaux : ensemble de systèmes collaboratifs interconnectés de production/consommation de l'information, organisés selon des groupes sociaux issus de matrices sociales existantes : famille, entreprise, école, réseaux d'amis, groupes de personnes partageant un intérêt commun ou une culture commune.

NTIC (ou TIC) : abréviation de Nouvelles technologies de l'information et de la communication » regroupant communément les télécommunications, l'informatique et l'Internet.

Ordiphone ou Smartphone : ou encore terminal de poche (TP) ou téléphone intelligent (au Canada français) est un téléphone mobile disposant aussi des fonctions d'un assistant numérique personnel. Il peut aussi fournir les fonctionnalités d'agenda, de calendrier, de navigation sur le web, de consultation de courrier électronique, de messagerie instantanée, de GPS, etc.

Ouverture des données (Open Data) : principe selon lequel les données publiques (celles recueillies, maintenues et utilisées par les organismes publics) doivent être disponibles pour accès et réutilisation par les citoyens et les entreprises.

Peer to Peer : le « pair à pair » désigne une classe d'applications informatiques dédiées à la mutualisation de ressources et l'échange de fichiers.

Plateforme de partage : site web social permettant de sauvegarder et de partager ses références (signets web, articles en ligne, bibliographies), ainsi que de les classer selon le principe de folksonomie, par des mots-clés libres (tags).

Plateforme sociale vidéo : les plateformes vidéos permettent de partager de nombreux contenus de manière légale et notamment des contenus vidéos. Si YouTube reste la plateforme la plus connue et l'une des plus utilisée, il en existe bien d'autres dont la française Dailymotion qui s'est rapidement imposée comme une plateforme révélatrice de talents et l'américaine Vimeo qui n'autorise pas les vidéos commerciales, les enregistrements de jeux, la pornographie ou de manière plus générale aucun contenu qui ne soit pas créé directement par l'utilisateur ; elle se positionne donc résolument comme une plateforme de développement de vidéo amateur ou « semi pro ».

Podcasts : fichiers qui présentent l'avantage de pouvoir être agrégés facilement sur d'autres sites Internet ou téléchargeables (en général gratuitement).

Post : terme anglais désignant une publication web, un billet de blog par exemple.

Redocumentarisation : retraitement d'un document ou d'un ensemble de documents numérisés de façon à les enrichir de métadonnées nouvelles et à réarranger et relier leurs contenus.

Signet (en anglais bookmaker) : par métaphore marque-page d'un site web prescrit



d'Internet considéré comme un espace de socialisation, un lieu dont l'une des fonctions principales est de faire interagir les utilisateurs entre eux afin d'assurer une production continue de contenu, et non plus uniquement la distribution de documents.

Web 3.0 : notion sans définition exacte, qui se confond avec celle de « web sémantique » et de « web contextuel » : le navigateur aurait suffisamment d'informations (contenu des sites visités, historique de navigation, flux RSS...) sur les intentions sous-jacentes de la navigation de l'internaute, pour lui proposer des données plus adaptées et éviter une recherche extensive.

Webzine : journal publié exclusivement sur Internet, sans déclinaison imprimée ou audiovisuelle. Contraction possible des termes web et fanzine ou des termes web et magazine, le webzine s'inscrit corollairement soit dans les logiques de l'information – alternative et amateur – soit plutôt dans le modèle mass-médiatique.

Widget, en français gadget logiciel : contraction des mots Windows et gadget. Petite application qui permet d'activer des fonctions fréquemment utilisées grâce à une interface graphique (afficher la météo, des alertes, des post-it sur son bureau).

Wiki : outil de gestion de contenus sur Internet qui permet de travailler de façon collaborative dans la mesure où les internautes peuvent rédiger et modifier librement des articles sur un site web.

## AVANT-PROPOS

Inspectrice de la création, des enseignements artistiques et de l'action culturelle (spécialité arts plastiques), j'ai été nommée chargée de mission auprès d'Alain Brunsvick, chef du département des publics et de la diffusion à la Direction générale de la création artistique.

Le programme de travail de ce nouveau département, approuvé par le directeur général de la création artistique, appelait à une réflexion sur les pratiques en amateur dans le domaine des arts plastiques, question qui n'avait jamais jusqu'ici fait l'objet d'une approche globale. L'état de lieux qui m'a été commandé par le chef du département en juin 2010 [voir en annexe la lettre de mission], devait donc pouvoir jeter les bases d'une réflexion collective permettant de définir des axes d'action pour la Direction générale de la création artistique<sup>3</sup>.

Les différentes études du Département des études, de la prospective et des statistiques (DEPS) du ministère, et notamment la dernière enquête parue en 2009 sur « Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique », ont constitué ma première source d'information. Au fil des lectures des études du DEPS et de mes premiers efforts de synthèse, la nécessité de réfléchir en priorité aux nouvelles pratiques amateurs issues du numérique s'est imposée à moi. Aux côtés des données concernant les pratiques amateurs traditionnelles (peinture, sculpture, dessin...) devaient être naturellement prises en compte celles concernant la photographie et la vidéo, mais aussi et généralement, celles relevant du numérique. Il s'agissait en d'autres mots d'ouvrir le champ des pratiques en amateur aux « nouveaux médias », qui font partie intégrante de l'art contemporain, et d'examiner la manière dont ils reconfigurent les pratiques sociales et culturelles. Grâce aux techniques numériques, l'amateur contemporain est aujourd'hui en capacité de produire des photos et des vidéos sur des téléphones portables et de détourner les images virtuelles issues des jeux vidéo. Il le fait en réseau et en direct avec ses pairs.

Les pratiques amateurs des écrans, du web 2.0 et des réseaux sociaux sont devenues des pratiques socialement actives ; blogs, chats, forums et wikis donnent une nouvelle actualité à la figure de l'amateur plus largement défini comme un producteur de contenus. Des nouvelles communautés de pratique et d'intérêt se forment, partageant des savoirs et des savoir-faire, mais également des ressources matérielles et financières initiant de nouvelles formes de productions et d'échanges.

Ces intuitions premières sur l'importance et le caractère inédit des nouvelles pratiques communicationnelles, artistiques, sociales et culturelles liées au numérique, se sont transformées en hypothèses de travail et ont fait l'objet d'une présentation à Jean-Pierre Simon (directeur général adjoint, chargé des arts plastiques) dans le cadre d'une réunion le 23 juin 2010. À la fin de l'été une proposition de sommaire et de plan de travail ont été validés. Il s'agissait d'aborder la problématique des amateurs à travers les entrées classiques de l'action culturelle, des pratiques artistiques et culturelles, de la formation et de la médiation. Chacune d'entre elles a donc fait l'objet d'un chapitre en propre dont la lecture peut être autonome de manière à permettre la plus grande liberté dans les modalités d'appréhension de l'ensemble de l'étude.

---

<sup>3</sup> Voir la lettre de commande d'Alain Brunsvick en annexe 1.

En février 2011, après de réguliers échanges avec Alain Brunsvick et l'équipe du bureau de l'éducation artistique et des pratiques amateurs, cent cinquante pages réparties en cinq chapitres ont été proposées à la lecture des membres du département des publics et de la diffusion. Qu'ils soient ici remerciés pour leurs remarques et leurs informations qui m'ont permis d'enrichir ce premier jet pour constituer le rapport qui suit<sup>4</sup>

A travers des données chiffrées, de la description de faits et des analyses scientifiques, il s'agit de décrire une dynamique engendrée par le numérique afin de pouvoir saisir un mouvement de société qui bouleverse en profondeur – pour tout un chacun – les habitudes de communication, les modalités de transmission, les méthodes de création, et finalement les manières d'être ensemble. Cette révolution est technologique, mais elle est surtout sociale et culturelle.

Questionner les pratiques émergentes des amateurs d'art à l'heure du web 2.0 conduit à interroger les politiques publiques du Ministère de la culture et de la communication dans la mesure où ces pratiques sont d'ores et déjà le commun de ce que l'on nomme les « publics » et qui se révèlent être des « usagers » actifs. Ce rapport ouvre donc des pistes de réflexion qui invitent, au-delà du débat d'idées et des constats sociologiques, à jeter les bases d'une réflexion avec les collectivités territoriales, les professionnels, le secteur associatif – notamment celui issu de l'éducation populaire – en relation étroite avec les directions régionales des affaires culturelles.

Au fil de ce travail l'amateur comme objet d'une politique publique est devenu l'amateur comme sujet questionnant les politiques publiques. Une révolution que cette étude propose à ses lecteurs de faire à partir du domaine des arts plastiques.

Annie Chevrefils-Desbiolles

---

<sup>4</sup> Ce travail a trouvé naturellement sa place dans la réflexion du Ministère sur « culture pour chacun, culture pour tous, culture partagée ». Il a notamment donné lieu à une intervention auprès des conseillers d'éducation artistiques des Directions régionales des affaires culturelles sur le thème « arts plastiques, jeunesse et numérique » le 26 mai 2011. Le texte de l'intervention a été envoyé au Secrétariat général du Ministère et à l'Inspection générale des affaires culturelles et a été communiqué à l'ensemble des inspecteurs généraux en juin 2011. La phase de lecture contradictoire interne à la DGCA (service arts plastiques, bureau de l'observation, de la performance et du contrôle de gestion, collège arts plastiques de l'inspection de la création artistique de la direction générale de la création artistiques, département des publics et de la diffusion) s'est déroulée d'octobre 2011 à février 2012.

## INTRODUCTION GÉNÉRALE

**Les scissions entre culture savante et culture populaire, professionnels et amateurs ont façonné les politiques culturelles et la définition même de la culture.**

*Il y a deux façons de concevoir la culture : la soviétique et la démocratique. Disons plutôt : la culture pour tous et la culture pour chacun. Dans le premier cas, tout le monde va dans le même sens et l'on aide tout le monde. Dans le second, tous ceux qui veulent quelque chose à quoi ils ont droit l'obtiennent. Je n'ai pas besoin de vous dire que nous avons choisi la culture pour chacun.*

**André Malraux** devant l'Assemblée nationale le 27 octobre 1966

*J'ai fait de la révolution numérique et de tout ce qu'elle entraîne comme potentialités exceptionnelles, mais aussi comme périls pour certaines valeurs inaliénables tel que le droit de l'artiste à être rémunéré pour son travail, l'une des grandes priorités de mon action au ministère.*

*Cette action, le numérique en est l'un des outils, et je lui ai donné un nom, qui est comme ma devise, mon viatique et presque mon slogan : « la culture pour chacun ». Voilà la direction dans laquelle je veux aller et je veux que nous marchions ensemble avec mon administration ici à Paris, en régions et dans chacun de nos territoires, pour écrire un nouveau chapitre de la Culture française que marque non seulement la nouvelle année, mais aussi la clôture des commémorations du cinquantenaire de notre ministère.*

**Frédéric Mitterrand**

Présentation de ses vœux à la presse le 19 janvier 2011

Depuis sa naissance, le ministère de la culture soutient la création dans un but de renouvellement des langages artistiques et du patrimoine culturel participant au rayonnement de la nation ; il encourage par ailleurs les « pratiques culturelles et artistiques » de nos concitoyens dans un but d'enrichissement individuel et de meilleure cohésion sociale. La manière de dynamiser ces deux versants de l'action publique en matière culturelle a varié dans le temps, mais **le Ministère de la culture et de la communication a toujours privilégié le spectateur comme figure de l'amateur.**

Les pratiques artistiques des amateurs<sup>5</sup> – notamment dans le domaine des arts plastiques – ont été largement disqualifiées. Les politiques culturelles se sont finalement fixées pour objectif de résister au « nivellement par le bas » produit d'une part par la culture mass-médiatique et d'autre part par l'amateurisme. Cependant, le

---

<sup>5</sup> Le soutien à quelques fédérations dans le domaine du spectacle vivant à partir des années 1990, même s'il témoigne d'une tentative de prendre en compte les pratiques croissantes des Français dans ce domaine, ne marquent cependant pas un réel changement idéologique.

« numérique » et plus spécifiquement le web 2.0, sont en train de modifier en profondeur cette hiérarchie entre professionnels et amateurs, entre culture savante, culture « mass-médiatique » et culture « active »<sup>6</sup>. Une dynamique nouvelle entre ces trois termes voit le jour. Les modes d'analyse de « la culture de sortie » doivent également être révisés pour tenir compte des nouvelles pratiques culturelles produites par le numérique et le web. **Le web**, qui est en quelque sorte la composante média d'internet (qui n'est pas lui-même un média, mais une technologie de transport visant à relier des réseaux et acheminer des informations d'un point à un autre)<sup>7</sup>; **inverse le protocole de transmission des médias de masse traditionnels** comme la télévision, la radio et le cinéma ; ceux-ci émettent des contenus uniques à destination d'un large public alors que le web permet à chacun, individuellement, de choisir parmi une offre très large.

**Avec le web le spectateur se double d'un internaute qui choisit, stocke et transfère des contenus, avec le web 2.0 participatif et les réseaux sociaux, il se transforme en usager producteur de contenus en réseau.** Cette réalité oblige à reconsidérer les termes de la transmission du savoir et de la culture au cœur du

---

<sup>6</sup> La montée en puissance des industries culturelles a toujours obligé le Ministère de la culture à protéger la création et les créateurs en soutenant – à l'intérieur de ces industries – les circuits d'une création « authentique » et « de qualité » : soutien au cinéma d'auteurs, aux éditeurs et librairies indépendantes, aux revues versus magazines, aux critiques, aux média radiophoniques et télévisuels culturels... C'est là l'exception française. Avec l'arrivée d'Internet vient le temps de négociation avec de nouveaux opérateurs puissants qui en tant qu'agrégateurs de contenus tel que Google reconfigurent massivement, rapidement, mondialement et totalement l'économie culturelle.

<sup>7</sup> Extrait du <http://bigbenpub.free.fr>, qui publie un *Historique de l'internet* d'Arnaud Gautron et Raphaël Hodin. « C'est aux États-Unis que l'idée d'un réseau mondial utilisant la technique de la commutation de paquets va être intensément développée. En 1957, le Ministère de la Défense américain crée l'Agence ARPA (Advanced Research Project Agency) dont l'objectif est de renforcer les développements scientifiques susceptibles d'être utilisés à des fins militaires. Mais d'autres raisons motivent ces recherches. Une légende polémique attribue la paternité de l'Internet aux militaires. Les États-Unis auraient voulu réagir au lancement du premier Spoutnik par les Soviétiques. L'objectif des Américains aurait alors été de ne jamais plus être dépassés par l'URSS sur le terrain des télécommunications. En cette période de Guerre Froide, les systèmes de télécommunication existants sont fondés sur la technologie des réseaux téléphoniques, centralisés. Une attaque nucléaire sur les points centraux névralgiques, rendrait l'utilisation du réseau impossible. Les chercheurs américains ont par conséquent la mission de proposer à l'armée un moyen de mettre en place un réseau de communication militaire capable de résister aux attaques nucléaires. C'est en 1969 que des chercheurs parviennent à relier entre eux quatre des ordinateurs de UCLA (University of California in Los Angeles). L'Arpanet est né. Ce réseau est fondé sur une structure de réseau maillé, chaque noeud du réseau étant relié aux autres, sans qu'aucun ne concentre l'information. La communication entre les différents noeuds est assurée par la commutation de paquets, ce qui garantit le bon fonctionnement du réseau, même si l'un des noeuds vient à défaillir. L'idée de réseau maillé provient de l'Américain Paul Baran, [...]. L'idée de décentralisation est clairement à la base du premier réseau mondial. Elle l'est encore pour Internet. En 1972, l'idée du réseau s'est bien répandue dans les milieux universitaires américains et internationaux. C'est alors qu'a lieu à Washington la première conférence internationale sur les communications informatiques. Une démonstration d'Arpanet est organisée devant de nombreux spécialistes venus du monde entier. C'est à partir de ce moment que vont commencer des discussions entre plusieurs pays qui travaillent sur des projets de réseaux à commutation de paquets. Dès 1973, des pays comme la France ou la Grande-Bretagne travaillent à l'élaboration de leur propre réseau informatique. »



projet de démocratisation du ministère de la Culture et de la Communication. **Nous tenterons de voir en quoi cette nouvelle figure du spectateur activé par le web 2.0 oblige à repenser l'action culturelle du ministère** et à questionner les oppositions sur lesquelles il s'est fondé car elle adjoit au spectateur traditionnel, un *spectateur* qui photographie, tweette, commente les œuvres qu'il est amené à voir, à produire et à transmettre à d'autres.

Cette « culture numérique » qui a vu le jour il y a une dizaine d'années remet en question l'opposition traditionnelle entre « culture » et « culturel », le « culturel » permettant de prendre en compte l'ensemble des activités organisées, allant des arts aux loisirs, des médias aux spectacles<sup>8</sup>. Cependant, les concepts « d'action culturelle » (selon André Malraux) et moins radicalement celui de « développement culturel » (de Jacques Duhamel) n'ont pas vraiment pris en compte cette acception large du « culturel », et ont finalement préservé une définition restreinte de la culture en lui adjoignant une politique des publics, de l'éducation artistique et des pratiques en amateur. **En faisant des publics une question subordonnée à celle de la création et de la diffusion, le ministère de la Culture depuis Malraux n'est pas vraiment parvenu à dialectiser « cultures populaires » et « culture savante » ni à produire une continuité entre culture au sens anthropologique et culture au sens esthétique et intellectuel du terme<sup>9</sup>.** Par ailleurs la politique culturelle a toujours fondé son action sur une méfiance envers les cultures mass-médiatiques. Ces clivages sont aujourd'hui radicalement remis en question.

Eric Maigret<sup>10</sup> a analysé avec précision comment les sociologues, sous la figure tutélaire de Pierre Bourdieu en France, ont longtemps (encore ?<sup>11</sup>) dévalorisé les « cultures populaires » en les plaçant sous le sceau de la domination. Chez eux, les pratiques du peuple (comme la photographie familiale qualifiée par Pierre Bourdieu d'*art moyen*) et les modes de vie populaires sont minorés, voire méprisés. Les *industries culturelles*, pour reprendre une expression née en 1940 avec l'école de

---

<sup>8</sup> Cette définition extensive n'a pas été retenue par le Ministère de la culture en France, mais elle s'apparente en revanche à celle des Canadiens qui distinguent divers « secteurs culturels » : la culture artistique, la culture ethnique et populaire (festivals, arts et artisanats nationaux, célébrations collectives), la culture liée aux médias (presse, édition, radio, disques...), la culture liée à l'éducation, la culture sociale (cafés, pubs, associations bénévoles, organisation d'entraide...).

<sup>9</sup> Jean-Pierre Sylvestre, « Une perspective sociologique sur la continuité entre les pratiques quotidiennes, les activités artistiques et la sensibilité esthétique », *Hermès*, n° 20, 1996, p.213- 224.

<sup>10</sup> Eric Maigret, « Pierre Bourdieu. La culture populaire et le long remord de la sociologie de la distinction culturelle », *Esprit*, mars-avril 2002, p. 170-178.

<sup>11</sup> A l'exception notable, dès les années 1970, d'Edgar Morin et de Michel de Certeau qui restent des références pour ce rapport.

Francfort, sont uniquement analysées comme des instruments politiques et économiques d'aliénation sociale<sup>12</sup>. Le terme de *mass média*, créé dès les années 1920, et théorisé par le sociologue canadien Marshall McLuhan dans les années 1970 désigne un mode de communication de l'« un » vers le « plusieurs ». Ce qui caractérise les mass-médias » (presse, radio, télévision dans leur forme pré-numérique), c'est donc l'unilatéralité du message ce qui fait qu'ils sont considérés comme de dangereux moyens de propagande.

On voit que l'Internet, tout en étant un média de masse, ne répond en rien à cette définition ; il en prend même le contre-pied. C'est en ce sens que nous le qualifierons, avec Félix Guattari<sup>13</sup>, de *post-média* : il modifie la relation du politique au peuple et du peuple au politique, de l'art à son public et du public à l'art. Ce contexte post-médiatique transforme en profondeur les pratiques culturelles et donne aux pratiques en amateur une actualité et un sens nouveaux.

**Le passage du web linéaire des années 1980 usant de l'hypertexte, mais sur lequel les internautes n'avaient aucun pouvoir, au web 2.0, participatif et interactif dans les années 2000, est au cœur de cette révolution.**

Les internautes, jusqu'alors cantonnés à un rôle de récepteurs d'un média « vertical », deviennent avec le web 2.0 à la fois récepteurs et émetteurs. Le web 2.0 est **une plateforme** qui fournit des applications web avec lesquelles les internautes alimentent, partagent et administrent leurs propres contenus ; l'utilisateur du web 2.0 est un co-développeur qui crée des contenus en relation avec les autres. **En 2001, la création par le juriste américain Lawrence Lessig du système de licences**

---

<sup>12</sup> Theodor Adorno et Max Horkheimer proposent, dans les années 1940, d'analyser la communication et la culture de masse en termes d'« industrie culturelle », concept sur lequel ils s'appuient pour dénoncer la faillite de la culture considérée comme une marchandise standardisée et produite en série. De la standardisation des produits culturels, ils infèrent la standardisation des individus. En France, le concept d'industrie culturelle a été introduit par Edgar Morin à travers deux ouvrages : *Le Cinéma ou l'Homme imaginaire* (1958) et *L'Esprit du temps* (1962).

<sup>13</sup> Félix Guattari, « Vers une ère post-média », Texte inédit d'octobre 1990, publié dans la revue *Chimères*, numéro 28, printemps-été 1996, mis en ligne le 10 janvier 2002 sur le site Internet <http://biblioweb.samizdat.net/article26.html> : « La jonction entre la télévision, la télématique et l'informatique est en train de s'opérer sous nos yeux et elle s'accomplira sans doute dans la décennie à venir. La digitalisation de l'image télé aboutit bientôt à ce que l'écran télé soit en même temps celui de l'ordinateur et celui du récepteur télématique. Ainsi des pratiques aujourd'hui séparées trouveront-elles leur articulation. Et des attitudes aujourd'hui de passivité, seront peut-être amenées à évoluer. Le câblage et le satellite nous permettront de zapper entre cinquante chaînes, tandis que la télématique nous donnera accès à un nombre indéfini de banques d'images et de données cognitives. Le caractère de suggestion, voire d'hypnotisme, du rapport actuel à la télé ira en s'estompant. On peut espérer, à partir de là, que s'opérera un remaniement du pouvoir mass-médiatique qui écrase la subjectivité contemporaine et une entrée vers une ère postmédia consistant en une réappropriation individuelle collective et un usage interactif des machines d'information, de communication, d'intelligence, d'art et de culture ».

**Creative Commons fournit massivement des outils de création aux artistes comme aux amateurs.** En 2002, le haut débit en France permet le développement de nouveaux services et de pratiques participatives telles que le partage de fichiers (« peer to peer »). Puis à partir de 2004 naît le « web élargi » avec le WIFI et les applications pour téléphone portable qui permettent au web de sortir dans la rue. Les réseaux sociaux se popularisent pendant la même période : bien que le premier réseau social remonte à 1995<sup>14</sup>, Myspace a été créé en 2003, Facebook en 2004, YouTube et Netvibes<sup>15</sup> en 2005 et Twitter en 2006<sup>16</sup>. C'était hier et déjà, pour faire face à l'affluence des échanges sur web, la France investit massivement dans le Très Haut Débit (THB)<sup>17</sup>. **Une nouvelle économie dite « créative » qui lie culture et économie, communication et numérique voit le jour ; l'intensité et la**

---

<sup>14</sup> Extrait de l'article de Jocelyne Steffann, « Histoire des réseaux sociaux sur le Web. Leur naissance aux Etats-Unis » publié sur le site Internet [www.suite101.fr](http://www.suite101.fr), le 12 janvier 2010. « Ce phénomène, aujourd'hui, mondial a vu sa création aux Etats-Unis peu de temps après la propagation d'Internet dans les années 1990. Souvent leur création a tendance à être assimilée au développement des applications Web 2.0 (une expression lancée en 2004 par Tim O'Reilly) mais les premiers sites voient le jour bien avant 2004. Dès 1995, le réseau Classmates.com est lancé. Il n'offre pas cependant toutes les possibilités des réseaux sociaux actuels.

C'est Sixdegrees.com, en 1997, qui sera le premier à réunir toutes les fonctionnalités de base d'un réseau social. Malgré ses millions d'utilisateurs, le site dû fermer en 2000 faute de viabilité économique. Depuis, la création de nouveaux réseaux sociaux ne cessa de se développer jusqu'à aujourd'hui.

De 1997 à 2001, un nombre de plateformes de réseaux sociaux à destination des communautés commencèrent à permettre des combinaisons variées de profils et la publication de réseaux d'amis. AsianAvenue (communauté asiatique), BlackPlanet (communauté noire) et MiGente (communauté latino) permettaient aux utilisateurs de créer des profils personnels, professionnels ou de faire des rencontres amoureuses.

Une nouvelle vague de sites de réseaux sociaux tournés vers le développement de réseaux d'affaires arriva avec le lancement de Ryze.com en 2001. Mais, ce réseau ne connut pas de succès, c'est LinkedIn qui devint un solide réseau d'affaires et un réseau professionnel très actif aujourd'hui.

La période de 2002 à 2003 est marquée par le développement des réseaux sociaux qui peut apparaître comme une réponse au contexte morose de « l'explosion de la Bulle Internet » qui se traduisit par l'effondrement de nombreuses sociétés Internet (start-up) après une période de spéculation boursière intense.

<sup>15</sup> Fondée par Tariq Krim, Netvibes est, selon les informations disponibles sur son site internet <http://www.netvibes.com>, le pionnier de la page d'accueil personnalisée en permettant aux usagers de rassembler au même endroit leurs widgets, sites et blogs préférés, mais aussi leurs différents comptes mails, réseaux sociaux, moteurs de recherche, messageries instantanées, photos, vidéos, podcasts ainsi que tout les autres services qu'ils utilisent et apprécient sur le web. Netvibes possède des bureaux à Paris, Londres et San Francisco.

<sup>16</sup> Voir au sujet des faits et données rassemblés dans ce paragraphe : Philippe Claire, « Approches des représentations du "participatif" de journalistes de sites indépendants d'information : arrêt sur images et Médiapart. », EAC, master de manager de projet culturel disponible sur le site Internet « mémoires on line » ; Laurence Allard et Olivier Blondeau, « Devenir Média », disponible sur Internet <http://www.scribd.com/doc/14425729/Devenir-Media-Olivier-Blondeau-Laurence-Allard> ; Jocelyne Steffann, « Histoire des réseaux sociaux sur le Web. Leur naissance aux États-Unis » publié sur le site Internet [www.suite101.fr](http://www.suite101.fr), le 12 janvier 2010.

<sup>17</sup> En février 2010, le Président de la République a fixé l'objectif que la totalité des ménages français disposent d'un accès Internet à très haut débit en 2025, et 70 % d'entre eux dès 2020. Pour parvenir à relever ce défi et tirer pleinement parti du potentiel de l'économie numérique, le Gouvernement a lancé en juin 2010 le programme national « très haut débit », qui s'appuie sur une enveloppe de deux milliards d'euros du volet numérique des investissements d'avenir.

**massivité des échanges sur la Toile en constituent le baromètre**<sup>18</sup>. Mais la notion de participation – enjeu de succès et de développement de cette nouvelle « économie créative » – préexiste au web grand public, même si ce dernier a pu lui conférer une visibilité mondiale.

Les mouvements activistes dès la fin des années 1970 se sont fondés sur le projet politique de jeter les bases d'un système d'information alternatif aux grands médias qui permettraient leur réappropriation par le public. L'objectif n'était pas alors de modifier le contenu véhiculé par les mass-médias, mais de mettre en œuvre une véritable « **contre-culture** ». **Cette idéologie alternative des années 1970, fondée sur la participation effective des citoyens (presse et radios libres, TV communautaire etc.) a été au cœur de la constitution de l'Internet** comme espace idéal d'exercice du participatif. Les premiers pas d'Internet aux Etats-Unis sont en effet fortement marqués par la culture collaborative des universitaires et des premiers **hackers** qui prônaient le libre échange de données, ainsi qu'un mouvement d'innovation fondé sur la **compétition ouverte entre pairs**. C'est donc dans ce contexte qu'apparaît la culture participative et militante du web.

Mais la participation requise par l'économie créative reconfigure aujourd'hui l'ensemble des médias en intégrant des modèles d'écriture de plus en plus interactifs. Des narrations *transmédia* et une diffusion *crossmédia*<sup>19</sup> se développent qui affectent la distribution et la diffusion des produits culturels de plus en plus amenés à développer une double, voire triple vie avec une version « life » (spectacle, exposition, festival) et une version numérique (dvd, e-book, « service en ligne », application pour téléphone mobile, jeu vidéo ou *serious game*)<sup>20</sup>. Ces transformations

<sup>18</sup> Ce rapport n'aborde pas les questions « d'éducation artistique » en milieu scolaire. Il s'intéresse uniquement aux pratiques hors temps scolaire.

<sup>19</sup> Selon Wikipédia « L'évolution de plus en plus rapide et prononcée de la radio, la téléphonie et la télévision, ou de l'équipement audio-vidéo domestique vers les techniques informatiques (et Internet via les réseaux numériques domestiques fixes et mobiles Wi-Fi) permet enfin d'effacer les frontières techniques et géographiques de communication entre les différents médias et supports, grâce à la mise en œuvre de passerelles automatiques ne nécessitant plus de mise en œuvre complexe ou de configuration préalable par l'utilisateur (ce qui est encore nécessaire pour l'informatique actuelle et même pour la télévision...), ni la manipulation ou le stockage et le tri de nombreux supports. Aussi la notion même de cross-média devrait de plus en plus s'effacer entre des médias considérés encore aujourd'hui comme distincts, et la distinction se fera de plus en plus sur le critère de la nature du contenu plutôt que sur le critère du support employé ».

<sup>20</sup> La création de la plateforme Arte Live Web fait partie de la stratégie globale web d'Arte en est un exemple. Dirigé par Joël Ronez, le pôle web d'Arte emploie 19 personnes, avec un chiffre d'affaires prévisionnel de 2,8 millions € en 2011. Le budget dédié à la plateforme est de 800 000 € dont 600 000 € alloués à la production ou à l'achat de droits/coproduction et 200 000 € aux frais techniques (transmission, encodage, faisceaux satellites...). Le pôle web comporte trois activités : une activité d'édition de site ; une activité de production de contenus, principalement de contenus non linéaires notamment dans le champ du documentaire (webdocumentaires tels que *Prison Valley* ou *Gaza-Sderot*, *webfiction* comme *Addicts*) ; une activité distribution-diffusion de contenus (sur des sites, les mobiles, des plateformes comme You Tube et Daily Motion, sur les réseaux sociaux...). Avec son

de la chaîne de diffusion bouleversent en profondeur l'économie de ce que l'on nomme aujourd'hui « industries culturelles » (musique, cinéma et livre) mais modifient aussi en profondeur l'économie des relations sociales et avec elles les modes de participation à la vie culturelle.

Dans ce contexte le régime de l'image change d'échelle et de temporalité dans la mesure où tout peut être instantanément transformé en icônes numériques diffusées mondialement. Une œuvre, un événement sont produits, traduits, transférés en langage numérique à travers les écrans. Le monde des objets est aussi affecté par la technologie numérique à travers les logiciels et les imprimantes 3D qui permettent de les représenter et les matérialiser en objets numériques au cours de leur processus de conceptualisation mais également de réalisation. Et bien entendu, l'industrie du jeu vidéo participe massivement à cette mise sous tension rétinienne d'une culture des écrans. Ce régime de l'image « augmentée » par le numérique va de pair avec **l'impératif communicationnel et participatif du web 2.0**. L'image – dont la l'appréhension est instantanée – est donc de plus en plus une source d'information et un vecteur de communication qui s'inscrit dans une économie dont le développement est lié à la rapidité et à la multiplicité des échanges à l'échelle mondiale.

Le « 3<sup>e</sup> écran » (internet), le « 4<sup>e</sup> écran » (téléphone portable « intelligent »), les logiciels libres et les plateformes d'échanges permettent en toute autonomie de s'informer, de visionner des créations, mais aussi de créer ses propres contenus numériques et de s'auto-former grâce aux tutoriels et aux échanges avec ses pairs. Les techniques numériques sont un déclencheur et un vecteur de pratiques collaboratives, créatives et relationnelles.

Cependant, le domaine des arts plastiques s'est défini avec la modernité dans rapport critique aux images. La peinture, le dessin et les arts graphiques (gravures et estampes), mais aussi la photographie et la vidéo d'auteur exercent l'intelligence de l'œil contre les illusions d'une image que l'on pourrait qualifier de « fonctionnelle ».

---

budget annuel, « équivalent à celui d'un gros plateau à l'Opéra Bastille », Arte Live Web parvient à diffuser 600 événements (concerts, opéras, pièces de théâtre...). Lors de ses partenariats, avec Deezer par exemple, la plateforme paye la production (entre 15 000 et 25 000 €) et fait parfois un achat de droits (3 000 à 4 000 €). Dans des productions plus ambitieuses où il est seulement l'un des diffuseurs, sa participation est minoritaire, mais souvent décisive pour équilibrer l'économie de production.

Les arts plastiques – et l'art en général – sont des espaces de résistance aux « idées reçues » et à l'efficacité ordinaire des images véhiculées par les mass-médias et la publicité. **Les créations plastiques exigent un effort du regard pour voir l'évidence subjective d'un visible qui s'oppose à l'efficience de l'image.** L'imagination, l'Intelligence critique et la sensibilité sont mobilisées pour apprécier une œuvre d'art. Or se généralise aujourd'hui un régime consumériste des images et des productions audiovisuelles qui repousse toute possibilité de contemplation que procure un face à face avec l'œuvre. Numérisées, ces œuvres participent elles-mêmes massivement à **une culture de l'écran qui ne donne accès aux œuvres qu'à travers leurs reproductions.** L'image, comme forme de communication, transforme l'objet et l'expérience artistiques en une matière première dont chacun dispose librement et à distance. Il y a là – à une échelle jusque-là jamais atteinte – un risque d'insensibilisation et de manipulation des images lié à leur régime hautement communicationnel.

Alors comment articuler ces différents régimes de l'image, celui qui mobilise une expérience critique et sensible de l'art et celui qui participe à l'écosystème informationnel dans lequel la fluidité des échanges entre utilisateurs a plus de valeur que les contenus eux-mêmes ?

Pour répondre à cette question, ne faut-il pas bien identifier la spécificité du post-média qu'est le web 2.0. S'il est un espace d'expérience esthétique parmi d'autres (pour la création d'œuvres – issues du net art – qui prennent en compte son caractère instantané, en réseau, interactif et collaboratif), il devient en revanche, le **canal incontournable de la transmission des œuvres et de la culture en général.** Or, les modalités de cette transmission ont radicalement changé avec le web 2.0 en faisant du récepteur un amateur, qui participe activement à la production et à la valorisation de contenus. **La condition de l'amateur n'est donc plus un état inachevé et second, mais relève d'une dynamique de production dont les politiques publiques doivent s'attacher à accompagner, en le qualifiant, le mouvement.** En prenant en compte ces nouveaux « acteurs de la culture » que sont les amateurs, les politiques culturelles publiques sont amenées à repenser les outils de l'action culturelle et à promouvoir des relations nouvelles entre l'œuvre artistique, ses modalités de présentation publique et ses « prosumers » (producteur/amateurs).

En ouverture du forum « la culture pour chacun » organisé par la Direction régionale des affaires culturelles (DRAC) de Poitou-Charentes, Jean-François Chaintreau<sup>21</sup> souligne que « le numérique a transformé le paysage des pratiques amateurs tant sur le plan musical, que dans le domaine de la photo, de la vidéo, de l'écriture, même à travers les blogs et les réseaux, les téléphones mobiles qui sont plus reliés à l'Internet qu'à la phonie proprement dite ». **Ce mouvement de « démocratie culturelle » doit être pris en compte pour poursuivre l'objectif de démocratisation partagé par les pouvoirs publics.** Il y aurait en quelque sorte une opportunité pour le ministère de Culture et de la Communication de relancer par le numérique son projet de démocratisation culturelle en traçant de nouvelles voies. Selon la typologie adoptée par Jean-Michel Djan, on distingue aux côtés de la culture léguée (gestion des œuvres et du patrimoine) et de la culture agie (éducation et démocratisation culturelle), **la culture active où l'on retrouve les pratiques en amateur et la créativité individuelle**<sup>22</sup>. **Avec le web 2.0, cette culture active vient au devant de la scène et rend urgent sa réévaluation pour repenser les modalités de l'action culturelle et des modes de transmission obligeant à une relecture des textes d'encadrement des politiques culturelles.**

---

<sup>21</sup> L'ensemble des DRAC a été invité à organiser un Forum pour nourrir le Forum national du 4 février 2011. Jean-François Chaintreau, chef du service de coordination de la politique culturelle et de l'innovation, a ouvert le Forum de la DRAC Poitou-Charentes organisé le 3 décembre 2010.

<sup>22</sup> Jean-Michel Djan, *La politique culturelle*, Le Monde Poche, 1996





## I - UNE ACTION CULTURELLE A REINVENTER

### La prise en compte de la culture active et des pratiques interactives dans les politiques culturelles

Les relations entre « culture savante », et « culture active » ont balisé l'action culturelle du ministère de la Culture et de la Communication. Des efforts constants ont donc été portés pour établir un dialogue entre ces deux acceptions de la culture autour d'un objectif commun de démocratisation culturelle<sup>23</sup> défini en opposition à la « sous-culture » mass-médiatique.

Depuis 10 ans, l'usage de plus en plus massif du web 2.0 oblige à reconsidérer les modalités de ces relations car Internet n'est pas un média comme les autres. Ne serait-il pas temps de réévaluer le projet d'action culturelle du ministère de la Culture à l'ère numérique en prenant en compte la place dorénavant prépondérante de cette culture active produite au contact des TIC ?

Les pratiques « post-médiatiques » de « réappropriation individuelle collective » imaginées par Félix Guattari dès 1990<sup>24</sup> permettent de dialectiser ce qui apparaît comme une lutte entre deux formes de domination culturelle diagnostiquées par Bernard Lahire, Christine Detrez et Sophie Denave.<sup>25</sup> Selon les chercheurs, il y aurait une lutte entre une culture dominante par la quantité (chansons, séries télévisées, émissions de divertissement radiophoniques ou télévisées, littérature "grand public"... ) et une culture dominante par l'officialité et le prestige qu'elle a su

---

<sup>23</sup> On pourrait schématiquement présenter ainsi les différentes voies pour y parvenir :

- Reconnaître et légitimer de nouvelles pratiques artistiques ;
- Accompagner les pratiques en amateur ;
- Etablir des objectifs communs avec les représentants de l'éducation populaire ;
- Assigner aux institutions artistiques des objectifs d'action culturelle dans le cadre de leur responsabilité sociale ;
- Offrir un encadrement adapté aux pratiques en amateur ;
- Concevoir des plans d'action territoriaux d'enseignement artistique initial tels que les schémas départementaux nés de la loi relative aux libertés et responsabilités locales de 2004 dans les domaines de la musique, du théâtre et de la danse. (De tels schémas n'existent pas dans le domaine des arts plastiques).

<sup>24</sup> Félix Guattari, « Vers une ère post-média », texte d'octobre 1990 resté inédit jusqu'à sa publication posthume dans Chimères n°28 printemps-été 1996, disponible sur <http://biblioweb.samizdat.net/article26.html>

<sup>25</sup> Bernard LAHIRE, Christine DÉTREZ, Sophie DENAVE, *Variations intra-individuelles des comportements culturels et du sens de la légitimité culturelle*, Rapport final de recherche, DEP, Ministère de la Culture et de la Communication, septembre 2001,

historiquement conquérir (œuvres théâtrales, musicales, picturales, littéraires...). La première « traverse souvent les classes et les conditions et domine par l'étendue de son public »; la seconde serait la culture cultivée qui est « davantage réservée à ceux qui, par une intense éducation familiale et par inculcation scolaire de longue durée, ont constitué des goûts suffisamment rares et demandant suffisamment d'ascétisme et de préalables en termes d'acquisition de connaissances, pour se distinguer de la grande majorité des individus composant la société ». Ces deux grands types de culture, soulignent les chercheurs, sont soutenus par des circuits de diffusion et des instances de légitimation qui sont en grande partie distincts, mais parfois aussi communs grâce à une partie des émissions télévisées et radiophoniques, des salles de cinéma, de la presse magazine...

Le web est de plus en plus l'espace de transit, de mixage et de redistribution de ces « cultures » par ceux qui les pratiquent. Ces usagers des TIC s'emparent des matériaux fournis par la Toile pour créer à leur tour des contenus. Conversations, informations, images et œuvres s'échangent et se partagent en grande partie à partir de cette offre culturelle numérique. Ces pratiques quotidiennes promues par le web 2.0 sont des espaces de « réappropriation individuelle collective » de la culture massive des écrans. L'offre en termes de loisirs et de pratiques culturelles à l'extérieur (loisirs libres, temps de loisirs encadrés et temps scolaires) comme dans l'espace domestique, est devenue pléthorique. Il y en a aujourd'hui pour tous les goûts et toutes les bourses. Mais ce qui domine est la culture de l'écran car la baisse des prix des équipements audiovisuels et multimédias a permis à tous les foyers d'être équipés (téléviseurs, ordinateurs, matériel d'enregistrement et téléphones mobiles), voire pour une part de plus en plus importante de la population d'être suréquipée<sup>26</sup>. Aujourd'hui comme hier la difficulté est de s'approprier ces « signes » de notre imaginaire collectif pour qu'ils fassent « culture » au sens donné par Michel de Certeau ; pour celui-ci la culture ne se définit que par le mouvement de transformation individuelle et sociale qui y est attaché. Les « nouvelles technologies de l'information et de la communication » (NTIC) sont aujourd'hui l'instrument privilégié de cette transformation qui donne une signification à l'abondance des

---

<sup>26</sup> Selon les études du Centre de recherche pour l'étude et l'observation des conditions de vie (Credoc) de 2008, les inégalités en termes d'équipements numériques (ordinateurs et accès Internet) ont été divisées par deux entre 2000 et 2008. L'étude 2010 du Credoc nous indique que les trois-quarts de la population ont un ordinateur à domicile, 44% ont un ordinateur portable et plus d'un quart de la population possède plusieurs ordinateurs ; enfin 71% de la population sont connectés à domicile. Voir aussi la Mission Fourgous pour les TICE sur <http://www.missionfourgous-tice.fr/etat-des-lieux>, état des lieux du 13 septembre 2009, « La société et l'économie numérique ».

signes issus de la culture « cultivée » comme de la culture mass-médiatique. Les pratiques sociales intensifiées et accélérées par **les technologies numériques sont massivement celles qui reconfigurent la culture du XXI<sup>e</sup> siècle en offrant la possibilité de donner signification au flot des images** et aux informations déversées par les écrans.

En postant ses « coms » (commentaires), en déposant ses photographies et ses vidéos sur des sites de partage, l'internaute n'est plus seulement un « visiteur », mais également un créateur de contenus dont il assure lui-même la diffusion. Selon Patrice Flichy<sup>27</sup>, « **on estime que 80% des contenus ont été créés par les internautes** » sur les plateformes de partage et « certains observateurs estiment que ce phénomène dépasse les plateformes de partage puisque 30% des internautes fournissent déjà du contenu écrit ou multimédia. On peut estimer que ces pourcentages restent faibles, ils n'en sont pas moins hautement significatifs : une forme radicalement nouvelle d'expression culturelle « individuelle collective » est née qui nécessite de repenser les modalités de l'action culturelle du ministère de la Culture et de la Communication en tenant compte de ce qui se présente comme de nouvelles formes de pratiques en amateur. « L'ère du numérique dans laquelle nous venons d'entrer ouvre pour la politique culturelle un nouveau champ d'intervention considérable, au moins aussi important que celui ouvert par Malraux à la création du ministère des affaires culturelles »<sup>28</sup> et ce nouveau champ d'intervention doit s'articuler avec celui ouvert par les nouveaux acteurs de l'Éducation populaire pour qui les TIC représentent le cœur de leurs activités<sup>29</sup>.

---

<sup>27</sup> Patrice Flichy, *Le Sacre de l'amateur, sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, Le Seuil, 2010.

<sup>28</sup> Olivier Donnat, « En finir (vraiment) avec la démocratisation culturelle », dans [lowni.fr/2011/04/24/](http://lowni.fr/2011/04/24/), extrait d'un article intitulé *Un lien à recomposer* publié par Olivier Donnat dans *Culture et Société* sous la direction de Jean-Pierre Saez, Ed. de l'Attribut, 2008.

<sup>29</sup> Voir à ce sujet Nathalie Boucher-Petrovic, *La Référence à la société de l'information dans les milieux de l'éducation populaire français : levier de la réactualisation d'un projet centenaire, 2008 à paraître*.



## 1. Genèse de l'action culturelle pour les arts plastiques

Il faut se rappeler que le champ des arts plastiques a été particulièrement sensible aux idéologies fondatrices de « l'invention des politiques culturelles » (Front populaire ; création d'un ministère de la Culture) au nom d'un **combat de légitimité entre « art académique » et « art moderne »**. Les salons historiques issus de l'Académie et du mouvement interne de sa contestation (avec le Salon des Indépendants) perdront progressivement de leur influence et la notion d'*art contemporain* s'imposera, engendrant une autonomisation du « secteur » des arts plastiques allant de pair avec une action culturelle vouée uniquement à la création et l'abandon de toute politique en faveur des amateurs. Cette modernisation des politiques culturelles privilégiant une vision progressiste de l'art (idéologie des avant-gardes) et la notion d'auteur (le ministère de la Culture comme ministère des artistes) va s'accomplir au détriment d'une dimension collective et partagée de l'art telle que promue par le Front populaire. De surcroît, dans un mouvement parallèle, la fonction émancipatrice de l'art et de la culture, revendiquée par les mouvements de l'éducation populaire, s'émoussera avec la démocratisation de l'accès au loisir. Organiser, gérer puis distribuer industriellement **l'offre de loisir remplace petit à petit les projets politiques d'émancipation sociale par la culture** comprise comme « être ensemble ».

Les pratiques dites « artistiques » des amateurs dans le domaine des arts plastiques seront donc cantonnées à des activités d'épanouissement personnel et de loisir prises en charge par le secteur socioculturel. Les citoyens, interlocuteurs des politiques publiques, sont des consommateurs de loisirs culturels.

Parallèlement, les pratiques dites « culturelles » – c'est-à-dire liées à l'activité de spectateur – seront pris en charge par des spécialistes de la médiation dans le but essentiel de connaissance plus que d'émancipation sociale. **Les publics scolaires sont privilégiés et l'éducation artistique tend à se substituer à l'éducation populaire.**

Dès le premier paragraphe de la lettre de mission qu'il adresse à Michel Troche, le 24 juillet 1981, Jack Lang insiste cependant sur la fonction émancipatrice de l'art face à l'industrie des loisirs télévisuels : « Pour la France s'ouvre une période où l'art

doit retrouver son rôle essentiel, devenir créateur de liberté et ne plus être uniquement considéré comme un agrément superficiel ou comme le seul prolongement des industries culturelles. » Le soutien aux artistes et aux professionnels à travers la création des Fonds régionaux d'art contemporain et des Fonds d'incitation à la création constituera une réponse originale parmi d'autres de la commission Troche. Celle-ci a jeté les bases d'une véritable politique de soutien à la création en matière d'arts plastiques contemporains.

Bâtisseurs d'une politique en matière d'art contemporain, les membres de la commission (mise en place le 12 octobre 1981) répartis en sept groupes de travail<sup>30</sup>, n'aborderont donc pas la question des pratiques en amateur (sauf sous l'angle de l'éducation artistique). Aiguiser la création, protéger la liberté des créateurs sont les thèmes mobilisateurs et à cette fin des propositions sont faites pour mieux médiatiser l'art et soutenir l'activité des critiques d'art. Le groupe de travail sur les médias suggère « sous réserve d'une réflexion plus approfondie » l'idée d'une enquête qui permettrait de « mieux connaître les besoins, les désirs, les réticences du public, ce qu'il connaît ou ce qu'il ignore ».

**L'art contemporain, en 1981, est un terrain à défricher qui doit à la fois s'affirmer comme domaine légitime dans lequel les collectivités territoriales doivent s'engager aux côtés de l'Etat, et trouver « son » public.**

Que de chemin parcouru depuis 30 ans ! Il existe de plus en plus d'artistes et de plus en plus de lieux de création et de diffusion sur l'ensemble du territoire. Les FRAC fêtent en 2012 leurs trente ans, une cinquantaine de centres d'art sont soutenus régulièrement par l'Etat et maillent le territoire ; les musées nationaux comme territoriaux sont de plus en plus ouverts à l'art de leur temps ; un marché florissant et mondialisé est soutenu par des ventes records ; des foires d'art contemporain se multiplient dans les pays dits émergents... La revue *Art press* n'hésite pas à faire sa couverture du numéro de janvier 2011 avec cette question « le succès de l'art contemporain a-t-il un prix ? »<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Vie professionnelle, Formation-Education-Enseignement, Action culturelle publique et privée, Marché de l'art, Politique culturelle à l'étranger, Médias-Editions-Critique d'art, Métiers d'art, Musées, puis plus tardivement Métiers d'art ».

<sup>31</sup> Les mots en gras sont ceux de la rédaction d'*art press* (n° 374). Ce dossier consiste en un débat réunissant six critiques d'art : Sinziana Ravini, Thomas Boutoux, Nicolas Bourriaud, Harry Bellet, Catherine Millet et Richard Leydier.

La révolution numérique est-elle une opportunité pour que cette politique volontariste de l'Etat en matière d'art contemporain trouve toute sa place dans l'espace numérique ? Pour cela, l'art contemporain doit certes être très largement présent sur le web, mais il doit aussi s'inscrire dans une action culturelle – à la fois locale et internationale – qui tienne compte de la révolution numérique et de ses acteurs. **L'art contemporain est le domaine d'expérimentation des relations nouvelles à créer entre les institutions « savantes » et les nouveaux publics qui ont fait émerger des savoirs et des contenus alternatifs.** Il leur appartient de créer, d'expérimenter et de partager un nouvel « instrumentarium du XXI<sup>e</sup> siècle » afin de renforcer l'appropriation intellectuelle, sensible et socialement active des œuvres.

Afin de mieux comprendre ce que la révolution numérique bouleverse, prenons le temps de revisiter les étapes historiques des politiques culturelles en France avant de revenir à cette mise à l'écart de l'amateur comme producteur de son rapport à la culture remise en question aujourd'hui avec la « culture numérique ».

### 1-1 Genèse de « l'action culturelle » de l'Etat

Les finalités des interventions publiques en faveur de la culture sont inscrites dans le préambule de la constitution de 1946 qui proclame le principe de « l'égal accès de l'enfant et de l'adulte à l'instruction, à la formation professionnelle et à la culture ». Néanmoins, selon Pierre Moulinier<sup>32</sup>, les finalités de la culture sont rarement explicitées, même par les ministres de la culture, à l'exception notable d'André Malraux « qui faisait de l'acte artistique un combat contre les forces négatives, et une sorte de religion laïque, sans préciser pour autant comment la culture pouvait changer la société ». Pourtant on pourrait avancer que l'objet de l'action culturelle de l'Etat reste simple, du moins en théorie. Pierre Moulinier, citant Francis Jeanson<sup>33</sup>, nous en rappelle les termes : « [l'action culturelle] fournit aux hommes le maximum de moyens d'inventer ensemble leurs propres fins. Il s'agit en somme de réveiller, au cœur de nos cités la fonction civilisatrice : celle qui postule dans le plus simple habitant de quelque village ou quartier que ce soit, un citoyen à part entière. »

On retrouve là les idéaux du Front populaire que le ministère d'André Malraux devra plus tard mettre en œuvre avec tous les ajustements et les compromis que cela

---

<sup>32</sup> Pierre Moulinier, *La Politique culturelle et la décentralisation*, ed. Paris CNFPT, 1995.

<sup>33</sup> Francis Jeanson, « l'action culturelle dans la cité », Le Seuil, 1973. (cité par Pierre Moulinier)

suppose. Le ministère des affaires culturelles, rappelons-le, a du construire son identité et définir le périmètre de son « action culturelle » en complémentarité, mais aussi en concurrence avec « l'éducation populaire » du ministère de l'éducation nationale/Haut Commissariat à la Jeunesse et aux Sports. Ainsi, le jeune ministère se dotera-t-il d'un bureau de l'action culturelle lui permettant de soutenir « les activités culturelles de la jeunesse »<sup>34</sup> qui étaient dévolues exclusivement jusque-là au Haut-commissariat à la Jeunesse et aux Sports (et dans un même temps le Haut Commissariat à la Jeunesse se dote quant à lui d'un bureau de l'Education populaire). Mais le ministère d'André Malraux se concentrera sur les questions relatives à la modernisation du patrimoine artistique national et au soutien à la création et travaillera à la constitution d'un secteur artistique professionnel devenant selon Philippe Urfalino, « la clientèle exclusive de l'administration<sup>35</sup>. »

Ainsi avec André Malraux les pratiques des professionnels sont seules prises en compte, le reste n'étant qu'amateurisme.

## 1-2 Le Front populaire : loisir, somme et dépassement de la création et de la médiation

L'expression « politique culturelle » semble naître dès juillet 1936 sous la plume de Jean Cassou (alors rédacteur en chef de la revue *Europe* et depuis peu entré au cabinet du Ministre de l'éducation nationale et des Beaux-Arts Jean Zay (1936-1939). Avec Jean Zay, Jean Cassou fut chargé de mission, d'abord dévolu aux relations culturelles internationales, avant de suivre les dossiers artistiques en matière d'art vivant (achats, commande, musée d'art moderne...) en tant que « conseiller pour les arts plastiques<sup>36</sup> ».

Mais cette expression de « politique culturelle » recouvre alors, selon l'historien spécialiste du Front Populaire Pascal Ory<sup>37</sup>, un large champ d'intervention puisqu'il englobe « la création, qui n'est pas seulement artistique, mais aussi scientifique ; la médiation, qui assure la transmission des savoirs et n'est donc pas seulement information, mais aussi éducation ; le loisir, enfin, à la fois somme et dépassement des deux précédentes. » Cette valorisation du loisir comme espace social

---

<sup>34</sup>Françoise Tétard, « L'éducation populaire : un rattachement manqué », communication aux « Journées d'étude sur la création du Ministère de la culture ». Texte dactylographié sans date.

<sup>35</sup> Philippe Urfalino, *L'invention de la politique culturelle*, Documentation Française, 1996

<sup>36</sup> Pascal Ory, « Front Populaire et Arts plastiques » dans le *Le Front Populaire et l'art moderne et sous-titré Hommage à Jean Zay*, Musée des Beaux-Arts d'Orléans, 1995, p. 19-22.

<sup>37</sup> Pascal Ory, *La Belle Illusion. Culture et politique sous le signe du Front populaire 1935-1938*, Plon, 1994.



d'émancipation ne survivra pas à Vichy et à la seconde guerre mondiale. Avec Malraux la « politique culturelle » sera définie par une vision plus restreinte de ce qu'il nommera « action culturelle »<sup>38</sup>.

---

<sup>38</sup> La notion de « loisir culturel » en lien avec celle de « culture active » est de nouveau valorisée et affirmée comme secteur de la politique culturelle au Québec. Elle s'articulent autour des pratiques amateurs : : *Et le loisir culturel ? Contribution du conseil québécois du loisir à l'Agenda 21 de la culture pour le Québec*, Montréal, juin 2011 <http://www.loisirquebec.com/uploads/Agenda21Culture-2011-06-23.pdf> :

« Conscient de la complexité de la notion de culture, le Conseil québécois du loisir adhère à la définition proposée par l'UNESCO,[...]. Plus circonscrit, mais y référant explicitement, le loisir culturel est quant à lui défini comme : l'ensemble d'activités pratiquées librement, par plaisir, et qui favorisent le développement, la formation et la créativité soit dans le domaine des arts de la scène, de la communication, de l'expression ou de l'appréciation des œuvres.

Parmi les disciplines reconnues, mentionnons :

- les arts visuels : métiers d'art ou arts plastiques;
- les arts de la scène : musique, théâtre, danse, cirque, improvisation, chant choral;
- les arts de la communication : cinéma, télévision, photographie, radio, infographie, multimédia;
- le loisir littéraire;
- les jeux intellectuels : échecs, génies en herbe, etc.;
- le loisir de collection : philatélie, etc.;
- le loisir patrimonial : généalogie, histoire, loisirs folkloriques, etc. »



## 2. L'éducation populaire : des objectifs et une méthode

Françoise Tétard<sup>39</sup> rappelle que si la notion d'éducation populaire remonte à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle (avec l'affaire Dreyfus) ; le terme n'était pas encore fixé, « il voisinait et se confondait souvent avec éducation sociale, éducation politique ou éducation ouvrière ». Progressivement, cette notion se diffuse dans la société et se construit « en mode d'agir ». Dans l'entre-deux-guerres, « c'est surtout une méthode exercée et enseignée dans un certain nombre de mouvements et aux lendemains de la seconde guerre mondiale, c'est un secteur subventionné par l'Etat et géré par un segment ministériel. » L'objectif central était « de rendre le peuple plus conscient de ce qui lui arrive ». L'archétype de ce mouvement diffus, s'incarne dans l'université populaire qui se définit alors comme « une association intellectuelle et morale d'égaux volontaires ». L'éducation est la clef de voûte de cette formation du citoyen rappelle Nathalie Boucher-Petrovic.

### 2-1 De l'éducation populaire à la « culture populaire »

« Sous le front populaire, subrepticement, la notion de 'culture populaire' va en partie se substituer à celle d'éducation populaire, qui était déjà en passe d'être elle-même recouverte par la notion de jeunesse. Ce terme de 'culture populaire' avait été peu employé jusqu'alors. Les universités populaires avaient été conçues comme un lieu où « le travailleur, sa tâche accomplie, puisse venir se reposer, s'instruire, se distraire », leur vocation étant de répandre la science et la beauté parmi ceux qui n'ont pas le loisir d'y consacrer leur vie. Le but visé était avant tout pédagogique et citoyen ; le souci d'une pratique d'expression littéraire ou artistique n'y était que marginalement affirmé<sup>40</sup>. Cependant au niveau local, nombreuses étaient déjà les sociétés musicales (conservatoires, chorales, harmonies, orphéons), les associations

---

<sup>39</sup> Françoise Tétard, « De l'affaire Dreyfus à la guerre d'Algérie, un siècle d'éducation populaire », *Esprit*, mars-avril 2002, p.39-59, et « Vous avez dit éducation populaire ? » dans *Rencontres tarnaises pour l'Education populaire du 27 novembre 1999*, Albi, Direction départementale de la Jeunesse et des Sports et Conseil général du Tarn, décembre 2000, p. 19-41, cité par Nathalie Bouchet-Petrovic.

<sup>40</sup> Emile Khan, « La question des universités populaires », *La Revue socialiste*, juin 1902. Une première université populaire est créée à Paris en 1898 par l'ouvrier typographe George Deherne sous le joli nom de « Coopérative des idées ». Elles sont nées, précise Nathalie Bouchet Petrovic, en même temps qu'un foisonnement d'initiatives visant à apporter le savoir au peuple : bibliothèques, cours publics pour adultes, lectures publiques et conférences populaires. On en dénombre 169 en 1906 dans différentes villes de France. Selon Nathalie Bouchet Petrovic toujours, leur essoufflement serait en partie dû à « l'accaparement » par les intellectuels des instances organisationnelles et décisionnelles. Elle signale aussi le manque de méthode pédagogique adéquate, au cœur des réflexions actuelles de l'éducation populaire.

théâtrales, etc. La mosaïque était vaste, mais la visibilité n'allait pas de soi. Le Front populaire reconnaîtra ces actions éparses et de ce fait donnera une place aux pratiques amateurs, dans sa politique d'encadrement des loisirs. Car le Front populaire, c'est aussi bien sûr les congés payés et la question centrale de l'organisation des loisirs qui, depuis 1919, avait commencé à se poser avec la semaine de 48 heures. En pleine crise et en temps de chômage, la question n'est pas aisée. En 1936, Léon Blum fait entrer le socialiste Léo Lagrange dans son gouvernement, au sous-secrétariat à l'Organisation des loisirs et des sports qui reste cependant dans le giron de l'Education nationale. L'année suivante, cette instance deviendra un secrétariat d'Etat à part entière et mènera une action dans trois secteurs principaux : les vacances et le plein air, les sports et la culture populaire.

## 2-2 Le Front Populaire et l'apparition de nouveaux médias de masse

Par ailleurs, les années 30 sont marquées par une série de bouleversements techniques mis au point depuis une cinquantaine d'années, mais qui à l'orée du second tiers du siècle, signifiaient l'entrée de l'Europe dans l'ère des médias de masse. Il s'agit de la presse illustrée, de la radiodiffusion, du disque et du cinématographe.

En 1929 le cinéma parlant faisait une irruption remarquée sur les écrans français. Le disque, en franchissant l'étape technique décisive de l'enregistrement électrique, pouvait entamer son processus de démocratisation et la radio, grâce à la mise au point de lampes à forte puissance, devint le premier moyen de communication sociale. Cette révolution technologique apporte son lot d'utopie. Dans une revue du Front populaire, Edouard Dolléans, chef de cabinet de Léo Lagrange, écrit : « Une révolution s'est produite - une révolution psychologique - (...) Cette nouvelle culture utilise les dons magnifiques qui ont été mis à la disposition de l'individu ; (...) synthèse de la vision, du son et du silence, cinéma, phono, radio, photo ont contribué puissamment à la formation de cette culture nouvelle, culture de l'homme total (...) La culture nouvelle n'est plus un privilège (...), elle est un trait d'union. Elle est un lien. »

Un lien, certes, mais qui se noue aux dépens de l'existant. Au même moment, souligne Pascal Ory le mouvement orphéonique connaît une baisse de régime

sensible suite à « un malaise croissant devant la diffusion dans les classes modestes de moyens nouveaux de participation passive à la création musicale ». Les nouveaux média font également concurrence aux spectacles plus traditionnels, le théâtre par exemple dont le nombre de salles en province passe de 380 à la fin de la Grande Guerre à 23 ou 24 en 1935 ! La même année, les premiers articles d'André Malraux posant les bases du « Musée imaginaire » paraissent dans la foulée du texte de Walter Benjamin sur « L'œuvre d'art à l'ère de la reproductibilité technique ». Dans un article en date du 14 juillet 1936, André Malraux se félicite « de cette fatalité qui mène la culture vers un nombre de plus en plus grand d'hommes par les moyens de la duplication. »

### 2-3 L'art pour tous : naissance de la muséographie en 1937

« Alors qu'un si large front pouvait se désunir sur le terrain des valeurs esthétiques, le thème de la popularisation des arts plastiques était aisément unificateur. Il l'était d'autant plus que c'était entre les mains des Pouvoirs publics que se trouvaient les deux principaux leviers en la matière, l'enseignement artistique obligatoire et les musées nationaux.<sup>41</sup> »

1937 fut l'année de baptême du concept de muséographie dans son sens moderne englobant architecture, aménagement et animation. Cette année-là, dans le tout nouveau Palais de Tokyo, une exposition *Van Gogh*, « prototype de toutes les grandes expositions des musées nationaux des décennies suivantes, jusqu'à aujourd'hui inclusivement » fut conçue et réalisée par René Huyghe. Toujours la même année, l'exposition universelle « allait cristalliser la plus grande part de ces innovations » tout comme la création du Musée des arts et traditions populaires rêvé par Paul Rivet et réalisé par Georges-Henri Rivière.

**Pour René Huyghe, « le musée devait être vu et conçu comme un "organisme social", chargé d'une mission pédagogique.** Fini donc, le musée passif, bâti sur l'idée de collection : le rôle documentaire, par les moyens les plus parlants, était désormais à privilégier. Si l'objectif final restait le plaisir esthétique, le chemin vers ce plaisir passait par la connaissance, donc l'exposition des "conditions historiques, sociales et humaines" qui avaient entouré et par là permis – l'apparition de ses objets. » L'exposition « Van Gogh » comportait des panneaux d'initiation à l'œuvre

<sup>41</sup> Pascal Ory, *La Belle Illusion...*, *op.cit.*

du peintre combinant de courts textes et des documents divers sur sa formation. Les œuvres étaient présentées par ordre chronologique et chaque période faisait l'objet d'une mise en situation. Ainsi les autoportraits et premières œuvres de l'artiste figuraient aux côtés de dessins et de tableaux de contemporains. Des reproductions photographiques se substituaient aux œuvres absentes. Dans les dernières salles étaient présentées des cartes commentées des voyages de l'artiste, des panneaux thématiques ou reconstituant le processus de création d'un tableau. Un modèle du genre, toujours d'actualité et modernisé par l'usage de médias audiovisuels et interactif. L'exposition suscita un vrai débat autour des enjeux didactiques d'une exposition entre les tenants de la pure jouissance esthétique et les « environnementalistes » pour qui **présenter les œuvres d'art dans « un large esprit humain » permet de les rendre accessibles à tous.** Aujourd'hui ce « large esprit humain » peut être développé dans l'ensemble de l'environnement médiatique des expositions (en amont, en aval et pendant celles-ci)<sup>42</sup>.

Plusieurs exemples donnent l'ampleur de cette ère nouvelle des musées « pour le peuple qui les ignore » pour reprendre les termes de Georges Huisman en avril 1937. Cette année là verra « la constitution d'un comité interministériel pour réfléchir à la question de la popularisation des musées » et « établir une communication étroite entre la masse (...) et les musées ». Une exposition des Chefs-d'œuvre de l'art français réunira 1341 œuvres. Le succès public et critique fut immense. La formule vient d'être reprise par le Centre Pompidou à l'occasion de l'ouverture de Pompidou- Metz<sup>43</sup> ! Le syndicat national du livre propose des visites organisées. Le Musée du Louvre met en place des nocturnes après une phase d'expérimentation dès mai 1936. Ainsi, précise Pascal Ory le 2 février 1937 s'ouvrent les « mardis populaires du Louvre » combinant ouverture nocturne (20 à 22 heures) et la visite guidée à tarif réduit – un franc cinquante – aux travailleurs syndiqués et à leurs familles. Notons qu'aujourd'hui le Palais de Tokyo, site de création contemporaine, a actualisé avec succès cette mesure d'ouverture en soirée<sup>44</sup>. Cette initiative est relayée de 1937 à 1939 par la dynamique et prestigieuse association APAM (plus connue sous le nom de *Musée vivant* ») dont un des objectifs était de constituer une collection d'œuvres d'art prêtées qui seraient ensuite léguées aux musées nationaux . Marie Cottli et Jeanne Bucher semblent avoir été à l'origine de ce projet

<sup>42</sup> Voir le chapitre « Quelle médiation ? »

<sup>43</sup> À travers une sélection exceptionnelle de près de huit cents œuvres, l'exposition d'ouverture du Centre Pompidou-Metz « interroge la notion de chef-d'œuvre, son histoire et son actualité... »

<sup>44</sup> Le Palais de Tokyo est ouvert de 12h à 21h tous les jours sauf le lundi.

mettant à contribution des amateurs d'art<sup>45</sup>. Par ailleurs, sous le vocable de « musée du Soir », l'association, qui rassemble praticiens, enseignants, animateurs des mouvements de jeunesse et syndicalistes, organise des visites de musées, d'ateliers et des conférences d'initiation. Car « il ne faut pas seulement que les masses viennent au musées mais qu'elles 'agissent sur eux' ». **On envisage par ailleurs de créer dans chaque ville moyenne un centre d'éducation artistique qui serait adossé à un centre culturel déjà existant** car la préoccupation de l'aménagement culturel du territoire est déjà bien présente. Par ailleurs le Front Populaire institue ce qui deviendra le 1% artistique par « l'attribution d'un pourcentage minimum de devis des constructions publiques à des travaux de décoration artistique » qui ne sera parachevé qu'en 1981. Cette politique élargie de « commande publique » s'inscrit dans une volonté de soutien à la création d'artistes vivants.

La médiation comme processus d'accès non seulement aux œuvres, mais à la culture, est donc au cœur du projet de politique culturelle du Front populaire. Vingt ans plus tard, André Malraux prendra en quelque sorte le contre-pied de cette manière d'envisager la question de la transmission d'un patrimoine culturel au nom de l'édification d'une culture populaire.

---

<sup>45</sup> Les œuvres exposées allaient de Monet à Signac, en passant par Cézanne, Degas, Pissaro, Renoir et Seurat !





### **3. De la naissance du ministère des affaires culturelles au ministère de la Culture et de la Communication : un nouveau modèle de l'action culturelle**

Le décret fondateur du ministère des affaires culturelles de juillet 1959 donne à la nouvelle administration la « mission de rendre accessibles les œuvres capitales de l'humanité, et d'abord de la France, au plus grand nombre possible de Français : assurer la plus vaste audience à notre patrimoine culturel et favoriser la création des œuvres de l'art et de l'esprit qui l'enrichissent ». **Les loisirs comme les pratiques en amateur ne font pas partie de l'action culturelle de ce nouveau ministère.**

#### 3-1 Malraux ou la démocratisation culturelle contre l'Education populaire

La démocratisation culturelle est le principal objectif d'André Malraux. Selon Philippe Urfalino<sup>46</sup>, le nouveau ministère a repris un ensemble d'idées issues de l'éducation populaire : le souci de lutter contre l'inégalité de l'accès à la culture ; la confiance en l'universalité et la validité intrinsèque de la culture (en opposition à une société de consommation et à une culture de masse soupçonnées de contribuer à la dissolution des liens sociaux) et enfin la croyance en la possibilité de progresser vers une démocratisation culturelle indépendamment de la lutte politique. Cette volonté de Malraux « de se rapprocher des masses populaires<sup>47</sup> » s'explique par la vitalité du milieu associatif du spectacle vivant et du cinéma. Comme le rappelle Françoise Tétard, qui était historienne au Centre d'histoire sociale du XX<sup>e</sup> siècle, « les chiffres sont là, massifs : 15 000 compagnies théâtrales d'amateurs réalisant chaque année 60 000 représentations, 1000 ciné-clubs assidûment fréquentés par la jeunesse, 600 000 adhérents à des associations de musique ». Cette énumération et ces chiffres nous permettent cependant de constater que les pratiques en amateur dans le domaine des arts plastiques ne sont pas un enjeu (seule la photographie compte une Fédération d'Education populaire<sup>48</sup>).

---

<sup>46</sup> Philippe Urfalino, *loc.cit.*

<sup>47</sup> « Observations relatives au protocole d'accord quant à la répartition des associations d'Education Populaire ». Note non datée, non signée de Françoise Tétard.

<sup>48</sup> La Fédération photographique de France, 500 clubs et 7 000 adhérents selon le site Internet de la fédération <http://federation-photo.fr>. Il existe également la Fédération française ciné et vidéo (FFCV), agréée en 1950 et Reconnue d'utilité publique en 2007. <http://www.ffcinevideo.org/>

### 3-2 L'organisation des loisirs avec les MJC signe la fin du projet d'émancipation citoyenne

Françoise Tétard rappelle qu'un des premiers gestes d'André Malraux avait été de rapatrier à son ministère une vingtaine d'« associations les plus culturelles » du secteur de la jeunesse et de l'éducation populaire. Un protocole fut signé en ce sens dès 1959, qui distinguait trois types de structures : les associations ayant un but artistique dépendant désormais des affaires culturelles, celles restant dans le giron du Haut Commissariat à la jeunesse (Peuple et Culture, Travail et Culture...) comme les associations dites mixtes « dont l'aspect culturel fait partie intégrante de l'intention pédagogique » (fédération Léo Lagrange, fédération des ciné-clubs, télé-clubs, photographie...). Quelques années plus tard, Emile-Jean Biasini<sup>49</sup>, alors directeur du théâtre, de la musique et de l'action culturelle (DTMAC) dont dépend désormais l'éducation populaire, souhaite clarifier le rôle du ministère par rapport à celui du Haut - Commissariat à la jeunesse et aux sports ce qui a comme résultat, dès décembre 1962 – Françoise Tétard le rappelle – la décision de rapatrier les associations culturelles du protocole de 1959 au Secrétariat d'Etat à la jeunesse et aux sports<sup>50</sup>. En effet, **au sein même du ministère des affaires culturelles, s'affrontaient les tenants d'une mission « d'éducation populaire » et leurs opposants dont faisaient partie Gaëtan Picon et Emile-Jean Biasini qui préféraient « suivre l'axe artistique et professionnel plutôt que l'axe éducatif et amateur »**. Il y a donc débat au sein de ministère des affaires culturelles.

De son côté, profitant du quatrième Plan (1962-1965), le budget du Secrétariat d'Etat à la jeunesse et aux sports reçoit 9 milliards de francs pour construire des équipements socio-éducatifs (une maison des jeunes principale par agglomération ou quartier de 6000 à 8000 habitants et une Maison des jeunes « normale » pour 3500 à 4000 habitants, soit 613 nouveaux centres en 5 ans !). On conçoit mieux à la lumière de ces chiffres, conclut Françoise Tétard, « que le ministère des Affaires culturelles se soit concentré plus précisément autour du projet action culturelle, opérant un resserrement de ses objectifs, au risque de faire des choix douloureux, dont

<sup>49</sup> Emile Biasini est décédé le 5 juillet 2011 à l'âge de 88 ans. Dans une nécrologie publiée par *Le Monde* (31 juillet-1 août 2011), Nathaniel Herzberg indique qu'Emile Biasini ayant pris le parti de Pierre Boulez contre l'avis du Ministre dans la polémique sur l'avenir de la musique en France, il fut « brutalement remercié par André Malraux » en 1966 et remplacé par Marcel Landowski.

<sup>50</sup> Le Haut-commissariat à la Jeunesse et aux Sports est devenu Secrétariat d'Etat à la jeunesse et aux sports depuis le décret du 29 juin 1963. Les conséquences financières à tirer de cette décision sont plus longues, et c'est seulement en 1964 que le transfert des dossiers s'effectuera. Mais le compromis fragile trouvé jusqu'ici avait été ainsi brisé.

l'abandon de l'Education Populaire pouvait être<sup>51</sup> ». Se profile aussi une opposition entre le modèle « maison de la culture » d'André Malraux et celui des MJC<sup>52</sup> qui brise le lien en matière de politique culturelle entre professionnels et amateurs.

Et cette rupture est d'autant plus forte que l'éducation populaire aura souffert de son rattachement au Secrétariat d'Etat à la jeunesse et aux sports : pour Philippe Urfalino, c'est la fin « des espoirs soulevés par la Libération par la création d'une direction des Mouvements de jeunesse et de l'Education populaire ». Son ambition est réduite à l'organisation des activités périscolaires et postscolaires. « Eperdue de bonne volonté, pleines d'intentions généreuses, [elle est] terriblement isolée des grandes valeurs littéraires et artistiques de notre pays », selon Pierre Moinot<sup>53</sup> cité par Philippe Urfalino. Le ministère de la Culture s'éloignera donc d'autant plus aisément de ce qui n'est déjà plus un modèle d'émancipation citoyenne. « La voie proposée pour sortir de ce "plan moyen" qui laisse prospérer un amateurisme sans exigence, est définie en creux par ce sévère diagnostic : confrontation directe du 'peuple' avec la plus haute culture et **refus de la médiation pédagogique qui subordonne l'appréhension d'un art à l'initiation à sa pratique.** »

Le ministère des affaires culturelles gagne également en autonomie par rapport à un autre ministère, celui de l'éducation nationale, en rejetant toute idée de pédagogie comme mode d'accès à la culture et en mettant à l'écart l'apprentissage des pratiques artistiques. Son action est en effet fondée sur la mise en présence des œuvres et des publics qui n'avaient pas l'habitude d'une telle rencontre. De ce point de vue, c'est la sensibilité du public qui est sollicitée à travers cette expérience « choc » guidée par le cœur et l'émotion ; la raison et le savoir ne peuvent pas être les supports d'une telle communion, car la culture n'est pas connaître, mais aimer. Autrement dit, la connaissance est toujours héritage et mémoire, la culture, elle, est vivante ; elle est « présence ».

---

<sup>51</sup> Françoise Tétard, « L'éducation populaire : un rattachement manqué », *loc.cit.*, p. 15. et 17.

<sup>52</sup> Dans le domaine théâtral, cette coupure sera moins nette car la décentralisation menée dès la Libération est fondée sur l'idée d'un théâtre rassembleur ouvert à tous. Le Théâtre national populaire (TNP) dirigé par Jean Vilar en est le fer de lance.

<sup>53</sup> Pierre Moinot entre en 1959 comme conseiller au cabinet du Ministère des affaires culturelles d'André Malraux. Il crée la direction du théâtre et de l'action culturelle au sein du nouveau ministère, prépare le premier plan d'équipement culturel et conçoit la première maison de la culture. Bras droit de Malraux dans la constitution du ministère naissant, il démissionne pourtant de ce poste en 1962 en raison de la faiblesse des crédits alloués à la politique culturelle. Rappelé par Malraux en 1966, il devient directeur des arts et des lettres, prenant la charge de la direction des théâtres et de l'action culturelle qu'il avait créé. (Wikipédia)

### 3-3 Les maisons de la culture : modèle d'action culturelle

Écoutons André Malraux lors de son discours d'inauguration de la maison de la culture d'Amiens en 1966 : « Il était entendu, il y a 130 ans, que la plus grande actrice française ne pouvait pas jouer dans cette ville parce qu'il n'y avait personne pour l'écouter. Vous êtes tous ici et combien d'amiénois seraient-là après vous. Vous êtes plus nombreux comme abonnés de cette maison qu'il n'y a d'abonnés à la Comédie Française. A Bourges qui a 2 ans d'existence réelle il y a 7 mille abonnés et Bourges a 60 000 habitants. Rien de semblable n'a jamais existé au monde sous aucun régime, jamais 10% d'une nation ne s'est trouvé rassemblée dans l'ordre de l'esprit. La maison de la culture c'est vous. Il s'agit de savoir si vous voulez le faire ou vous ne le voulez pas. Et si vous le voulez, je vous dis que vous tentez une des plus belles choses qu'on ait tentée en France parce qu'alors avant dix ans, ce mot hideux de province aura cessé d'exister en France. »

**Les maisons de la culture et la polyvalence artistique de leurs programmations, seront en effet le symbole de cet idéal de démocratisation au plus proche des populations à travers une politique de décentralisation.**

Philippe Urfalino signale cependant que dans la pratique, ces « modernes cathédrales » vont quelque peu s'éloigner de l'idéologie de Malraux et de Gaëtan Picon (directeur général des arts et lettres), en faisant une place aux actions de sensibilisation des publics. Il faut bien se rendre compte, commente Philippe Urfalino<sup>54</sup>, « qu'au début, les maisons de la culture des premières années, ça a été un succès extraordinaire (...) parce qu'elles arrivent dans un paysage provincial où il n'y a pas de salles. Les théâtres ont été détruits pendant la guerre ; ils ont été rarement reconstruits ; il n'y a pas de salles de qualité, etc. Donc, les maisons de la culture – comme on va y mettre des hommes (...) qui ont à la fois un très bon niveau artistique et en même temps une vraie vocation pour une rencontre avec la population – ça va très, très bien marcher. La pratique ne va pas être nécessairement conforme à l'idéologie de Malraux. Certains directeurs de la maison de la culture vont faire, en douce, de l'éducation populaire, en cachette je dirais presque, en préparant le public, en proposant des actions de sensibilisation etc. Donc, il faut distinguer l'idéologie de la politique culturelle et puis la pratique des gens qui sont sur le terrain. Ça sera un petit peu différent. »

---

<sup>54</sup> Dans une émission consacrée à André Malraux, diffusée par France Culture le 10 avril 2007.

Bien que perméables à la médiation, les principes des maisons de la culture restent clairs et précis, ils s'opposent à ceux des MJC en bannissant toute forme d'« amateurisme » tout en ménageant ces publics privilégiés. Pierre Moinot le rappelle : « **La maison de la culture doit aimer et accueillir ceux qui tentent heureusement de rivaliser avec les professionnels, elle doit tout autant redouter de devenir le seul et exclusif domaine de l'amateurisme (...); elle doit éviter de servir d'asile aux contrefacteurs (...)**. Elle ne doit pas être seulement un lieu de préparation, de répétition ou de confection systématique pour les groupements d'amateurs ; elle ne doit pas être une simple salle des fêtes, une simple réunion d'ateliers. Bien sûr, elle peut être tout cela, selon les circonstances ou le besoin social, et avec la prudence que de telles activités, par essence extensives, impliquent de la part de ceux qui les contrôlent. Mais elle ne peut être que cela. » Selon Paul Garapon<sup>55</sup>, le bilan est sévère, le modèle n'a pas « pris » : « les Maisons de la culture, au nombre limité<sup>56</sup>, attestent du relatif échec d'une politique d'action culturelle de terrain, au maillage serré, au profit de politiques publiques nationales axés sur l'artiste créateur et non sur le public lui-même, c'est-à-dire sur l'éducation artistique du citoyen ».

Parallèlement à la création de ce modèle national des « Maisons de la Culture », les artistes plasticiens des années 60 inventent de nouvelles formes artistiques allant de pair avec de nouvelles formes de diffusion qui donneront naissance aux centres d'art.

### 3-4 L'après-Malraux : l'action culturelle au service de l'innovation à l'échelle des territoires avec Jacques Duhamel

Nés dans les années 1960 à l'initiative d'artistes, les centres d'art expérimentent de nouvelles relations entre les œuvres et les publics à partir des notions d'in-situ, d'installation et de performance qui affirment que l'œuvre n'est pas un objet (muséal et marchand), mais avant tout une expérience construite pour et avec son spectateur.<sup>57</sup> L'art contemporain produit ses formes spécifiques de médiation à travers l'expérience de l'œuvre dont l'existence éphémère l'éloigne de l'objet muséal.

<sup>55</sup> Paul Garapon, « L'action culturelle en France depuis 1945 », *Esprit*, mars-avril 2002, p. 60-64.

<sup>56</sup> Inauguration de la Maison de la culture de Caen en 1963 et ouverture de la Maison de la culture et du T.E.P. de Bourges. Ouverture au public de la Maison de la culture d'Amiens en 1964. Ouverture de la maison de la culture de Thonon en 1966.

<sup>57</sup> Comme le Centre national d'art et de culture à Paris, le Musée de Grenoble, celui de Lyon ou le CAPC à Bordeaux.

Des collectifs d'artistes s'organisent sur le territoire et produisent des relations jusque-là inédites avec les publics. La réforme des écoles d'art<sup>58</sup> dans les années 1970 va consolider cette présence d'un art « vivant » au plus proche des enjeux de la création sur l'ensemble du territoire.

Suivant une recommandation du sixième plan<sup>59</sup>, Jacques Duhamel (1971-1973) crée en 1971 le Fonds d'intervention culturelle (FIC) pour soutenir les initiatives et les expériences originales susceptibles de répondre à des besoins nouveaux et dépasser le cloisonnement entre les services de l'administration de l'Etat, au profit des réalités territoriales. De nouveaux équipements sont lancés, plus modestes que les maisons de la culture. « Un tournant s'opère dans la politique culturelle qui passe du volontarisme 'unitaire' de Malraux à une politique plus proche du terrain, s'appuyant davantage sur les collectivités locales et la diversification des projets d'équipements culturels<sup>60</sup>. » Ces équipements sont une réponse « positive » au processus de spécialisation **de l'éducation populaire qui a perdu son unité originelle au profit d'actions séparées que sont l'animation, l'action culturelle et l'éducation permanente**. Selon René Rizzardo<sup>61</sup>, ce passage **de l'action culturelle au développement culturel** avec Jacques Duhamel traduit à la fois une difficulté liée à « la rupture avec l'Éducation nationale, la marginalisation de l'éducation populaire, la prééminence affirmée des missions artistiques et patrimoniales du Ministère », et une tentative réussie de rénovation des politiques culturelles porteuses de convergences entre éducation et culture, art et expression. C'est cependant dans les villes « plus qu'au sommet de l'Etat, insiste René Rizzardo, que ces convergences entre des milieux différents sont à l'œuvre. [...] De fait, l'image du Ministère de la culture qui va s'imposer, entretenue par la plupart des ministres qui vont se succéder en dix ans, est celui d'un 'Ministère des Artistes' ». Mais le développement culturel est en marche, qui favorise les convergences. « La 'coopération' les politiques interministérielles, les enjeux de territoire, la

---

<sup>58</sup> Voir le chapitre « Quelle formation ? »

<sup>59</sup> Commission du VI<sup>e</sup> plan du Ministère des affaires culturelles, animée par le poète Pierre Emmanuel.

<sup>60</sup> François Dosse, *Michel de Certeau, le marcheur blessé*, La Découverte 2002... Le fruit des travaux de Michel de Certeau et de ses compagnons trouvera son expression théorique dans son ouvrage *L'Invention du quotidien ?*

Ce processus convergence des politiques publiques et de partenariat avec les collectivités avait déjà débuté en 1967 –dans le prolongement du projet des maisons de la culture – avec la création des centres d'actions culturelles (CAC), plus axés sur l'animation que la création (qui deviendront les futures scènes nationales); et qui, avec les centres culturels communaux tentent de constituer un maillage culturel serré.

<sup>61</sup> René Rizzardo, « Comment construire et légitimer l'action publique culturelle » dans *Une ambition partagée ? La coopération ente le Ministère de la Culture et les collectivités territoriales (1959-2009)*, (Philippe Poirier, René Rizzardo, dir.), Comité d'histoire du ministère de la culture, 2009.

'décentralisation' » vont rendre les « politiques transversales 'incontournables' sur le terrain ».

Ce tournant en matière de politique culturelle est le fruit d'un travail de prospective auquel Michel de Certeau a été très étroitement associé. Ses travaux s'inscrivent dans les activités d'un groupe d'études et de recherche sur l'action culturelle – qui deviendra le **Conseil supérieur du développement culturel – créé en 1965** à l'initiative de Jacques Delors et confié à Augustin Girard. Les événements de Mai 68 accentuent la nécessité d'un travail de prospective qui doit contribuer à refonder la politique culturelle de la France en tentant de prendre en compte « la parole citoyenne »<sup>62</sup>.

### 3-5 Jack Lang et les « arts populaires »

Avec l'arrivée de la gauche au pouvoir en 1981 et l'installation de Jack Lang rue de Valois, le développement culturel prend un sens nouveau, tout en renouant avec une certaine conception de démocratisation culturelle inaugurée par Malraux, en recentrant l'action publique sur le soutien aux professionnels. L'Union de la gauche, rappelle Paul Garapon, avait placé la démocratisation culturelle au centre de son projet durant la campagne présidentielle de 1981 et une nouvelle période s'ouvre, marquée par le doublement spectaculaire du budget du ministère. « Mais ce que l'on va vite désigner sous le vocable de « languisme » n'est, pour une part non négligeable, qu'une **radicalisation de la politique initiée par André Malraux** en mettant l'accent sur le pouvoir de levier économique de l'action publique : multiplication du soutien aux professionnels de la culture, en particulier les artistes plasticiens, par une politique d'achat d'œuvres et de constitutions de collections publiques (avec le Fonds national d'art contemporain - FNAC – et la création des Fonds régionaux d'art contemporain – FRAC) ».

Le même auteur nuance cependant : « Dans les années fastes des Trente Glorieuses, Malraux voulait offrir au Peuple l'accès à la haute culture ; dans les années de crise, **Lang veut remédier à l'affaiblissement du lien social par la**

<sup>62</sup> François Dosse précise dans sa biographie de Michel de Certeau que Jacques Duhamel, quand il installe le Conseil, cite les propos de Michel de Certeau et fait du développement culturel un projet qui va au-delà du champ de la culture dans la mesure où il prend en compte la parole citoyenne : « Il y avait dans les desseins de mai 1968 plus qu'une expression politique. L'un de vous a dit que l'on avait alors pris la parole comme en d'autres temps la Bastille [...] Il y avait chez nos contemporains une revendication de dignité dont la réponse s'appelle développement culturel. » (p. 445)

**culture** : il y a bien là une même vision de la culture comme expression et outil politiques. [...] **On abandonne peu à peu l'idée de haute culture au profit de la culture comme expression des groupes sociaux.** » Ainsi, le premier article du décret n° 82-394 du 10 mai 1982 relatif à l'organisation du ministère de la Culture (JO du 11 mai 1982) complète le décret d'André Malraux en mettant l'accent sur les pratiques artistiques : « Le ministère chargé de la culture a pour mission : de permettre à tous les Français de cultiver leur capacité d'inventer et de créer, d'exprimer librement leurs talents et de recevoir la formation artistique de leur choix, de préserver le patrimoine culturel national, régional ou des divers groupes sociaux pour le profit commun de la collectivité tout entière : de favoriser la création des œuvres de l'art français dans le libre dialogue des cultures du monde. »<sup>63</sup>

En ce qui concerne les artistes amateurs dans le domaine du spectacle vivant, le soutien aux fédérations d'amateurs se traduit à ce moment-là essentiellement par des actions de formation de l'encadrement, de structuration des associations, c'est-à-dire un soutien à la professionnalisation des pratiques. Les rapprochements entre amateurs et professionnels restent les modalités privilégiées par le Ministère. Mais cette politique de soutien aux pratiques en amateur ne se décline pas dans le domaine des arts plastiques.

Jack Lang dans ce domaine choisit plutôt d'ouvrir le champ des arts légitimes aux arts appliqués dont l'économie relève davantage des industries culturelles (presse, ameublement, mode) et aux pratiques plus « populaires ». Dès 1981, relève Claude Mollard<sup>64</sup>, « la BD est reconnue par le ministère comme ayant droit de cité dans la politique culturelle » et le Centre national de la BD est inauguré à Angoulême en 1984. Les arts « appliqués » (graphisme d'utilité publique, design et mode) et les « arts moyens », pour reprendre l'expression de Pierre Bourdieu, que sont la photographie et la vidéo, font également l'objet d'une politique culturelle globale (acquisition, diffusion, formation). La création de nouveaux espaces pour les jeunes (avec notamment le soutien aux musiques actuelles dont le Zénith est le symbole), donne une légitimité à un nouveau genre, celui des « cultures urbaines » qui seraient

---

<sup>63</sup> Notons que le décret du 25 novembre 2010 relatif aux attributions du Ministère de la Culture et de la Communication ne fait plus référence aux capacités créatrices des Français. Il revient aux termes du décret de 1959 de Malraux pour définir sa mission de démocratisation et privilégie l'axe formation par « le développement de l'éducation artistique et culturelle ». Par ailleurs le Ministère veille au développement des industries culturelles et favorise le développement des nouvelles technologies, mais sans qu'aucune mission ne soit relative aux médiations à mettre en place entre les usagers des « nouveaux médias » et les producteurs culturels (relevant de l'industrie et des institutions traditionnelles).

<sup>64</sup> Claude Mollard, *le 5<sup>e</sup> Pouvoir*, Armand Colin, 1999.



propres « aux quartiers » et auxquelles appartiennent les TAG et autres graffitis dont le marché de l'art s'empare également avec la figure emblématique de Jean-Michel Basquiat.

La jeunesse est en quelque sorte un objectif politique pour le Ministre de la culture, mais également pour le président de la République François Mitterrand. Elle se traduira en 1983 par la **signature du premier protocole d'accord entre le ministère de la culture et le Secrétariat d'Etat auprès du ministre de l'éducation nationale, de la jeunesse et des sports.**

Les opérations à forte plus-value médiatique se succèdent. Ce sera l'emblématique Fête de la musique dès 1982, mais également « Coup de talent dans l'Hexagone » (1985-1986), « la Ruée vers l'art » à partir de 1985 ou encore « Quartiers-lumières ». Selon Claude Mollard, Jack Lang « **ajoute au concept de création celui d'expression artistique.** Il s'inscrit ainsi dans la perspective d'une véritable démocratisation des pratiques culturelles... Les fêtes sont le creuset intégrateur d'une médiatisation personnalisée. [...] On peut ironiser sur ce qu'elles portent en elles de superficiel. Mais elles réussissent à mobiliser de nouvelles couches de population. Pas étonnant dès lors que cette arrivée se fasse par **addition de nouveaux publics plus que par conversion des publics traditionnels** de la culture. La conquête de nouveaux publics se fait dans l'instant et déborde le champ des seules institutions culturelles. » On assiste également à un renouvellement des universités populaires. L'Association des universités populaires de France a été créée en 1980, l'Union française des universités de tous les âges est créée en 1983 alors que l'Université du temps libre avait déjà vu le jour en 1977. En 2000, Jean-Jacques Aillagon créera l'Université de tous les savoirs et en 2002, Michel Onfray fonde l'Université populaire à Caen. De leur côté, la Ligue de l'enseignement comme l'association Peuple et Culture continuent d'organiser chaque année une université d'été. Mais ces mondes de la culture d'un côté et de l'Education populaire de l'autre continuent de s'ignorer et de développer des visions et des aspirations différentes au nom de la Culture.

Le verdict des chiffres tombe : les pratiques culturelles de sortie des Français n'augmentent pas, mais ils indiquent néanmoins un vrai engouement pour les pratiques artistiques en amateur notamment dans le domaine de la musique bien entendu, mais aussi des arts plastiques et de la photographie.



#### 4. De la démocratisation à la démocratie culturelle

Selon Philippe Urfalino<sup>65</sup> cité par Paul Garapon : « **La triade “création” des artistes professionnels, “expression” des groupes sociaux facilitée par les animateurs et “confrontation” entre les deux** encouragée par les mêmes animateurs et les élus locaux, remplace la triade “haute culture”, “public rassemblé” et “accès à la culture” qui ne mettait aux prises que le directeur de la Maison de la culture et son public. D'une triade à l'autre, **la démocratie culturelle comme processus remplace la démocratisation comme organisation de l'accès aux œuvres.** » Cette conciliation entre la haute culture à disposition des « happy few » et la culture comme expression des publics va trouver sa formule : « Une culture plurielle », expression que l'on trouve dans le livre de 1999 de Claude Mollard qui fait en quelque sorte écho à l'ouvrage de référence de Michel de Certeau, *La Culture au pluriel*. La nuance syntaxique dénote cependant bien la différence de conception et le changement de cap entre la politique culturelle de Jacques Duhamel et celle de Jack Lang.

Ce mouvement « démocratique » s'articule avec une profonde réforme territoriale au moment de la naissance des Conseils régionaux ; cela va de pair avec la consolidation des Directions régionales des affaires culturelles, qui seront accompagnées au sein du ministère de la Culture par la création d'une Direction au développement culturel.

##### 4.1 La délégation aux arts plastiques au cœur des « cultures populaires » : graphisme, design, mode, photo, vidéo

Il faut en effet garder en tête que pendant cette période, les DRAC sont en pleine croissance. Par le décret du 14 mars 1986, quelques mois avant que Jack Lang ne quitte la rue de Valois, leurs attributions sont précisées. En 1981, 10% environ des crédits de l'Etat sont déconcentrés en DRAC ; ils seront de l'ordre de 60% en 1998. La déconcentration accompagne donc la création en 1982 d'une collectivité nouvelle : le conseil régional, qui est, à l'instar des autres collectivités locales dotée d'une clause générale de compétence lui permettant d'avoir une politique culturelle.

---

<sup>65</sup> Philippe Urfalino, « Quelles missions pour le ministère de la culture », *Esprit*, janvier 1997, p.37-59.

Les Fonds régionaux d'art contemporain – financés par l'Etat et la Région – naîtront grâce à ce contexte.

En 1990, la Délégation au développement et aux formations (DDF) qui prendra en charge l'éducation artistique remplacera la Direction au développement culturel qui avait elle-même vu le jour en 1982. Une nouvelle étape de rapprochement et de collaboration entre la culture et l'éducation nationale sera alors franchie. Le ministère obtient alors qu'un enseignant chargé de la coordination locale avec le rectorat soit mis à disposition dans chacune des DRAC. 1990 est également l'année où François Barré arrive à la tête de la DAP. Il lance alors des actions en faveur du graphisme d'utilité publique et de la vidéo, considérés comme de nouveaux champs de création et de recherche dont il s'agit d'encourager le développement.

Claude Mollard témoigne : « Dans la photographie, le design, la BD ou la mode, il lui suffit de poursuivre le mouvement qui a été lancé ». Pour l'image, ce sera notamment la fête de la photo avec *Photofolie* organisé par Robert Delpire sur le thème « photographiez-vous les uns les autres ». « **La culture sera populaire si les jeunes disposent des moyens de la rencontrer** ». Naissent également en 1982 les **chèques vacances**.

#### 4-2 De Catherine Trautmann à Catherine Tasca, une politique volontariste de développement des pratiques en amateur

Ainsi que le rappelle Jean-Marie Mignon, Catherine Trautmann, en 1999, « réaffirme comme ses prédécesseurs, qu'il est de sa responsabilité de donner à ses services les moyens **d'étendre à l'ensemble de la population l'accès aux pratiques artistiques et culturelles, et les moyens d'une réelle participation des citoyens à la vie culturelle de leur pays**. C'est un engagement dont les termes s'apparentent bien à une démarche d'éducation populaire. » En réhabilitant les pratiques amateurs, Catherine Trautmann en fait un des points d'appui de sa politique. Le décret de 1959 sera modifié en ajoutant aux missions du ministère celle « de développer les pratiques artistiques ».

Dans son discours du 26 février 1998, la Ministre déclare : « Je veux réexaminer les politiques conduites en faveur des pratiques amateurs pour trois raisons majeures :

- Le développement de ces activités accompagne le rôle décroissant du travail comme facteur d'identité sociale.
- Les activités artistiques pratiquées en amateur sont à la fois source d'épanouissement personnel et d'intégration sociale.
- Enfin, la reconnaissance de ces pratiques permet de construire **des liens entre la population et la création artistique** portée par les professionnels.

Dans tous les cas, les pratiques en amateur constituent l'un des modes privilégiés d'appropriation de l'art. Les plus grands professionnels ont souvent débuté par une activité artistique d'amateur. Avec le ministère de la jeunesse et des sports, je veux une politique plus volontaire et plus lisible en faveur de ces pratiques. [...] Il est aujourd'hui nécessaire de favoriser l'éclosion de véritables **“maisons de pratiques amateur”** ».

Il s'agit d'un véritable programme d'action en faveur des pratiques artistiques des amateurs qui est élaboré en veillant à la mise à disposition de manière équilibrée sur le territoire de ressources et de services contribuant à l'épanouissement et au renouvellement de ces pratiques. La **« circulaire du 15 juin 1999 concernant les pratiques artistiques des amateurs » en précise les termes** ; elle vise à favoriser le rapprochement entre professionnels et amateurs en encourageant la collaboration entre le réseau associatif et les structures culturelles, notamment de formation.

Mais cette circulaire, rédigée par la nouvelle direction de la musique, de la danse, du théâtre et des spectacles ne vise en réalité que le spectacle vivant. **Dans le domaine des arts plastiques aucun texte d'application ne viendra préciser les modalités d'une politique en faveur des amateurs.** Jacques Imbert, alors Inspecteur général des écoles d'art tentera, en vain, de faire des écoles d'art de véritable pôle ressources pour les amateurs.

#### 4-3 La Charte d'objectifs Culture/Éducation populaire en 1999

Catherine Trautmann signe le 30 juin 1999 une « charte d'objectifs pour la culture et l'éducation populaire » avec huit fédérations et mouvements d'éducation populaire. La Ministre sait à quel point la méconnaissance est réciproque entre les associations d'éducation populaire et les représentants des institutions culturelles ; elle reconnaît,

selon Jean-Marie Mignon « que la vieille rupture institutionnelle issue de la création du ministère de la Culture a conduit les professionnels de la culture à survaloriser l'effet de la rencontre directe des publics avec les œuvres d'art, au détriment d'un travail d'éducation et de médiation culturelles. » Les associations d'éducation populaire voient quant à elles avec regret s'installer une politique en faveur de la jeunesse (où le sport se taille une part croissante), plus qu'un vrai travail « d'éducation » envers les populations.

La création de la Direction de la musique, de la danse, du théâtre et des spectacles (DMDTS) a pour effet d'étendre les missions de soutien aux pratiques artistiques des amateurs à la danse et au théâtre avec la création en 1999 du « bureau des pratiques amateurs ». La **charte de service public du spectacle vivant voit le jour entraînant dans son sillage celle des arts plastiques** sous la responsabilité du délégué aux arts plastiques Guy Amsellem (nommé en novembre 1998) <sup>66</sup>. C'est dans cet état d'esprit volontariste, pour reprendre les termes de Jean-Marie Mignon, que Catherine Tasca signera le protocole d'accord entre le ministère de la Culture et de la Communication et le ministère de la Jeunesse et des sports avec Marie-Georges Buffet à la Villette. Ce nouveau protocole d'accord, intitulé : « Pratiques artistiques, culture et éducation populaire » est destiné à renforcer la dimension artistique et culturelle des projets attachés aux dispositifs interministériels de développement territorial, et aussi à promouvoir de petites associations. Les chantiers que souhaitent développer les ministres se déclinent dès lors à partir de trois grands thèmes : l'initiation artistique et culturelle des enfants et des jeunes, les pratiques amateurs et les parcours professionnels, l'établissement d'une politique commune de formation avec l'établissement des diplômes professionnels. La démarche, souligne J.-M. Mignon est plus pragmatique que par le passé. Il est vrai que la formation tout au long de la vie est au cœur de la philosophie de l'éducation populaire centrée sur l'autonomie de l'individu ; elle actualise en quelque sorte les racines du projet émancipateur issu du Front populaire.

Elisabeth Caillet, chef du département des artistes et des professions au sein de la Délégation aux arts plastiques (1995-2000) accompagnera cette action ministérielle notamment à travers le soutien accordé aux métiers d'exposition et de transmission (en particulier médiation et régie), la prise en compte du réseau des artothèques, la qualification des résidences... Son action de structuration du secteur jettera les

<sup>66</sup> Voir chapitre « Quelle médiation ? »

bases d'une réflexion sur les enjeux professionnels de la médiation en même temps que Jacques Imbert, tentera d'ouvrir les voies d'une politique d'accompagnement des pratiques en amateur.

Selon Jérôme Bouet<sup>67</sup>, le « **plan Lang-Tasca** » pour les arts et la culture à l'école de 2001<sup>68</sup> a eu un mérite, celui de poser comme objectif la généralisation de l'éducation artistique avec notamment les classes à PAC (Projet artistique et culturel). Il doit, en cinq ans, jeter les bases d'une véritable éducation artistique pour tous, c'est-à-dire achever un chantier ouvert depuis plus de trente ans. **Aujourd'hui, des centaines d'initiatives sont conduites chaque année en milieu scolaire par l'État et les collectivités. Ce qui manque, ce serait davantage de convergence pour rendre l'action globale plus lisible et efficace**<sup>69</sup>.

A cette étape, on peut souligner que le champ de « l'éducation artistique » devient en quelque sorte hégémonique et absorbe la problématique des pratiques en amateur. **L'amateur n'est plus prioritairement un citoyen à accompagner, voire à émanciper, mais un individu (le plus souvent un élève) à former.** Le temps scolaire, l'éducation formelle et la formation des encadrants sont les voies privilégiées par le ministère de Culture et de la Communication. Le projet du Palais de Tokyo comme centre de création d'un nouveau genre sera cependant l'occasion pour la Ministre de penser autrement, et de concert, création et médiation.<sup>70</sup>

#### 4-4 Les conventions triennales d'objectifs avec les fédérations d'éducation populaire : l'absence notable des arts plastiques

En avril 2002<sup>71</sup>, le délégué au développement et à l'action territoriale signe, au nom du ministre de la culture et de la communication, une nouvelle « **convention**

---

<sup>67</sup> Jérôme Bouet, *21 propositions pour relancer le partenariat entre l'État et les collectivités territoriales dans le domaine culturel*, rapport de l'Inspection générale des affaires culturelles, MCC, octobre 2010.

<sup>68</sup> Année de parution du Livre blanc de l'Éducation populaire.

<sup>69</sup> Notons au passage que cette réforme s'est accompagnée d'une ambitieuse politique de coédition, via le Centre National de Documentation Pédagogique (CNDP-SCÉRÉN), avec des éditeurs privés. C'est dans ce cadre qu'est né, avec les Éditions Gallimard, *L'Art pour guide*, une collection d'initiation à l'histoire des arts pour les collégiens et lycéens

<sup>70</sup> Le 10 février 2000, au cours d'une conférence de presse, Catherine Trautmann annonce l'instauration d'un conseil scientifique du Palais de Tokyo comme instance de réflexion sur les questions artistiques et professionnelles. Ce conseil est composé des artistes Martine Aballéa, Daniel Buren, Michel François, Alain Jacquet, Raymond Hains, Orlan. Nous reviendrons en détail sur cette expérience « modèle » du Palais de Tokyo dans le chapitre « Quelle médiation ? ».

<sup>71</sup> A noter également en 2002 l'adoption de la « loi Musées » proposant de « placer, de manière aussi claire et concrète que possible, la relation avec le public au cœur de la vocation du musée ».

**d'objectifs triennale » (2002-2005)** avec les huit fédérations nationales d'éducation populaire. Une évaluation de la convention, prévue à l'article 11, a été menée par l'Inspection générale des affaires culturelles (IGAC). Suite à ce rapport, les conventions ont été prorogées d'une année afin d'en préciser les objectifs dans le cadre de nouvelles conventions triennales (2006-2008). En 2009, ce seront onze fédérations qui bénéficieront d'une convention d'objectifs triennale (2009-2011).

Ces conventions qui couvrent alors une période de 10 ans ont une valeur de reconnaissance du travail accompli et souhaitent créer les conditions d'un dialogue rapproché entre les institutions culturelles et les fédérations d'Education populaire. Cette reconnaissance est d'autant plus nécessaire et appréciée qu'elle intervient dans un contexte de retrait progressif des autres ministères.

Une remarque générale s'impose : très peu d'actions arts plastiques sont identifiables dans ces conventions en dehors d'initiatives éparses. Cela est dû à l'exercice spécifique de rédaction d'une convention par définition concis et généraliste, mais également au fait que le soutien financier ainsi octroyé par le ministère sert essentiellement à consolider un poste permanent dédié à l'action culturelle au sein des fédérations bénéficiaires. La convention présente donc davantage les missions des fédérations que les actions concrètes menées sur le terrain par leurs membres. Ceci étant, il est certain que l'action culturelle des fédérations est à la fois conséquente et incontestable ; elle s'appuie sur des personnels professionnels, de nombreux bénévoles et des artistes intervenant de plus en plus qualifiés<sup>72</sup>. Mais les associations d'éducation populaire trouvent difficilement les voies d'une expression artistique portée par un projet d'émancipation sociale. Trop souvent les projets relèvent de l'« occupationnel » et s'organisent pour l'essentiel sans relation avec les institutions professionnelles.

Un rapport de l'IGAC<sup>73</sup> de 2005 résume ainsi la réponse apportée par la Délégation aux arts plastiques (DAP) au questionnaire de l'Inspection visant à présenter l'action des directions : « la DAP y a répondu par ce qui s'assimile à un état néant ».. Le rapport précisait néanmoins, quelques lignes plus bas, que « dans le secteur des

---

<sup>72</sup> Il faut signaler par ailleurs le soutien apporté par les directions centrales à certaines fédérations d'éducation populaire.

<sup>73</sup> Michel Berthod et Serge Kancel, *Évaluation de la mise en œuvre des conventions triennales (2002-2004) entre le ministère de la Culture et de la Communication et huit fédérations nationales d'éducation populaire*, Inspection générale de l'administration des affaires culturelles, rapport n°2005/16, mai 2005.



arts plastiques, l'attitude de quelques conseillers en DRAC a été plus ouverte que celle de la délégation centrale, et la satisfaction des associations de terrain dans ces régions a été relayée par leurs fédérations ». Dans la partie conclusive du rapport de l'IGAC où il est précisé les relations privilégiées que pourraient construire chaque direction du Ministère, la Délégation aux arts plastiques est invitée à travailler avec la Fédération Léo Lagrange « à condition que la DAP sorte de son apparente indifférence à l'éducation populaire ». La fédération des maisons des jeunes et de la culture est également une fédération ciblée comme partenaire potentielle d'actions avec la DAP. Globalement le rapport de l'IGAC invite les directions du ministère à élaborer un travail de réflexion permettant de dégager des points forts de coopération. Mais comment mener un tel travail ?

*> Une enquête systématique permettrait de dresser un état des lieux des relations entretenues par les réseaux de l'art contemporain et l'éducation populaire et cerner finement ce qui favorise les collaborations sur le terrain et ce qui y fait obstacle<sup>74</sup>. Cet état des lieux pourrait être mené dans les mois à venir par le Département des publics et de la diffusion (DDP) de la direction générale de la création artistique (DGCA), mais il devrait semble-t-il s'appuyer sur une définition élargie du réseau de l'éducation populaire qui va bien au-delà des fédérations historiques conventionnées avec le ministère de la Culture et de la Communication<sup>75</sup> et intégrer les « nouveaux acteurs » de l'Education populaire résolument tournées vers les TICS. Identifier ce réseau pourrait être une tâche du DDP en lien avec le Secrétariat général du Ministère, le ministère de l'Education nationale, de la Jeunesse et de la Vie associative et les Directions régionales des affaires culturelles..*

Un nouveau paysage de l'éducation populaire prend corps autour des enjeux du numérique. Il s'est constitué pendant la période de 1999 à 2009 durant laquelle le ministère de la Jeunesse et des Sports a été le fer de lance de la société de l'information.

---

<sup>74</sup> A signaler au moment d'écrire ce texte, l'état des lieux en cours des actions arts plastiques incluant les nouveaux médias mené par la Confédération des foyers ruraux en collaboration avec le DDP-DGCA (rendu de l'enquête en juillet 2011). Un travail similaire sera mené dès septembre 2011 par La Fédération française des Maisons des jeunes et de la culture.

<sup>75</sup> Trois d'entre elles sont par ailleurs soutenues actuellement par la DGCA (Fédération Française des Maisons des Jeunes et de la Culture (FFMJC), Confédération Nationale des Foyers ruraux (CNFR) et La Ligue de l'Enseignement).



## 5. Les années 2000 : la société de l'information, un contexte qui change les termes de la démocratie culturelle

Dans les années 2000, si le ministère de la Culture et de la Communication se concentre sur l'éducation artistique, délaissant de fait les pratiques en amateur, et crée les Espaces culture Multimédia (nous y reviendrons plus loin), le ministère de la jeunesse devient un précurseur en la matière en dotant son établissement public, l'Institut national de la Jeunesse et des Sports (INJEP), d'une cellule permettant de développer des usages des réseaux numériques par une politique d'initiation, de soutien et de formation aux pratiques que l'on dit aujourd'hui numériques et qui relevaient alors de la « Société de l'information ».

Nathalie Boucher-Petrovic démontre dans sa thèse que la perte de légitimité des fédérations d'éducation populaire et la remise en cause du projet qu'elles défendent, amènent certaines d'entre elles à se référer à la société de l'information. **L'émergence de nouveaux enjeux liés au développement d'un monde « connexionniste »** contribue, selon la chercheuse, à ré-interroger les orientations du projet de l'éducation populaire en même temps qu'elle donne l'occasion à de nouveaux acteurs de contester l'hégémonie des organismes institués. Une nouvelle cartographie des structures d'éducation populaire, plus ou moins officialisée, se met en place autour d'un objectif stratégique : **définir un projet alternatif à la société de l'information et de la communication de demain**. Ce projet s'ancre sur l'*open source* et les logiciels libres, outils d'accès et de participation à la société de l'information afin d'en faire des « sociétés du savoir pour tous ».

Ainsi, un certain nombre d'acteurs se réclamant du projet de l'éducation populaire ont plus que le milieu culturel *stricto sensu*, manifesté une attention aux changements sociétaux liés au numérique. Des Espaces Culture Multimédia (ECM) inventent des articulations nouvelles entre création, éducation et numérique (comme notamment le Zinc à Marseille, Médias-Cité à Bordeaux). Leurs liens avec les structures artistiques notamment dans le secteur de l'art contemporain (écoles, FRAC, centres d'art) sont quasi inexistantes ou très superficiels. Les raisons de ce dialogue non noué peuvent être énoncées, notamment l'opposition entre « art contemporain » et « arts numériques ». Ces clivages doivent être aujourd'hui dépassés en fixant, à l'échelle de chaque

territoire, des objectifs complémentaires. Pour tracer ces perspectives, il reste nécessaire d'interroger ce qui, au fil des années 2000 s'est constitué en « arts numériques » et qui pourrait faire obstacle à une politique globale de l'art et de la culture tenant compte d'un environnement numérique. Ainsi le soutien aux projets pluridisciplinaires utilisant les technologies numériques dans le cadre du Dispositif pour la Création Artistique Multimédia « DICRéAM » est régulièrement « menacé » de devenir un soutien aux « arts numériques », au risque de créer un « genre » artistique autonome.

### 5.1 Des milieux d'éducation populaire porteurs d'un projet alternatif à la société de l'information

Le projet alternatif à la société de l'information s'articule autour de deux conceptions opposées de la société, d'une part la « **société globale de l'information** » et d'autre part « **des sociétés des savoirs partagés** ». La première, précise Nathalie Boucher-Petrovic, « est défendue par les principaux gouvernements, les organisations internationales impliquées dans la gouvernance mondiale et certains acteurs industriels. La seconde est portée par les porte-parole de la société civile liés aux mouvements sociaux et citoyens, et certaines organisations internationales », comme l'UNESCO. Cette séparation nette doit bien entendu être nuancée, mais « elle témoigne toutefois de l'existence d'au moins deux visions du monde ». Le ministère de la Culture et de la Communication situe son intervention à l'articulation de ces deux conceptions.

En France le rapport Nora-Minc en 1978 sur l'informatisation de la société, commandé par le président de la République Valéry Giscard d'Estaing<sup>76</sup>, avait ouvert la voie aux politiques publiques de modernisation de l'Etat, via la télématique. Ce rapport fonde une idéologie de « la société globale de l'information » en mettant les techniques au cœur du projet de développement économique et sociétal. C'est la technique qui ordonne le social et son devenir dans la mesure où elle est garante de croissance économique ; « **la question des contenus, des enjeux sociaux et culturels est laissée de côté** », selon Nathalie Boucher-Petrovic. De tels rapports

---

<sup>76</sup> Simon Nora, Alain Minc, *L'informatisation de la société*, La Documentation française/Seuil, 1978.

se succéderont en France, en Europe<sup>77</sup>, aux Etats-Unis pour développer « les autoroutes de l'information » et participer à la « révolution de l'an 2000. »

La question de la domination des Etats-Unis sur Internet et plus particulièrement celle du monopole de « l'Internet Corporation for Assigned Names and Numbers » (ICANN)<sup>78</sup>, qui gère les noms des domaines, les adresses IP (Internet Protocole) et les serveurs racines, reste problématique. Se juxtapose également à cela les questions du droit à la communication, au niveau mondial. A l'occasion des Sommets mondiaux sur la société de l'information (SMSI)<sup>79</sup> auxquels ont été conviés des représentants de la société civile (élus, représentants d'Organisations non gouvernementales (ONG), *think tank*<sup>80</sup>) la question de la lutte contre la fracture numérique par la solidarité des pays riches envers les pays pauvres a été centrale. Malheureusement, celle-ci n'est appréhendée qu'en termes « quantitatifs et techniques » et ne donne lieu qu'à « des directives focalisées sur les infrastructures et l'accès », « laissant les questions d'appropriation et d'usages en suspens ». Pourtant, souligne Nathalie Boucher-Petrovic, avec l'arrivée dans le débat de la société civile, le domaine culturel est désormais davantage pris en considération au niveau international. Le web 2.0 dans les années 2000 a mis la question des usages de l'Internet au cœur du débat politique.

## 5-2 De la société de l'information à une société de connaissance

**La société de l'information telle que définie par la Commission européenne est avant tout une société de l'offre**, « offre de nouveaux services aux consommateurs, amélioration des services publics, offre de formation, offre de contenus, accès aux infrastructures », souligne Laurence Monnayer-Smith.<sup>81</sup> Et « finalement malgré un fort engagement des instances européennes, les entreprises et les citoyens ne s'approprient que lentement et partiellement les nouvelles technologies », souligne de son côté Nathalie Boucher-Petrovic. Car à vrai dire ne

<sup>77</sup> Livre blanc sur l'éducation et la formation. Enseigner et apprendre – Vers la société cognitive, Commission européenne, 1995.

<sup>78</sup> Depuis 1990 l'Internet est géré par l'ICANN, organisation privée de droit californien placée sous le seul contrôle du Département du commerce des Etats-Unis.

<sup>79</sup> Le premier a eu lieu à Genève entre 2002 et 2003 et le second à Tunis de 2003 à 2005.

<sup>80</sup> Institutions de droit privé en principe indépendantes, qui rassemblent des experts et cherchent à influencer sur les affaires publiques : on parle aussi de « club de réflexion et d'influence » (définition donnée par Nathalie Boucher-Petrovic).

<sup>81</sup> Laurence Monnayer-Smith, « Les errances de la société de l'information européenne : l'échec d'une conceptualisation originale », dans *Colloque de la Société française des sciences de l'information et de la communication (SFSIC)*, 2 -6 juin 2004. Cité par Nathalie Boucher-Petrovic.

s'est développée qu'une vision techniciste et déterministe de la société de l'information, réduite à une **administration électronique oublieuse des logiques d'usage**. Pourtant, dans les années 70, le rapport dirigé par Edgar Faure avait déjà développé l'idée d'une approche globale de l'éducation mêlant éducation formelle (Ecole) et informelle (hors Ecole), à tout âge en s'appuyant notamment sur les TIC et les « technologies éducatives ». Mais cette idée ne sera formalisée, indique Nathalie Boucher-Pétrovic, que dans un rapport publié en 1996 sous la direction de Jacques Delors : *L'éducation, un trésor est caché dedans* où les « sociétés de l'information » ont partie liée avec « les sociétés éducatives ». Mais c'est l'UNESCO qui a su relier la question de « la société de l'information » avec celle de l'éducation tout au long de la vie, à l'occasion du dépôt du **rapport MacBride en 1980**<sup>82</sup>. Ce rapport posait les termes d'une alternative à la société de communication mondialisée en s'émancipant de la notion hégémonique de globalisation et en affirmant la nécessité d'instaurer un « nouvel ordre mondial de l'information et de la communication (NOMIC) » qui soit plus juste. Il s'agissait de définir « un droit de l'homme à communiquer, c'est-à-dire, comme le précise Nathalie Boucher-Petrovic « **un droit pour chacun à être producteur d'information dans l'espace public et à en disposer** pour que les choses changent vraiment : La publication en 2001 d'un rapport articulant éducation et formation tout au long de la vie et société de la connaissance<sup>83</sup> marque un tournant par « la part plus importante consacrée aux enjeux sociaux et éducatifs ». Ce rapport, explique Nathalie Boucher-Petrovic, est rédigé parallèlement à la mise sur pieds du plan « Europe » lancé en 1999<sup>84</sup> qui fixe comme objectif à notre continent de « devenir **l'économie de la connaissance** la plus dynamique du monde ».

### 5-3 En France, une tentative de concilier « société de l'information » et « logique des usagers »

Le rapport Théry de 1994<sup>85</sup> « évoque l'accès de tous à la connaissance, à la culture et à l'éducation » mais, précise Nathalie Boucher-Pétrovic, les questions « comme celles des contenus et des enjeux sociaux, y sont peu développées ». En août 1997,

<sup>82</sup> Sean Mac Bride, *Voix multiples, un seul monde*, Unesco/Documentation française, 1980.

<sup>83</sup> *Réaliser un espace européen de l'éducation et de la formation tout au long de la vie* », Commission européenne, 2001.

<sup>84</sup> Cette initiative se poursuivra avec les plans « eEurope 2002 » et « eEurope 2005 » qui s'inscrivent dans la stratégie de Lisbonne (lieu du Conseil européen de mars 2000). Par ailleurs, en juin 2005, l'Union européenne se dote d'un nouveau cadre stratégique pour « la société de l'information et des médias », un plan intitulé « i2010 ».

<sup>85</sup> Gérard Théry, Alain Bonaffé, Michel Guieysse, *Les autoroutes de l'information*. Rapport au Premier Ministre, La Documentation française, 1994.

à l'occasion de l'ouverture de l'Université de la communication, qui réunit chaque année en Gironde les professionnels du secteur, **Lionel Jospin annonce le Plan d'action gouvernementale pour la Société de l'information (PAGSI), lancé lors du Comité interministériel pour la société de l'information (CISI) de janvier 1998**<sup>86</sup>. Ce plan sera suivi en 2002 par un autre nommé RE/SO (Pour une REpublique numérique dans la SOciété de l'information) de Jean-Pierre Raffarin et un autre encore en 2007 : PAGSI et RESO/2007. Avec ce dernier, « l'injonction à participer au développement de la société de l'information » s'est élargie aux collectivités et aux associations qui sont « appelées à **mettre en œuvre des usages grand public et à réduire la fracture numérique** ».

Selon le sénateur Hervé Mauret<sup>87</sup>, cette fracture apparue avec l'Internet à haut débit, « est en passe de s'aggraver significativement avec l'essor du très haut débit, qui deviendra demain le standard pour la population des villes »<sup>88</sup>. Le plan « **France numérique 2012** » qui promettait l'accès de tous en 2012 à un haut débit à 512 kbit/s ne sera pas réalisé. « Et le plan national très haut débit (PNTHD), en affichant des objectifs qu'il ne se donne pas les moyens de tenir, paraît irréaliste. » Ces propos alarmistes réaffirment l'enjeu que représente l'Internet dans le développement de l'ensemble des activités tant économiques et sociales que culturelles. Le Plan n'aborde pas l'indispensable accompagnement du développement des usages d'Internet (si ce n'est à travers l'@-education) et les questions culturelles qui y sont associées.

Ce sont les efforts conjugués des structures culturelles et celle de l'éducation populaire qui pourront permettre de réduire la **fracture des usages de l'internet**.

---

<sup>86</sup> Six axes prioritaires seront définis « *pour l'entrée de la France dans la société de l'information* » : Une approche éducative s'appuyant sur les possibilités du multimédia, correspondant au Plan Allègre. Il faut apprendre aux élèves à utiliser les outils numériques, et encourager les enseignants à profiter de l'apport du multimédia pédagogique. [...] La présence de la culture française et francophone sur la Toile, développée à travers la numérisation et la diffusion du patrimoine, le soutien à la création artistique, l'incitation par le Ministère à l'usage des TIC par le milieu culturel, [...]. La construction d'un Etat plus transparent et plus efficace, [...] via une réorganisation interne, une diffusion en ligne des informations publiques [...]. Le souhait d'une appropriation optimale par le secteur privé des apports des TIC en terme de gestion, prospection, communication, innovation, et la volonté de faire émerger le commerce électronique hexagonal. [...]. Un soutien actif au secteur du multimédia et de l'innovation technologique, et source de compétitivité internationale. [...]. Un travail d'adaptation du cadre législatif aux nouveaux médias...

<sup>87</sup> Hervé Mauret, *Aménagement numérique des territoires : passer des paroles aux actes*, rapport d'information au Sénat au nom de la commission de l'économie, du développement durable et de l'aménagement du territoire sur la couverture numérique du territoire, 6 juillet 2011.

<sup>88</sup> Rappelons les chiffres : seulement 77 % des foyers qui disposent d'une connexion estimée comme minimale de 2 Mb/s. Quant à l'offre *triple play*, qui nécessite environ 8 Mb/s, environ la moitié de la population ne peut pas y accéder dans de bonnes conditions.

Catherine Trautmann introduisait en 2000 le terme, « d'illectronisme », pour définir « l'incapacité à maîtriser les nouvelles technologies de l'information en tant que technologies culturelles ». Ce néologisme insiste sur le fait que les TIC sont non seulement un outil d'accès à l'information et à la connaissance, mais un outil de connaissance, notamment artistique et culturelle.

#### 5-4 Les espaces publics numériques (EPN)

Le CISI 2000 fait des espaces publics numériques (EPN),<sup>89</sup> l'arme principale d'une lutte territoriale contre les disparités numériques en instaurant dans des structures déjà existantes des cellules d'animation du numérique sur l'ensemble du territoire. Trois labels sont concernés.

Les « **Espaces Culture Multimédia** » (ECM) développés par le ministère de la Culture et de la Communication sont les premiers à voir le jour dans le cadre du PAGSI de 1998. Ils doivent favoriser la dimension culturelle et artistique de la Toile. Selon Jean-Christophe Théobalt, chargé des TIC au Secrétariat général du Ministère, leur nombre a atteint 150 dans les années 2004<sup>90</sup> avant d'être ramené à **quatre-vingt fin 2007** suite à un resserrement des critères et une réduction des crédits ; seules les structures « investies dans le champ de la culture numérique et participant à la dynamique de mutualisation et de valorisation de ces pratiques » ont été conservées. Il s'agissait pour le ministère de donner davantage de moyens à ceux qui « sont de véritables opérateurs ». Sur le plan régional des têtes de réseau ont vu le jour (en Aquitaine Média-Cité, Kawenga en Languedoc-Roussillon et le Zinc en Provence Alpes-Côte d'Azur par exemples). Aujourd'hui le paysage des « Espaces Culture Multimédia » s'est diversifié autour de la volonté de promouvoir les « arts et les cultures numériques » et certains d'entre eux se revendiquent de l'Education Populaire. **Une réflexion est en cours sur l'avenir de ce label.**

---

<sup>89</sup> Les EPN sont développés par la Mission d'accès public à l'informatique, à l'Internet et au multimédia (MAPI) depuis 2000, puis par la Délégation aux usages de l'Internet (DUI) depuis 2003. Une charte les définit comme des lieux ouverts au grand public sans recherche de profit, avec un équipement matériel minimal (5 ordinateurs), un accompagnement humain (1 animateur), et la mission d'aider à l'appropriation des TIC.

<sup>90</sup> Dont 64 bibliothèques et médiathèques, 38 centres culturels municipaux et MJC, 13 cinémas et centres audiovisuels, 7 scènes nationales et lieux de diffusion du spectacle vivant, 9 centres d'art et écoles d'arts plastiques, 6 scènes de musiques actuelles, 5 centres de culture scientifique et technique, 8 friches artistiques et nouveaux lieux pluridisciplinaires. Nous remercions Jean-Christophe Théobalt pour nous avoir transmis toutes les précisions utiles sur les EPN et leur évolution.



> *Les directions générales du ministère devraient être associées à cette réflexion dans la mesure où il s'agit d'identifier les nouvelles missions de structures qui sont amenées à jouer de plus en plus un rôle ressources en matière de « cultures numériques » en articulation avec l'ensemble des Espaces publics numériques (EPN).*

Les « **Cyber-bases** », développés par la Caisse des dépôts et consignations (CDC) avec les collectivités locales depuis 1999, sont des lieux orientés vers l'accès et l'initiation aux usages d'Internet, avec une approche territoriale. Avec 817 espaces dans 84 départements animés par 1900 animateurs, les cyber-bases constituent actuellement le premier réseau d'EPN sur le territoire.

Les Points Cyb (espaces jeunes numériques) ont été lancés en 2000 par le ministère de la Jeunesse et des Sports dans le cadre du travail mené par l'unité JESSI au sein de l'INJEP. On compte aujourd'hui plus de 600 Points Cyb répartis à travers le territoire, principalement au sein des structures du réseau Information jeunesse (centres, bureaux et points Information Jeunesse). Le programme Points Cyb vise à améliorer l'accès des jeunes à l'information par l'intermédiaire des nouvelles technologies, créer des cyber-services de proximité, favoriser l'expression et la citoyenneté et également développer les pratiques artistiques et culturelles grâce à l'outil multimédia. Ces espaces proposent, outre l'accès en libre service au matériel informatique et à l'ensemble du réseau Internet, un accompagnement dans la recherche, des ateliers d'initiation à la bureautique, à Internet ou au multimédia, des conseils personnalisés pour la conception et la réalisation de projets individuels ou collectifs grâce au multimédia. Le cahier des charges de ce réseau est actuellement en réflexion.

Par ailleurs un certain nombre de ces EPN – environ 2000 – sont labellisés depuis 2003 sous l'appellation « NetPublic ». Ce sont des « lieux qui proposent une initiation et un accompagnement du public dans la découverte de la bureautique et des multiples usages de l'Internet afin que chacun puisse trouver un service de proximité qui lui permette de se familiariser avec ces outils et usages, de connaître leurs potentialités, et d'en maîtriser les risques ». Certains d'entre eux bénéficient de

soutiens des collectivités locales (surtout de conseils régionaux, mais aussi de conseils généraux et des municipalités<sup>91</sup>.

Les mouvements d'Education populaire sont très présents sur ce champ d'intervention à la croisée de l'éducation active, de la culture et de la citoyenneté interrogeant ce qui se présente comme « la démocratie de l'Internet ».

---

<sup>91</sup> Florent Lajous, *Entre fossé numérique et démocratisation culturelle : les espaces culture multimédia*, mémoire de DESS, Paris X Nanterre, 2004. Disponible sur Internet. L'auteur précise que « d'autres programmes se sont mis en place, plus liés à une réalité locale. Ainsi le conseil régional de Bretagne a créé les Cybercommunes, regroupant 400 lieux, les Espaces Régionaux Internet Citoyen de Provence Alpes Côte d'Azur ont été lancé en 2002, le Nord- Pas-de-Calais propose ses cybercentres, et le Limousin les Points Publics Multimédia, tandis que les Pays de la Loire a initié les Cybelis. » L'ensemble des collectivités et leur programme sont disponibles sur [www.netpublic.fr/net-public/espaces-publics-numeriques/programmes-reseaux-labels/](http://www.netpublic.fr/net-public/espaces-publics-numeriques/programmes-reseaux-labels/)

## 6. Les réseaux sociaux et l'Internet : quelle place pour l'action culturelle ?

Le concept de « **Communautés de pratique** » (CoPs) élaboré en 1998 par Wenger, désigne « des groupes de personnes rassemblés de manière informelle par une expertise partagée et une passion<sup>92</sup> ». L'analyse menée par Elise Garrot nous fait toucher du doigt les convergences possibles entre le projet d'éducation populaire et les pratiques sociales communautaires auxquelles les TIC donnent une nouvelle actualité. « Depuis une quinzaine d'années, l'apparition des TIC a ouvert la voie à de nouvelles situations d'apprentissage telles que les jeux pédagogiques interactifs (*serious game*) ou les situations d'apprentissage collaboratif à distance et a mis en évidence de nouvelles problématiques telles que l'instrumentation des activités du tuteur pour le suivi des activités des apprenants à distance. (...) Cette place importante tenue par les TIC entraîne une redéfinition (pour ne pas dire un bouleversement) du rôle de l'enseignant ». La notion de formation tout le long de la vie promue par l'Education Populaire prend là tout son sens, ainsi que la figure du pédagogue en accompagnateur. Mais quelle place est réservée à la culture et à la création ?

Selon Dominique Cardon<sup>93</sup>, Internet menace un ordre établi, forgé au XIX<sup>e</sup> siècle au moment de la massification de la presse à bas prix. Selon le chercheur, le web remet en cause une hiérarchie des émetteurs de savoir et de vérités dont l'autorité n'était jusqu'à maintenant quasiment pas contestable dans le modèle vertical des médias de masse. Les contenus culturels sont recréés, commentés, débattus, transformés. **L'action culturelle doit donc nourrir ces exercices « démocratiques » de débats et de création sociale de contenus.**

6-1 2010 : de nouvelles conventions de développement culturel, priorité de Frédéric Mitterrand

Sous le thème de « Culture pour chacun : culture partagée », le ministre de la culture Frédéric Mitterrand pose aujourd'hui la question d'une action culturelle renouvelée

<sup>92</sup> Elise Garrot, *Plate-forme support à l'Interconnexion de Communautés de Pratique (ICP). Application au tutorat avec TE-Ca*, thèse en informatique, Institut national des sciences appliquées de Lyon, 2008 disponible sur Internet [http://liris.cnrs.fr/~elavoue/These\\_GARROT\\_Elise.pdf](http://liris.cnrs.fr/~elavoue/These_GARROT_Elise.pdf)

<sup>93</sup> Cardon Dominique, *La Démocratie Internet. Promesses et limites*, Le Seuil, 2010.

qui tienne compte de la dimension numérique : la culture « est toujours reçue d'une manière différente, transformée, lorsqu'elle est accueillie. (...) Dans une société parfois fragmentée, dans une société où la tentation du repli, de l'individualisme – parfois même du "ghetto culturel" – affleure trop souvent, il nous faut inventer de nouveaux modes de sensibilisation, de médiation, d'action culturelle, qui doivent prendre des formes adaptées à la diversité de la population française<sup>94</sup>. » Ce projet global ne peut se mettre en place qu'en dialogue avec les territoires, au plus proche des besoins des populations et du tissu associatif et institutionnel local. Le Ministre, dans la lignée de Michel Guy auquel il a récemment rendu hommage, souhaite mettre en place des **conventions de développement territorial qui prendrait en compte la question du numérique, au cœur de l'action culturelle**<sup>95</sup>. Déjà, en juillet 2008, Christine Albanel avait pris l'initiative de réunir de nouveau et de manière régulière le conseil des collectivités territoriales pour le développement culturel (CCTDC) qui ne l'avait pas été depuis septembre 2003. Cette instance nationale est certainement l'espace de concertation idéal pour repenser le cadre de partenariat entre l'Etat et les collectivités territoriales et élaborer un diagnostic et une méthode partagés. C'est le sens de l'intervention faite par le ministre Frédéric Mitterrand le 1<sup>er</sup> juillet 2010 lors de l'ouverture du Conseil : « Pour continuer à avancer, je suis convaincu que nous devons renouveler notre partenariat, l'enrichir et l'adapter à la réalité de chaque territoire<sup>96</sup>. »

**Il s'agit aujourd'hui de repenser le développement culturel en intégrant le numérique compris comme outil privilégié de relation à des citoyens à la fois individualisés et impliqués dans des pratiques communautiques ; un citoyen dont l'ambition est d'être un « amateur » de plus en plus actif dans des communautés de goût, de pratique et d'expertise dont le web 2.0 et l'ordiphone sont les instruments privilégiés. L'enjeu est prendre en compte la création artistique dans toute sa diversité et la penser en relation avec les usages émergents produits par des citoyens connectés. Et donc ne pas réduire la question de ces nouveaux**

---

<sup>94</sup> Frédéric Mitterrand, déclaration du 17 décembre 2010 devant le Sénat.

<sup>95</sup> Frédéric Mitterrand, cérémonie d'hommage à Michel Guy à la Cité de la musique le 23 novembre 2010 : « Prenant le microcosme parisien à contre-pied, [Michel Guy] ne cesse de fréquenter les élus locaux et d'être à leur écoute. Il sillonne le pays pour connaître les professionnels de l'action culturelle et reprend à son compte l'idée de contrat entre le ministère et les collectivités territoriales. Véritable pionnier de la décentralisation, il met en place les chartes culturelles. La première est signée avec une ville à la politique culturelle innovante, Grenoble, dirigée alors par Hubert Dubedout. Suivent une dizaine d'autres villes - dont Lyon, Marseille, Strasbourg, Angers, La Rochelle - deux départements - le Val d'Oise et l'Orne - et une région - l'Alsace. »

<sup>96</sup> Cité par Jérôme Bouët, rapport IGAC, *op.cit.*

usages à celle de l'émergence d'improbables « arts numériques » qui seraient seuls capables de créer des relations active avec le « spectateur ».

6-2 Jérôme Bouët : « 21 propositions pour relancer le partenariat entre l'État et les collectivités territoriales dans le domaine culturel », la place des pratiques en amateur.

Jérôme Bouët rappelle dans son rapport d'octobre 2010 le poids des collectivités territoriales en matière de soutien à la culture<sup>97</sup> et le cadre contraint des finances publiques qui exigent une concertation contractualisée entre l'Etat et les collectivités territoriales. Il fait des propositions en ce sens et **signale qu'en matière de soutien aux amateurs, il reste beaucoup à faire** ; il se réfère à René Rizzardo qui estimait qu'en la matière « nous avons tous "manqué de lucidité" » En 2003, sept régions ont intégré un protocole d'expérimentation régionale dont le but était de trouver les voies de rapprochement autour de quatre problématiques centrales : éducation artistique, médiation, développement des pratiques artistiques et qualification des réseaux<sup>98</sup>. De manière plus particulière, en Provence-Alpes-Côte d'Azur a été créé un Fonds de solidarité et de promotion de la vie associative (FSPVA) réunissant 10 fédérations d'éducation populaire. Un état des lieux des pratiques en amateur avait été alors commandé à l'association ressource ARCADE.

Dans sa recommandation n°14 Jérôme Bouët ouvre le dossier des pratiques en amateur : « Seule la musique a investi massivement ce champ grâce aux conservatoires qui sont d'abord des lieux de pratique artistique. Pourquoi ne pas favoriser plus largement l'accompagnement de la pratique amateur par des professionnels ? Il y a là un champ de développement immense et des perspectives d'action qui peuvent rencontrer l'adhésion de l'opinion publique et des élus. Une convention sur ce sujet avec un département aurait un grand impact. Cela supposerait la définition par le ministère d'une méthode qui pourrait être progressive et expérimentale. »

---

<sup>97</sup> Jérôme Bouët : « Selon les études du département des études, de la prospective et de la statistique du ministère de la Culture et de la Communication (DEPS), la dépense publique pour la culture était de l'ordre de 10 milliards d'euros en 2006 (5 M pour les communes et les établissements publics de coopération intercommunale, 1,3 M pour les départements, 0,55 M pour les régions et 2,9 M pour le ministère de la Culture et de la Communication). »

<sup>98</sup> Régions Auvergne, Bourgogne, Bretagne, Languedoc-Roussillon, Picardie, Provence-Alpes-Côte d'Azur et Rhône-Alpes.

> Une méthode reste donc à élaborer qui permettrait d'établir des conventions de développement culturel prenant en compte l'environnement numérique et leurs usages.

Nathalie Boucher-Petrovic rappelle que les collectivités sont devenues de nouveaux acteurs de l'éducation populaire. Pour expliquer ce phénomène, elle cite Jean-Claude Richer de l'INJEP pour qui « la réactualisation de l'éducation populaire serait le résultat de plusieurs impasses. Aux impasses liées à l'école, à la démocratisation culturelle et à la situation de perte de sens au sein des mouvements, s'ajoute celle de la politique de la ville. » Ainsi, le Conseil général de Moselle est engagé depuis 1999 dans une politique de soutien et de collaboration avec les fédérations départementales d'éducation populaire avec lesquelles il a mis en place, depuis 2002, une « Conférence permanente de l'éducation populaire ». Plus récemment le Conseil général de Seine-Saint-Denis s'est appuyé sur une étude portant sur l'éducation populaire dans ce département<sup>99</sup> pour mettre en place un Réseau éducation populaire 93<sup>100</sup>. Le Conseil général des Côtes d'Armor a entrepris en 2008 une démarche similaire en créant une Université des savoirs en ligne<sup>101</sup>. Les exemples sont nombreux et témoignent d'un paysage de l'éducation populaire<sup>102</sup> en mutation.

---

<sup>99</sup> Claire Britten, *Etat des lieux de l'éducation populaire en Seine Saint Denis*, rapport remis au Conseil général de Seine-Saint-Denis, non publié, 2004, 74 p.

<sup>100</sup> <http://www.educationpopulaire93.fr>

<sup>101</sup> <http://www.va.savoir.net>

<sup>102</sup> On compte aujourd'hui 370 associations agréées Education populaire sur 1407 référencées.

## Conclusion

### L'amateur comme destinataire des politiques publiques.

Le « braconnage culturel », pour reprendre une expression de Michel de Certeau, est le lot de chacun. Il s'opère à travers des socialisations multiples comme l'analyse le sociologue Bernard Lahire, où se mêlent – mondialisation aidant – de plus en plus les cultures « légitimes » tout autant que les autres. Tout est déjà dans Google disait en substance son co-fondateur Sergui Brin ; il suffit certes d'un clic pour l'utiliser mais aussi pour éviter de se donner la possibilité de penser. Pour qu'il y ait véritablement culture, écrivait Michel de Certeau, il ne suffit pas d'être l'« auteur » de pratiques sociales ; **il faut aussi que ces pratiques sociales aient signification pour celui qui les effectue**. C'est là le projet d'action culturelle du ministère de la Culture et de la Communication : donner une signification « individuelle collective », selon l'expression de Félix Guattari, aux pratiques sociales communicationnelles, artistiques et culturelles en prenant en compte leurs réalités nouvelles sur la Toile. L'action culturelle du ministère doit non seulement « s'incarner » sur la Toile, mais aussi rassembler, à l'échelle des territoires, l'ensemble des acteurs pour faire des « publics » (comprenant les « non-publics ») les acteurs d'une culture en mutation.

Avec les nouveaux médias, chacun peut constater que **l'universalité de la culture se conjugue avec les diversités des cultures à l'échelle du monde comme de son quartier**. Culture savante et culture de masse sont intrinsèquement liées et contribuent autant à renforcer les liens sociaux qu'à les dissoudre. Les oppositions d'hier sont moins nettes au fur et à mesure que montent en puissance l'expression citoyenne. Il est donc impératif de nourrir les débats d'une culture devenue massive en proposant des expériences esthétiques dans « un large esprit humain » que chacun est convié à co-construire.

L'action culturelle dans chaque territoire doit donc s'organiser autour **d'une vision contemporaine de l'amateur** : un citoyen nourri par ses passions, capable de les faire vivre et de les partager en mobilisant de plus en plus de compétences numériques. **Cette redéfinition de l'action culturelle va de paire avec une nouvelle étape de relation État/collectivités territoriales plus horizontale et prenant en compte de manière concertée et stratégique les nouveaux usages numériques culturels**.





## II - PRATIQUES CULTURELLES, PRODUCTIONS POST-MEDIATIKES

### Les pratiques en amateur au cœur de la « culture numérique »

*Le numérique ne remplace pas la confrontation avec l'œuvre ! Il est plutôt un démultiplicateur de désir<sup>103</sup>.*

**Frédéric Mitterrand**

Les contenus du web 2.0 sont en grande partie générés par les utilisateurs eux-mêmes. L'acronyme UGC – pour *User Generated Content* – désigne les publications multimédia de toute nature sur les blogs, les sites participatifs et les plates-formes de partage. Les contenus de ce type, en général libres et gratuits<sup>104</sup>, sont au fondement de l'Internet. C'est là un phénomène social et culturel sans précédent. Quelles sont ces pratiques culturelles « individuelles collectives » inaugurées par les nouveaux créateurs de contenus numériques ? En quoi diffèrent-elles des pratiques « traditionnelles » des amateurs ? A quels types de productions artistiques donnent-elles naissance ? Quels rapports entretiennent-elles avec la culture « cultivée » ? Et finalement quelles leçons en tirer en matière de politique culturelle ?

On le sait, une forte majorité de foyers français dispose aujourd'hui d'un ordinateur et d'un accès à l'Internet<sup>105</sup>. Les écarts en termes d'équipement et de qualité d'accès à l'Internet sont bien identifiés et commencent à trouver des réponses en termes de politiques publiques (notamment par le don d'un ordinateur à des familles dans le besoin ou via l'école<sup>106</sup>). La véritable fracture, celle qui se montre la plus difficile à

<sup>103</sup> Vœux du Ministre de la culture et de la communication à la presse, 19 janvier 2011.

<sup>104</sup> On estime que 80% des contenus de la plateforme de partage vidéo *Youtube* ont été créés par les internautes. Il faut cependant bien avoir en tête que même si leur accès est gratuit, les réseaux sociaux sont des marques exploitées par des entreprises qui en tirent profits, notamment grâce aux ressources publicitaires dont le volume est lié à la fréquentation du réseau. En ce sens, si, Facebook et Twitter sont des espaces publics d'échange et de libre expression, ils sont aussi des espaces commerciaux.

<sup>105</sup> En 2010, 71% des Français ont accès à Internet contre 1% en 1997, et 76% disposent d'un ordinateur à domicile (46% d'un ordinateur portable) ; 92% d'entre eux bénéficient d'une connexion Internet et près de 80% surfent quotidiennement. De plus, 90 % des internautes disposent d'un accès à haut débit. Par ailleurs, 90% des chefs d'entreprise, cadres, professions libérales, artisans, commerçants et professions intermédiaires sont équipés contre 80% des employés et 70% des ouvriers ; 93% des diplômés du supérieur le sont équipés contre 40% des non diplômés. En fonction de l'âge, 97% des 15-24 ans sont équipés d'un ordinateur contre 50% des plus de 60 ans. Ces statistiques sont extraites d'un document produit en mai 2011 par Epiceum proposant la synthèse de huit études menées depuis moins d'un an : [http://www.epiceum.com/img ftp/12\\_Epiceum-ReseauxSociauxCL-synthese8etudes](http://www.epiceum.com/img ftp/12_Epiceum-ReseauxSociauxCL-synthese8etudes)

<sup>106</sup> Voir la liste des structures de distribution d'ordinateurs recyclés sur <http://don.ordi.free.fr/>. Par ailleurs, bon nombre de conseils régionaux et généraux agissent dans ce sens. La Région Centre par exemple prêtait déjà des ordinateurs portables à ses étudiants du second cycle dans le cadre de son dispositif « Université numérique » ; elle a décidé de les leur donner depuis la rentrée 2009. Autre exemple en Corrèze avec l'opération « ordicollège » qui permet depuis 2008 à chaque collégien (et aux enseignants) de disposer d'un ordinateur portable. Citons encore des initiatives de fondations comme HSBC pour l'Education qui, depuis 2009, fait don d'ordinateurs et d'imprimantes à des

combattre, reste d'ordre culturel. Avoir un ordinateur ne donne pas accès « naturellement » à une pratique culturelle numérique. Celle-ci doit être acquise au gré des usages quotidiens, notamment au contact de ses pairs. Ne bénéficient de cet apprentissage en grande partie informel que ceux dont l'environnement y est favorable. Bien que l'on observe une familiarisation de plus en plus grande des internautes avec les fonctionnalités propres à la toile<sup>107</sup>, **cette inégalité sociale et culturelle reste une préoccupation majeure des politiques publiques**. Maîtriser les usages des technologies numériques est un enjeu de société car cela permet d'avoir non seulement accès à un nombre de services et d'informations de plus en plus grand, mais d'être également générateur de contenus et de pouvoir participer aux débats publics à une échelle qui devient planétaire. Il s'agit bien d'être l'acteur d'une culture propre au XXI<sup>e</sup> siècle : la culture du numérique.

À ce jour, comme le souligne Olivier Donnat<sup>108</sup>, l'essor des pratiques numériques relève assez largement, d'une dynamique générationnelle. La grande majorité des moins de 35 ans joue plus ou moins régulièrement à des jeux vidéo, a des contacts fréquents sinon quotidiens avec la Toile et fait preuve d'une diversité d'usages nettement supérieure à celle des internautes plus âgés, tirant pleinement profit des potentialités offertes en matière de communication interpersonnelle, de loisirs, d'accès à la culture et de production de contenus. Ainsi, déjà **59% des internautes de moins de 30 ans utilisent l'internet mobile** contre 25% des plus de 45 ans.

L'arrivée de l'internet à haut débit et des appareils nomades plurifonctionnels confirme donc la règle générale vérifiée dans les années 1980 avec le magnétoscope ou le baladeur puis dans les années 90 avec les consoles de jeux et les ordinateurs : les jeunes générations sont plus nombreuses à s'emparer des nouvelles technologies facilitant l'accès aux images et à la musique. **L'âge est donc devenu le principal facteur discriminant des pratiques culturelles au contact des TIC**, détrônant la célèbre notion d'*habitus* de Pierre Bourdieu et son analyse des déterminismes sociaux. Comme le souligne Sylvie Octobre, « **phénomènes**

---

associations.

<sup>107</sup> 97% des internautes savent se servir d'un moteur de recherche, 90% savent envoyer des courriels, 83% savent rechercher des informations sur des biens ou service. D'autres compétences sont, elles, moins bien maîtrisées : à peine 50% des internautes savent comment participer à un forum de discussion, 36% savent comment fonctionnent les réseaux sociaux. Par ailleurs, 63% des internautes utilisent Internet pour des démarches ou des informations et 53% des internautes affirment avoir réalisé au moins un achat sur Internet en 2010 soit une hausse de 15 points par rapport à 2008 (Epiceum).

<sup>108</sup> Olivier Donnat, *Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique. Enquête 2008*, DEPS 2009.

**générationnels et phénomènes technologiques s'imbriquent dans une accélération des changements culturels et sociaux<sup>109</sup> ». Mais chez les jeunes aussi les inégalités persistent : les **enfants d'ouvriers ont un usage moins fréquent, mais surtout moins varié** d'internet « faute de trouver à leur domicile des interlocuteurs compétents aptes à une transmission des savoirs et savoir-faire ». <sup>110</sup>**

Les images photographiques, vidéographiques ou multimédias jouent un rôle central dans ces pratiques post-médiatiques des jeunes car elles permettent, d'une manière simple et directe, de parler de soi, des autres et de son environnement en général ; on échange ses photos et ses vidéos pour converser, pour relater et commenter un événement personnel ou public. Les mots font peur, ils sont de l'ordre de la maîtrise ; les images sont labiles et se fabriquent en un clic. Celles fournies par les mass-médias, comme celles « faites maison » sont librement associées et publiées. Ces images générées par les « nouveaux écrans » sont également au cœur de nouvelles formes de pratiques culturelles comme visiter une exposition virtuelle, prendre et poster des photographies d'œuvres exposées, commenter ou *tagger* une image appréciée, *sampler* (échantillonner) ou sous-titrer un film ou une vidéo à partager. (*fansubbing*)

**Les pratiques communicationnelles, créatives et culturelles tendent donc de plus en plus à se rapprocher, voire à se juxtaposer à travers l'ensemble de ces activités sociales qui transitent par l'image** : les modes d'appropriation individuels de ce qui est vu, lu, entendu, engendrent simultanément, grâce aux TIC, une activité de production de contenus socialement partagée. **Tout objet culturel est donc instantanément relayé, discuté et mis en commun** grâce à la chaîne des supports médiatiques individualisés que sont les téléphones mobiles, les réseaux sociaux, les plateformes de partage... Les **contenus viraux** ainsi produits acquièrent leur valeur, moins par le prestige de leurs auteurs et la qualité proprement artistique de leurs contenus, que par le nombre de commentaires et de transferts qu'ils produisent. Changer et échanger des contenus – quels qu'ils soient – relèvent du plaisir du partage et du goût du débat ; ils créent du lien social.

---

<sup>109</sup> Sylvie Octobre, introduction de l'ouvrage d'Hervé Glévarec, *La culture de la chambre. Préadolescence et culture contemporaine dans l'espace familial*, Ministère de la Culture et de la Communication, DEPS, 2010.

<sup>110</sup> Sylvie Octobre, *Pratiques culturelles chez les jeunes et institutions de transmission : un choc de cultures ?*, DEPS, 2009.

C'est cette **dimension sociale de la culture** qui devient déterminante avec le web au point qu'elle constitue un « préalable » à toute politique culturelle. La transmission, en temps réel ou dans l'espace virtuel d'une connaissance (objet ou expérience artistique, patrimoine...), tire de plus en plus son efficacité de sa capacité à générer du « contenu » de la part de son « public ». Car, comme le rappelle Dominique Pasquier<sup>111</sup>, l'accomplissement d'une préférence culturelle va de pair avec un ensemble d'activités et d'échanges sociaux. À travers ces activités et conversations quotidiennes des goûts se forment, des préférences s'opèrent, susceptibles d'élargir les points de vue et approfondir la sensibilité.

L'objet des *Cultural Studies* et des *médias cultures*<sup>112</sup>, qui se sont constituées à partir de la pensée de Michel de Certeau, est de comprendre le rôle que joue la culture dans les échanges sociaux et dans son lien avec les médias<sup>113</sup>. Ces analyses peuvent éclairer les politiques culturelles en identifiant les relations nouvelles qui s'instaurent entre culture cultivée et culture mass-médiatique, « réappropriation individuelle collective et un usage interactif des machines d'information, de communication, d'intelligence, d'art et de culture »<sup>114</sup>. **Il s'agit pour les institutions culturelles de créer une dynamique entre « culture active » et « Culture » en s'appuyant sur les formes de sociabilités propres à l'internet.** Les institutions en charge de la connaissance et de la diffusion de l'art contemporain doivent engager ce travail réflexion, elles qui sont les lieux artistiques où se pense et s'élabore le régime des images d'aujourd'hui.

---

<sup>111</sup> Dominique Pasquier, « La culture comme activité sociale », dans Eric Maigret et Eric Macé (dir.), *Penser les médiacultures*, Armand Colin, 2005. Disponible sur <http://www.unige.ch/ses/socio/pdrs/programme/20072008/collectifsmorges/Pasquier2.pdf>

<sup>112</sup> Le travail d'observation statistique mené par le DEPS est précieux pour faire la part entre les pratiques culturelles « pérennes » (comparables d'une enquête à l'autre) et celles « en évolution », telles que les nouvelles pratiques numériques. Ces données statistiques chiffrées nous éclairent sur les mutations en cours et nous autorisent à caractériser une culture de transition que les sociologues des *médias cultures* (concept forgé au contact des *Cultural Studies* par Eric Maigret) - tentent d'appréhender en examinant, dans leur dynamique réciproque les médias et la culture, autrement dit la haute culture (musées, musique classique, lecture...) et la culture populaire ou mass-médiatique (télévision, rock et rap, écoute de la radio, Internet...).

<sup>113</sup> La démarche ethnographique développée par la sociologie de la réception télévisuelle a par exemple su montrer comment les industries culturelles imposaient leur agenda aux discussions quotidiennes et participaient à la confection et à l'entretien des échanges sociaux. Tout en ne s'y réduisant pas, et de façon différente selon les groupes sociaux, de nombreuses relations sociales se construisent autour des activités culturelles et de loisirs, soit parce qu'elles sont effectivement réalisées en commun, soit parce qu'elles nourrissent les conversations ou sont l'objet de goûts partagés, soit encore parce qu'elles donnent lieu à des échanges d'objets (livres, magazines, CD, cassettes audio ou vidéo, etc.).

<sup>114</sup> Félix Guattari, op.cit.

## 1. Quelles pratiques culturelles ?

Depuis 1973, l'enquête sur les pratiques culturelles des Français âgés de plus de 15 ans produite par le Département des études et de la prospective et des statistiques (DEPS) du ministère de la Culture et de la Communication, constitue le principal baromètre des comportements de nos concitoyens dans le domaine de la culture et des médias<sup>115</sup>. La dernière enquête date de 2008. Elle prend la mesure des mutations induites par l'essor du numérique, notamment sur les jeunes générations, depuis l'enquête précédente menée en 1997. Ces deux enquêtes nationales, dirigées par Olivier Donnat, ont constitué le socle de notre rapport, d'autant que le DEPS a également produit dans le passé des travaux spécifiques sur les pratiques amateurs.

L'étude de 2008 identifie et décrit une nouvelle culture de l'écran dans laquelle l'image joue un rôle prépondérant. Elle rend compte de l'ampleur prise par des activités créatrices nouvelles liées aux usages de l'ordinateur et de l'internet. De nouveaux modes d'auto-production et de diffusion multimédia se développent qui donnent naissance à des contenus culturels inédits tels que les blogs. Des loisirs spécifiques comme les jeux vidéo sont plébiscités.

Néanmoins, d'aucun ont lu ces résultats comme un échec du projet de démocratisation du Ministère. Le constat est simple : il y a toujours une part significative de la population exclue de la culture et l'offre culturelle ne bénéficie toujours qu'à ceux qui détiennent déjà un certain capital socioprofessionnel et académique. L'observation qualitative des pratiques, au contact des TIC, notamment des jeunes, permet de pondérer cette analyse en observant les indices de l'émergence d'une « **culture de transition** », **active et expressive**. Une question à double entrée se pose : comment prendre en compte ces activités « expressives » ou « créatives » en intégrant « le droit de chacun à considérer sa culture comme

---

<sup>115</sup> L'enquête sur les pratiques culturelle a été renouvelée en 1981, 1989, 1997 et 2008. Voir par ailleurs *Les Amateurs, enquête sur les activités artistiques des Français*, La Documentation française, 1996 ; « Les activités artistiques amateur », *Développement culturel*, n° 109, mars 1996 ; « Les arts plastiques en amateur », *Développement culturel*, n° 110, avril 1996 ; « La photographie et la vidéo en amateur », *Développement culturel*, n° 118, juin 1997 ; « Les français vidéophiles », *Développement culturel*, n° 120, octobre 1997 ; Les pratiques culturelles des français à l'ère numérique. Éléments de synthèse 1997-2008 », *Culture Etudes*, n° 5, octobre 2009.

légitime »<sup>116</sup> et comment la « culture cultivée » peut-elle être partie prenante de cette culture de transition ?

### 1.1 Stabilité de la fréquentation des équipements culturels

Alors que l'analyse des *médiacultures*<sup>117</sup> n'est pas encore prise en compte pour mesurer l'évolution de la démocratisation culturelle, **la fréquentation des équipements culturels « en dur » reste pour l'instant le critère central, voire unique**, pour mesurer les pratiques culturelles des français. C'est à l'aune des seuls résultats de la fréquentation des équipements culturels que le ministère de la Culture, aujourd'hui comme hier, a pu être tenté de conclure à un échec de son projet de « l'élitisme pour tous », pour paraphraser Jean Vilar. Mais ne peut-on déceler les indices d'une évolution positive d'une démocratisation culturelle à l'ère numérique en prenant en compte non plus seulement les chiffres de fréquentation (données quantitatives), mais le degré d'appropriation (données qualitatives) des objets culturels ? Les réseaux sociaux, les plateformes contributives de contenus et les « communautés de pratique » ne relèvent-ils pas d'une culture que l'on qualifierait d' « active » à prendre en compte ? Ces activités sociales participent à la culture au sens donné par l'UNESCO pour qui « la culture peut aujourd'hui être considérée comme l'ensemble des traits distinctifs, spirituels et matériels, intellectuels et affectifs, qui caractérisent une société ou un groupe social. Elle englobe outre les arts et les lettres, les modes de vie, les droits fondamentaux de l'être humain, les systèmes de valeurs, les traditions et les croyances [...]. La culture donne à l'homme la capacité de réflexion sur lui-même [...]. C'est par elle que l'homme s'exprime, prend conscience de lui-même, se reconnaît comme un projet inachevé, remet en question ses propres réalisations, recherche inlassablement de nouvelles significations et crée des œuvres qui le transcendent. » (Déclaration de Mexico sur les politiques culturelles, 1982).

En 2008, **52% des Français n'avaient pas ou qu'exceptionnellement fréquenté un équipement culturel dans l'année et 58 % n'avaient pas visité d'exposition.** La proportion n'a pas bougé depuis 1997<sup>118</sup>. En matière d'arts plastiques le fait est

<sup>116</sup> Duncan Cameron, « Le musée : un temple ou un forum » [1971], dans *Vagues : une anthologie de la nouvelle muséologie*, tome I, Lyon, PUL, 1992.

<sup>117</sup> Voir Eric Maigret et Eric Macé, *Penser les médiacultures*, Armand Colin-INA, 2005, ainsi que Eric Maigret, Hervé Glévarec et Éric Macé, *Cultural Studies. Anthologie*, Armand Colin-INA, 2008.

<sup>118</sup> Données tirées des « Eléments de synthèse 1997-2008 », *op.cit.* Dans l'enquête de 1997 comme dans celle de 2008, une même méthode a été utilisée : une note a été attribuée à chaque personne

d'autant plus décevant que la catégorie « lieux d'exposition » est relativement large. Elle comprend non seulement les espaces d'exposition de peintures ou de photographies et les galeries, mais également les musées et les parcs de loisirs de type « Futuroscope ». On peut cependant se demander ce que seraient ces chiffres s'ils englobaient les visites des sites internet d'exposition d'œuvres.

« La fréquentation de musées ou d'expositions en ligne (...) est la seule activité dont la pratique augmente avec l'âge des internautes (...). **Les effets de l'âge sont ici plus déterminants que ceux qui touchent au niveau de diplôme ou au milieu social (...).** »<sup>119</sup> Serait-ce là l'indice qu'une pratique numérique créerait de nouveaux publics moins intimidés par la visite d'un site Internet que d'un musée ou une galerie d'art ? Olivier Donnat insiste plutôt sur la corrélation entre pratiques culturelles réelles et pratiques virtuelles car « la propension à visiter un musée ou une exposition en ligne augmente avec la fréquentation des musées, ce qui confirmerait que les usages culturels de l'internet ne viendraient que compléter les pratiques culturelles traditionnelles ». Cependant Olivier Donnat concède que « plus d'un tiers des visiteurs en ligne ne sont pas allés dans un vrai musée au cours des douze derniers mois », ce qui tendrait à prouver que l'internet peut favoriser et renouveler des pratiques culturelles grâce aux fonctionnalités qui lui sont propres. La visite virtuelle des lieux d'exposition pourrait faire gagner de nouveaux publics. Gonzague Gauthier, le *community manager* au Centre Pompidou l'affirme : le désamour pour l'art contemporain peut venir de la solitude face à une œuvre d'art, créer du contenu et de la sociabilité autour de l'œuvre permet de la rendre accessible. Le projet du Centre Pompidou virtuel va dans ce sens<sup>120</sup>.

*> L'offre sur Internet, pour toucher de nouveaux publics, a pour but de **faire du visiteur un acteur de sa visite**. Les matériaux mis à disposition sur Internet (coulisses de l'exposition, visites guidées, entretiens avec les artistes et les commissaires d'exposition...) doivent permettre au (futur) visiteur d'entrer en relation avec d'autres visiteurs, mais aussi avec les professionnels de*

---

interrogée en fonction de son rythme de fréquentation des lieux culturels (salles de cinéma, bibliothèques, lieux de spectacle, lieux d'exposition ou de patrimoine). Pour chacun des cinq équipements retenus, aucun point n'était attribué si la personne interrogée ne l'avait pas fréquenté dans les douze mois précédents ; un point était attribué si elle l'avait fréquenté de manière exceptionnelle ; deux si elle l'avait fait de manière plus régulière. La note maximale est donc de 10. La moyenne obtenue pour la population française est de trois points !

<sup>119</sup> Olivier Donnat, *Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique*, op.cit.

<sup>120</sup> Voir <http://www.knowtex.com/blog/mediation-de-l%E2%80%99art-contemporain-le-numerique-en-trait-d%E2%80%99union/>

*l'institution. Cette offre doit donc venir en complément du modèle muséal traditionnel du spectateur « décodant » et « apprenant » par lui-même à découvrir ce qui fait la beauté et la signification d'une œuvre<sup>121</sup>.*

## 1.2 L'offre culturelle et de loisir d'Internet ne concurrence pas les sorties en extérieur et intensifie les pratiques des seniors.

Les pratiques numériques, comme le révélait déjà l'enquête de 1997, n'ont pas bouleversé l'équilibre général entre les pratiques de loisirs domestiques et les sorties en extérieur. La fréquentation des lieux culturels est même en légère progression (sauf les bibliothèques, médiathèques). Cependant **l'âge moyen des publics a toujours tendance à augmenter** notamment du fait de l'accroissement du poids des seniors dans la population. D'autre part les seniors, qui sont dans l'ensemble plus diplômés, plus urbains et dotés d'un pouvoir d'achat plus élevé, ont des pratiques de loisirs moins centrées sur le domicile, les appareils étant de plus en plus nomades. Ces deux phénomènes conjugués favorisent les pratiques culturelles des seniors tandis que les effets négatifs de l'avancée en âge sur la culture de sortie se fait sentir de plus en plus tardivement.

### 1-3 Internet, facteur d'intensification des pratiques culturelles, mais aussi vecteur de nouvelles pratiques

**Un petit quart des Français (22 %) cumule « l'intérêt pour la culture et un mode de loisir tourné vers l'extérieur ».** L'augmentation de la fréquentation enregistrée par certaines institutions peut être attribuée, pour l'essentiel, à une intensification des pratiques de ces habitués, et non à un élargissement des publics. La logique de l'offre culturelle traditionnelle serait donc mise à mal dans la mesure où elle profiterait trop souvent aux mêmes. Mais la consommation des images (reproductions de peintures, sculptures, dessins, gravures ; photographies ; films ; vidéo ; œuvres multimédias) passent aujourd'hui massivement par les TIC. Cette offre nouvelle et spécifique touche-t-elle de nouveaux publics ?

« A l'échelle de la population française, écrit Olivier Donnat, la plupart des évolutions de la dernière décennie prolongent parfois en les amplifiant les orientations dont l'origine est bien antérieure à l'arrivée de l'Internet. » Mais « **dans le même temps,**

<sup>121</sup> Nous reviendrons sur cela dans le chapitre « Quelle médiation ? »



**nombreux sont les indices qui laissent entrevoir la profondeur du changement** » ; ceux qui en sont porteurs ont moins de trente ou trente cinq ans. L'usage quotidien d'Internet, à la différence de la télévision, touche les fractions les plus jeunes et les plus diplômées de la population. **Chez les jeunes les usages créatifs d'Internet, s'ils ne sont pas le fait de toutes les couches sociales, sont néanmoins de plus en plus répandus.**

#### 1.4 Les pratiques amateurs traditionnelles favorisent la fréquentation des équipements culturels

Olivier Donnat relève dans l'enquête de 2008 que « **les amateurs, quelle que soit l'activité qu'ils pratiquent, ont tendance à fréquenter les équipements culturels plus que la moyenne : ainsi (...) plus de la moitié d'entre eux ont une fréquentation régulière ou habituelle, soit deux fois plus que la moyenne des Français** ». La pratique artistique est donc bien une activité culturelle qui peut être mobilisatrice et susciter la curiosité des œuvres. Par exemple, la proportion d'amateurs ayant assisté dans l'année à un spectacle de professionnels a légèrement augmenté depuis 1997 dans le domaine du théâtre et de la danse. Ce n'est cependant pas le cas pour les arts plastiques où la situation reste stable.



## 2. Les pratiques en amateur dans le domaine des arts plastiques traditionnels et numériques

Olivier Donnat constate que de plus en plus de Français, quel que soit leur âge, sont tentés d'aborder l'art par la pratique en amateur ; il souligne que ces pratiques ont connu une augmentation spectaculaire au cours du dernier quart de siècle auprès des adolescents : « **En 1981, un Français sur dix avait pratiqué au moins une fois dans l'année une activité en amateur : en 1997 on est à un français sur quatre.** Dans une acception plus large qui inscrit la photographie et la vidéo dans les pratiques artistiques, on constate qu'elles intéressaient **un tiers des Français en 2003.** L'enquête de **2008 montre que ces pratiques continuent à croître**, mais se sont renouvelées, une partie d'entre elles s'étant portée sur le numérique.<sup>122</sup> »

### 2-1 Les pratiques en amateur traditionnelles arts plastiques et graphiques

Selon les études de **1996 et 1997** du DEPS, il ressort que :

- 47% des Français ont au cours de leur vie pratiqué la musique, le théâtre ou les arts plastiques.
- **17 % des Français déclarent avoir pratiqué au cours de leur vie des arts plastiques** (dessin, peinture, sculpture) et 9 % (plus de cinq millions) ont pratiqué une activité dans ce domaine au cours de l'année écoulée.
- chez 43% des amateurs qui ont commencé à peindre ou à dessiner jeune, près d'un tiers situe dans le cercle familial l'origine de cet intérêt.
- Moins d'un quart des amateurs ont reçu une formation en dehors de l'école.
- 42 % des plasticiens amateurs reconnaissent le rôle de l'école même s'ils se définissent comme autodidactes.
- la pratique du dessin occupe une place à part dans la mesure où le dessin est à la fois la porte d'entrée à l'ensemble des pratiques dans le domaine des arts plastiques et un genre à part entière. Cela explique son succès : au moins 13 % des Français déclarent en 1997 avoir pratiqué le dessin et 9 % ont continué de le pratiquer dans les douze derniers mois. Cette tendance est confirmée par l'enquête de 2008. **Le dessin est une activité centrale parmi les arts plastiques ; les arts graphiques assistés par l'ordinateur confirment cet engouement, notamment chez les**

---

<sup>122</sup> Olivier Donnat, *Les arts plastiques en amateur, op.cit.* Voir aussi Patrice Flichy, *Le sacre de l'amateur, sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, ed. Seuil, novembre 2010.

**jeunes** (la pratique du dessin est au cœur des arts plastiques traditionnels, mais aussi de la BD, du dessin animé, du graphisme, du stylisme, du dessin industriel...).

- 50 % ne se considèrent pas personnellement comme des « peintres amateurs », signifiant par là l'exigence moindre qui est la leur. Ainsi les œuvres circulent rarement au-delà des proches et à peine un amateur sur cinq a déjà eu l'opportunité d'exposer au moins une de ses œuvres en public. Un amateur sur dix déclare avoir réalisé une vente au moins une fois dans sa vie. La visibilité sociale de ces activités n'est cependant pas à négliger dans la mesure où 38% d'amateurs exposent leurs créations à leur domicile et 41 % en font cadeau à leurs amis.

- activités solitaires : les trois quarts des amateurs n'ont jamais eu l'occasion de dessiner, de peindre ou de sculpter en groupe, exception faite de la peinture à l'huile et de l'aquarelle exercées davantage au sein d'associations.

- **plus des trois quart des plasticiens privilégient dans leurs productions le style figuratif** et 12 % seulement reconnaissent faire de l'art abstrait. Leurs préférences vont nettement aux impressionnistes et leurs réticences portent sur les peintres modernes.

- les peintres à l'huile se rapprochent du statut de semi-professionnels. L'huile est la seule technique qui ne soit pas majoritairement féminine et ses praticiens sont les plus nombreux à avoir fréquenté une école d'art ou des cours privés. Les peintres à l'huile sont également plus désireux de nouer des contacts avec un large public. Ils sont d'ailleurs 19 % en 1997 à avoir vendu une œuvre. C'est cette population que l'on peut retrouver exposant dans les salons d'artistes, mêlés aux professionnels.

- les arts plastiques sont le domaine artistique qui proportionnellement compte le plus d'amateurs de plus de 45 ans. Il n'en demeure pas moins qu'il s'agit d'un domaine d'activité prisé par les jeunes : un quart des 15-24 ans ont pratiqué les arts plastiques. Cette tendance juvénile est générale : les plus jeunes sont aujourd'hui les plus nombreux à pratiquer une activité artistique. **Selon l'enquête de 2008, cette tendance juvénile tend à s'amplifier : 33 % d'amateurs de peinture, sculpture ou de gravure et 71 % d'amateurs de dessin ont entre 15 et 24 ans.**

## 2-2 La photographie et la vidéo avant le numérique : une pratique occasionnelle

L'étude de 1997 révèle que pratiques photographiques et vidéographiques sont le fait d'autodidactes et restent pour l'essentiel des pratiques occasionnelles et de loisir. Tout aussi rares sont les photographes amateurs qui développent ou tirent eux-

mêmes leurs négatifs, puisque seulement 3% d'entre eux réalisent ces opérations chez eux et 1% dans un club. Seulement 600 personnes exerçaient une activité rémunérée directement liée aux pratiques de la photographie, du cinéma (super 8), de la vidéo en amateur. Ces pratiques et cette économie ont très largement évolué avec la généralisation des techniques numériques et de la fonction photographique et vidéographique intégrée au téléphone portable.

### 2-3 Les pratiques numériques de l'image : renforcement important des pratiques en amateur

Si on examine l'usage du numérique et son évolution entre 1997 et 2008, on constate que celui-ci renforce considérablement les pratiques en amateur dans le domaine des arts visuels grâce avec notamment l'usage du téléphone portable et l'apparition de nouvelles pratiques comme « dessiner sur ordinateur » ou créer un blog ou un site personnel. Plusieurs activités relèvent donc de ce qui est dorénavant convenu d'appeler l'**autoproduction** pour définir les usages créatifs de l'ordinateur (**photographie numérique, écriture personnelle, production de vidéo, musique...**).

Si on considère l'ensemble des activités d'autoproduction sur ordinateur : **plus de 50% des utilisateurs d'ordinateur se sont livrés à l'une d'entre elles dans leur temps libre.** « Ce chiffre donne la mesure du renouvellement des pratiques en amateur au cours de la dernière décennie, » comme l'analyse Olivier Donnat ». Cependant la proportionnalité de « créatifs » décroît rapidement avec l'âge passant de 74% chez les 15-19 ans, à 54% chez les 25-34 ans et 31% chez les personnes de 65 ans et plus. La principale évolution tient donc au niveau de pratique désormais particulièrement élevé chez les jeunes, et notamment les lycéens.

Une fois intégrés les usages créatifs de l'ordinateur, la pratique en amateur dans le domaine des arts visuels apparaît bel et bien globalement orientée à la hausse. Certes, les pratiques amateurs traditionnelles demeurent largement majoritaires (la plupart des amateurs continuent en 2008 de dessiner, peindre ou sculpter comme auparavant) : on compte parmi les 21 % d'amateurs dans le domaine des arts plastiques, 13 % qui ont seulement une pratique traditionnelle, 4 % qui ont uniquement une pratique sur ordinateur et 4 % combinent les deux. **Mais c'est 70%**

**des Français qui pratiquent la photographie et 27% qui font des films ou des vidéos** grâce, en grande partie, au numérique.

**Cependant, les facilités offertes par le numérique ont surtout stimulé les pratiques de type occasionnel ou exceptionnel, sans réel élargissement de la base de pratiquants réguliers à l'exception notable des jeunes.** Avec eux, une nouvelle configuration des pratiques en amateur dans le domaine des arts plastiques et graphiques commence à se dessiner qui définit une culture plus expressive<sup>123</sup>.

#### 2.4 Usages des nouveaux médias : mixité sociale et pratiques actives

L'arrivée massive de nouveaux écrans n'a pas provoqué un repli sur l'espace domestique, preuve qu'il s'agit d'une nouvelle génération de médias qui rompt avec la logique qui prévalait jusque là : aux classes modestes la consommation de la télévision, aux classes moyennes et supérieures les sorties culturelles. **L'Internet est donc plutôt un stimulateur d'activités culturelles en extérieur mettant en dynamique loisir, culture et tourisme.**<sup>124</sup>

La durée de temps passé devant Internet est inversement proportionnelle au temps passé devant la télévision. Ce basculement sera de moins en moins radical dans la mesure où on regarde de plus en plus la télévision via son ordinateur (notamment en différé). Par ailleurs la télévision sous l'impact de la « culture active » des jeunes générations, est en train de se transformer pour devenir des médias de plus en plus interactifs (*Arte* programme par exemple des *webdocumentaires* interactifs) et prolonge leur offre par des produits pour le web. Ainsi « 20 % des téléspectateurs de fictions françaises se mettent désormais en quête de contenus sur la Toile, prolongeant ainsi la vie de leur série ou de leur téléfilm favori. Pourcentage qui monte à 30 % chez les 15-24 ans. Sur TF1.fr, le premier épisode de "Clem" a ainsi suscité plus de 2,5 millions de vidéos autour de cette fiction.(...) **Le téléspectateur rêve aussi d'interactivité : 20 % d'entre eux aimeraient influencer le scénario selon Médiamétrie**<sup>125</sup>. »

<sup>123</sup> « Une culture plus expressive », tel est le titre du paragraphe conclusif de la publication du DEPS *Les Pratiques culturelles des Français à l'ère numérique. Éléments de synthèse 1997-2008*, Culture études, 2009-5.

<sup>124</sup> A noter par ailleurs, d'après une étude sur « les Français et la culture numérique » (BVA/Orange, Forum d'Avignon), une tendance forte qui se dégage : 74% des Français jugent que les NTIC ont favorisé de manière importante l'accès à la culture.

<sup>125</sup> Nathalie Silbert, « La fiction française de plus en plus consommée en télévision de rattrapage », *Les Échos*, 8 février 2011.

Ces pratiques multimédias autour du phénomène des séries est à mettre en parallèle avec l'importance des pratiques d'auto-production des jeunes. Car les unes et les autres sont avant tout des pratiques sociales qui se développent grâce aux réseaux affinitaires activés par les réseaux sociaux. Dans le modèle affinitaire, précise la sociologue Dominique Pasquier, « la culture est une sorte d'occasion dont s'empare la sociabilité. **La culture prend donc complètement son sens anthropologique de "ce qui fait lien avec les autres"** ». Faisant référence aux travaux du sociologue américain Paul DiMaggio, Dominique Pasquier poursuit son analyse en affirmant « qu'il est désormais plus utile de réfléchir à la question des goûts à partir de la morphologie des réseaux sociaux qu'à travers les origines de classe. » **Or plus le réseau social d'un individu est fourni, plus ce dernier doit élargir la gamme de ses répertoires culturels pour pouvoir faire face à une grande diversité de situations interactionnelles.**

Les TIC peuvent être des moyens d'intensification et d'élargissement des situations interactionnelles et à ce titre un mode d'appropriation d'un répertoire culturel élargi. Il n'y a là bien entendu aucun automatisme, mais l'institution scolaire, les structures culturelles et de loisirs, en offrant via les outils numériques un environnement de connaissance de plus en plus large, concourent à familiariser les publics les plus divers à un espace public numérique culturel. Comme le disent les chercheurs Dominique Cardon et Granjon<sup>126</sup>, une part importante de nos échanges porte sur nos activités de loisirs et de consommation culturelles (récits, évaluations, critiques, etc.). Il s'agirait donc, grâce au web, de solliciter, de nourrir et d'élargir le spectre de ces échanges à travers l'offre culturelle.

## 2.5 L'émiettement des pratiques de consommation culturelle et éclectisme

Les pratiques à la maison et celles à l'extérieur provoquent un émiettement de la consommation culturelle. Il y a donc moins de « gros consommateurs » de films, de livres. Cette tendance est plus forte chez les jeunes<sup>127</sup>. Il y a donc également moins

<sup>126</sup> Dominique Cardon, Fabien Granjon, *Éléments pour une approche des pratiques culturelles par les réseaux de sociabilité*, 2003 ([http://www2.culture.gouv.fr/deps/colloque/cardon\\_granjon.pdf](http://www2.culture.gouv.fr/deps/colloque/cardon_granjon.pdf)).

<sup>127</sup> Les moins de 35 ans sont les principaux responsables de la baisse d'écoute de la radio et de la télévision de la dernière décennie, et manifestent certains signes inquiétants en matière de fréquentation des équipements culturels : légère baisse de la fréquentation régulière des salles de cinéma, tassement des inscriptions dans les bibliothèques, recul dans le domaine des musées et des concerts de musique classique. Ce seraient donc les premières victimes de la tendance à l'émiettement de la consommation culturelle. Mais en même temps les jeunes sont de plus grands

de visiteurs réguliers aux musées, dans les lieux d'exposition et les salles de spectacle. **Chez les jeunes cet émiettement se conjugue à des activités « multitâches »** (poster un commentaire sur facebook tout en alimentant son blog et en regardant une série). Les pratiques multitâches et l'accroissement du nombre de produits culturels rendus accessibles par les TIC a démultiplié les modes de consommation ; la révolution numérique **accélère le développement de l'éclectisme.**<sup>128</sup>

Pour Bernard Lahire, l'éclectisme culturel - tendance à l'hybridation entre culture consacrée et expressions culturelles moins légitimes – ne serait plus réservé aux classes supérieures de la société, mais aurait tendance à se généraliser. Selon Armelle Bergé et Fabien Granjon, « les industries culturelles, le continent médiaco-publicitaire et la diffusion des TIC contribueraient à l'assise d'un nouveau régime de participation culturelle et d'autre part à l'amenuisement de l'indignité culturelle des moins bien dotés en capital culturel ainsi qu'à la décomplexion des classes populaires qui, de fait, partagent un minimum culturel et quelques goûts avec une part de plus en plus importante de la population<sup>129</sup> ».

Mais ne pourrait-on pas aller plus loin en affirmant que l'amateur à l'ère numérique serait le producteur par excellence de cet éclectisme dans la mesure où il s'approprie, en les transformant, l'ensemble des signes déversés par les écrans. L'abondance des images et des informations ne peut plus être assimilée ; pour être digérée ces images doivent être transformées. **Omnivore, l'amateur serait celui qui transforme l'abondance des signes en culture pour lui-même et au profit de ses groupes d'appartenance.**

---

usagers des équipements culturels que leurs aînés ne l'étaient au même âge.

<sup>128</sup> Selon Armelle Bergé et Fabien Granjon, Olivier Donnat a le premier défini ce nouveau phénomène social : *Réseaux relationnels et éclectisme culturel*, *Revue LISA/LISA e-journal*, 2005 (<http://lisa.revues.org>).

<sup>129</sup> Armelle Bergé et Fabien Granjon, *Réseaux relationnels et éclectisme culturel*. *loc.cit.*



### 3. Quels publics ? Les jeunes, contre-publics et ressources

Selon le Credoc, il y a aujourd'hui en France un peu moins de 9 millions de jeunes âgés de 18 à 29 ans,<sup>130</sup> mais selon les études ces tranches d'âges retenues pour définir la jeunesse peut varier sensiblement. Quoi qu'il en soit ces jeunes ont une relation privilégiée au web et aux pratiques d'auto-production numérique, qui va au-delà des seules caractéristiques propres à la jeunesse liées à l'affirmation de soi.

#### 3-1 Une jeunesse pour laquelle la culture joue un rôle central

Les jeunes sont d'abord des internautes. Les trois-quarts ont un profil Facebook et quasiment tous sont des utilisateurs avancés du téléphone mobile, véritable ordinateur de poche. La sociologue Annick Jaccard-Beugnet pointe le fait que la technique est un « déclencheur de pratique artistique<sup>131</sup> ».

Ce phénomène intervient d'ailleurs de plus en plus tôt. **Les jeunes passent en moyenne 37 heures hebdomadaires devant un écran** (nouveaux écrans et télévision)<sup>132</sup> ; ils sont les plus grands utilisateurs d'ordinateurs et de consoles de jeu et les champions des pratiques de téléchargement, de streaming et de podcasting<sup>133</sup>.

---

<sup>130</sup>Rapport intitulé *Évolution des valeurs des jeunes entre 1979 et 2000* par Régis Bigot, *Horizons stratégiques*, n°4, avril 2007, téléchargeable sur le site du CREDOC (association sous la tutelle du Ministère de l'économie). Par ailleurs les données de l'INSEE rapportées par une enquête de Médiamétrie intitulée « Média in life » (avril 2008), nous indiquent qu'en 2007 les moins de 25 ans représentent 33% de la population.

<sup>131</sup> Annick Jaccard-Beugnet, « Téléphonie 3G et Pocket film : l'arrivée quasi-simultanée d'une NTIC et de sa pratique artistique légitime », dans *Les Arts moyens aujourd'hui*, tome 2, (Florent Gaudez, dir.), L'Harmattan 2008, p. 145-155. De son côté, Laurence Allard donne des éléments chiffrés qui nous permettent de mesurer le phénomène : il y avait fin 2009 4,6 milliards d'abonnés aux téléphones portables dans le monde et 3,4 milliards de téléphones mobiles avaient été vendus. Par ailleurs, 64 % de tous les mobiles se trouvent dans les pays émergents.

<sup>132</sup> 75% des 13-17 ans possèdent un compte Facebook (enquête de Calypso 2010) et 88% des 15-17 ans sont des utilisateurs avancés des téléphones portables (étude de Médiamétrie-Nielsen, juillet-septembre 2009). En 2010, 55% des 11-13 ans auraient déjà une page Facebook et 47% posséderaient un téléphone portable (« Raz-de-marée numérique chez les 11-17 ans », *Le Figaro*, 16 décembre 2010). Plus d'une personne sur deux joue à un jeu vidéo, soit 35,4 millions d'individus en France ; parmi eux plus de la moitié (56%) ont moins de 35 ans (Observatoire des jeux vidéo de Médiamétrie en juillet 2010).

<sup>133</sup>Olivier Donnat, *Les Pratiques culturelles des Français à l'ère numérique, Enquête 2008*, DEPS, 2008, p. 214. Par ailleurs, Yann Nicolas dans une étude du DEPS de juin 2005 sur le téléchargement de pair à pair, indique que près de la moitié des 15-24 ans ont déclaré avoir téléchargé au moins un fichier (musique, jeux vidéo, films). Aujourd'hui, c'est la pratique du streaming qui est de plus en plus plébiscitée.

Les jeunes sont donc incontestablement les représentants de la « culture de l'écran ». Mais les jeunes ne sont pas uniquement des consommateurs d'images : ils les manipulent aussi à des fins créatives.

À partir de données relevées en 2002-2003, **Sylvie Octobre indique qu'en moyenne plus de la moitié des 10-24 ans déclarent « avoir une pratique artistique en amateur »**<sup>134</sup>. Et si pour le reste de la population, les usages créatifs de l'ordinateur restent occasionnels, **les trois-quarts des adolescents de 15-19 ans (et 54 % des 25-34 ans) se livrent volontiers à des manipulations inventives de textes, d'images et de sons**<sup>135</sup>. Les activités d'auto-production sur ordinateur (hors Internet) sont prisées par les jeunes ; elles viennent en complément des pratiques en amateur traditionnelles comme par exemple le dessin ou la peinture.

Par ailleurs, une récente étude du CREDOC et du DEPS nous apprend que les jeunes internautes ont également une plus forte propension à acheter des produits culturels : ils dépensent en moyenne 50 € pour des achats de CD audio et 105 € en livres et BD (contre respectivement 36 € et 40 € pour les non-internautes de la même tranche d'âge). De son côté, **Olivier Donnat insiste sur le fait que, dans toutes les tranches d'âges, de manière générale les nouvelles pratiques culturelles liées à « l'ère numérique » n'entrent pas en concurrence avec les pratiques culturelles traditionnelles**<sup>136</sup>.

---

<sup>134</sup> Sylvie Octobre, « Pratiques culturelles chez les jeunes et institutions de transmission : un choc de cultures ? », DEPS, 2009.

<sup>135</sup> Olivier Donnat, *op.cit.*, 2008, p. 67.

<sup>136</sup> « Les internautes premiers clients des industries culturelles », décembre 2010, sur le site : <http://www.credoc.fr/pdf/4p/235.pdf>. Par ailleurs, Olivier Donnat, (*op.cit.*, 2008) nous révèle que « les 15-24 ans sont la tranche d'âge dont les taux de pratique sont le plus élevé dans le domaine du cinéma (88% des 15-24 ans sont allés au cinéma dans les douze derniers mois, contre 83% en 1997 en revanche ils sont 29% à se rendre une fois par mois dans une salle contre 33% en 1997) et dans celui des bibliothèques qui bénéficient de la fréquentation de nombreux lycéens et étudiants ». Leur fréquentation des lieux de spectacle et d'exposition est par ailleurs égale à celle des cinquantenaires ! (p. 172)..

### 3.2 Digital Natives, mais persistance des inégalités social

Que l'on parle de génération Y<sup>137</sup> (20-35 ans), de « troisième âge médiatique »<sup>138</sup> (les moins de 30 ans) ou de *Digital Natives*<sup>139</sup> (les 10 à 24 ans que l'on oppose aux *Digital Immigrants*), il s'agit toujours de décrire une population qui a grandi dans un monde dominé par les médias et pour qui l'expression « nouvelles technologies » n'a pas de sens. Ces familiers des TIC développent ce que l'on appelle une **expertise d'usage** : les images disponibles sur Internet comme les photographies d'amateurs sur une plateforme dédiée telle que *Flickr*, les productions audiovisuelles comme les séries télévisuelles et les univers virtuels des jeux vidéo, sont non seulement au cœur des activités de loisirs des jeunes, mais sont également pour eux des sources d'inspiration, d'expression et de communication visuelles pour lesquelles ils manifestent une grande appétence. À leur contact, ils acquièrent des compétences nouvelles et spécifiques grâce aux outils disponibles sur Internet et aux relations entretenues avec leurs pairs.

Sylvie Octobre précise que les comportements générationnels de ces *natifs digitaux*, qui ont grandi dans un écosystème culturel digitalisé, sont non seulement caractérisés par une grande connectivité, mais également par une grande assiduité, ce qui explique le succès de la messagerie instantanée. Mais néanmoins, insiste Sylvie Octobre, **les inégalités persistent : l'irruption des technologies n'a pas aboli l'existence de 10% d'exclus des loisirs**<sup>140</sup>. On peut craindre que les inégalités sociales et culturelles se creusent dans la mesure où les jeunes sans qualification, ni diplôme restent trop nombreux (selon le Credoc la population

---

<sup>137</sup> « Les jeunes adultes de 20 à 35 ans qui sont les cadres d'aujourd'hui et les dirigeants de demain sont des "natifs numériques". Leurs habitudes et leur comportement ont bousculé les codes du travail et l'organisation des entreprises. » (Colloque le 23 mai 2011 de la nouvelle Fondation ADN sur la place à réserver à la « génération Y », présidé par Nathalie Kosciusko-Morizet). Voir <http://www.fondation-adn.org>

<sup>138</sup> Olivier Donnat perçoit « la société française comme l'addition de quatre générations "produites" dans des conditions très différentes et plus ou moins en phase avec les nouvelles technologies apparues ces trente dernières années en fonction de l'âge qu'elles avaient au moment de leur diffusion ». Ces quatre générations sont celle née avant la seconde guerre mondiale marquée par la suprématie de l'imprimé, celle des baby boomer caractérisée par le développement des industries culturelles, celle des 30-40 ans dite du second âge des médias, celle enfin « des moins de 30 ans qui a grandi au milieu des téléviseurs, ordinateurs, consoles de jeux et autres écrans dans un contexte de dématérialisation des contenus et la généralisation de l'Internet à haut débit : elle est la génération du troisième âge médiatique ». (*op.cit.* p. 209)

<sup>139</sup> Marc Prensky, « Digital natives, digital immigrants », ([www.marcprensky.com](http://www.marcprensky.com)), 2001, cité par Sylvie Octobre dans *Pratiques culturelles chez les jeunes et institutions de transmission : un choc de cultures ?*, DEPS, 2009.

<sup>140</sup> Sylvie Octobre, 2009 (*op.cit.*).

française de 18 à 29 ans est coupée en deux avec un quart de diplômés du supérieur, un quart de diplômés de niveau baccalauréat et près de la moitié de non-diplômés ou de titulaires d'un diplôme équivalent au Brevet des collèges !) ; le centre d'analyse stratégique du gouvernement en a fait une priorité<sup>141</sup>.

### 3-3 Les jeunes et l'art contemporain institutionnel : un divorce ?

Peu de jeunes connaissent l'œuvre d'Annette Messager pourtant largement présentée dans les collections publiques et privées. En revanche les jeunes « sont tous en prise avec la création graphique multimédia notamment via les jeux vidéo et manipulent parfois les mêmes outils que leurs créateurs (...). Si on les rencontre rarement dans les salles de l'Ircam, ils forment le public des festivals Machinima et ont en moyenne des activités de "création" bien plus développées que les générations précédentes (photos, vidéo, productions de son et d'images) ». Sylvie Octobre pointe ici un apparent paradoxe : les productions artistiques contemporaines symbolisent notre époque dans ce qu'elle a de plus novateur et anticonformiste ; elles devraient donc susciter l'adhésion des adolescents en mal de ce qui pourrait représenter un modèle de rupture. Or il n'en est rien : le vocable art contemporain recouvre une réalité non homogène qui ne peut se réduire à une posture politique, esthétique ou artistique, et surtout ne sont généralement pas rassemblés sous cette appellation le design, le packaging, la publicité et les jeux vidéo. La chargée d'étude du ministère de la Culture et de la Communication constate : « les mécanismes qui pourraient mener de l'un à l'autre de ces champs semblent peu actifs » ; elle en déduit donc que « le goût pour la création contemporaine sous ses formes quotidiennes n'est pas en lien avec la fréquentation des lieux dédiés à l'art contemporain (arts plastiques, théâtres, lieux de concerts, événements culturels, etc)<sup>142</sup>. » **Aussi en appelle-t-elle à une nouvelle forme de médiation qui tiendrait**

---

<sup>141</sup>Voir : <http://www.strategie.gouv.fr/IMG/pdf/2011-05-16-chomagedesjeunes-NA224.pdf>. On peut cependant relativiser ce chiffre en constatant, à la suite d'une étude de l'Observatoire du dialogue et de l'intelligence sociale (ODIS) parue en 2010, que « la géographie de la scolarisation se superpose avec une cartographie du dynamisme économique » et qu'à ce titre « le bac est un facteur de vitalité des régions. » Ainsi la Bretagne compte le meilleur taux de bacheliers au sein d'une génération, soit 71,8% ; elle est suivie par les Pays de la Loire (67,8%) et par l'Île-de-France (65,9%), alors que la moyenne nationale plafonne à 63,8% en 2008. La situation reste stable depuis des années. Le Nord-Pas-de-Calais et la Picardie restent les bons derniers de la classe depuis 2002. Les résultats de cet observatoire démontrent que la performance éducative va de pair avec la performance économique, ce qui illustrerait on ne peut mieux le **passage d'une société de la production à une société de la connaissance**.

<sup>142</sup> Sylvie Octobre, *Réflexions sur l'art contemporain et les jeunes*, DEPS. Une version de ce texte a fait l'objet d'une communication par son auteur au colloque « Art contemporain et éducation artistique. La persistance d'un malentendu », Poitiers, 18 et 29 janvier 2009 (<http://www.scribd>).

**compte d'une définition élargie de l'art contemporain correspondant davantage aux pratiques des jeunes.**

### 3-4 Une autre conception des savoirs prenant en compte l'expérience vécue

La culture médiatique ou ludique issue des industries culturelles, se serait développée aux dépens de la culture classique. À ce lieu commun de la critique antimoderne, Hervé Glévarec insiste sur un point (qu'il emprunte à Hannah Arendt qui l'affirmait dès 1972 dans *La Crise de la culture*) : **la culture ne peut être confondue avec le savoir. La culture et les œuvres appartiennent à un autre registre, celui qui mêle principalement plaisir et émotion.** Que la culture délivre un savoir est évident, mais cela n'autorise pas à la réduire à un savoir car la culture procure « un affect, distinct d'un savoir qui, sinon, s'énoncerait dans un autre langage<sup>143</sup> ». Pour Hervé Glévarec la baisse significative d'intensité de la foi en la culture littéraire et artistique chez les enfants et préadolescents (7-13 ans) nous invite à distinguer la culture du savoir et donc à réévaluer les pratiques culturelles des jeunes fondées sur un « désaccord entre le monde vécu et le monde enseigné ». **C'est moins la culture en elle-même qui serait rejetée que les modalités de sa présentation, comme un savoir exigeant un apprentissage.**

### 3-5 Les initiations à l'art contemporain réalisées entre pairs : une alternative ?

« L'école a beaucoup servi la cause des défenseurs de l'éducation artistique et culturelle et les récents développements des programmes scolaires en faveur de l'histoire des arts qui s'ajoutent aux anciennes "sorties scolaires", montrent que leur combat, s'il n'est pas gagné, progresse. » Pourtant, selon Sylvie Octobre peu de jeunes déclarent que l'école aurait été à l'origine de leur goût pour l'art et pour l'art contemporain en particulier. Il semblerait même que les visites scolaires auraient laissé peu de traces, voire des traces négatives dans leurs souvenirs ! Assimilé à un apprentissage comme les autres, trop rares et trop espacés dans le temps, **ces enseignements ne permettent pas « de construire un parcours personnel » qui permettrait une implication forte des élèves.** Les institutions culturelles peuvent-elles faire autrement ? Sylvie Octobre ne peut que constater que « les outils

[com/doc/37040139/ Champs-culturels-n%C2%B023-Numero-special\)](http://com/doc/37040139/ Champs-culturels-n%C2%B023-Numero-special)

<sup>143</sup> Hervé Glévarec, *La Culture de la chambre. Préadolescence et culture contemporaine dans l'espace familial*, Ministère de la Culture et de la Communication, DEPS, 2010. Le Ministère de la culture, tel que fondé par André Malraux s'est d'ailleurs constitué sur cette base.

longitudinaux manquent qui permettraient de départager les effets de la socialisation familiale, de la socialisation scolaire, des initiations réalisées entre pairs (jusqu'au conjoint) » et d'identifier de nouveaux leviers d'action<sup>144</sup>.

Les processus d'**auto-apprentissage en réseau** dans le cadre d'échanges entre pairs - qui caractérisent les pratiques numériques des amateurs – sont en extension rapide et forment le cadre de nouveaux modèles autour de « communautés de pratique ». Ces communautés activent un modèle de participation qui serait le propre de ce que Nancy Fraser<sup>145</sup> nomme les « **contre-publics subalternes** » qui sont autant « **d'arènes discursives parallèles** dans lesquelles les membres des groupes sociaux subordonnés élaborent et diffusent des contre-discours, ce qui leur permet de développer leur propre interprétation de leurs identités, de leurs intérêts et de leurs besoins. » (cité par B. Bier). Ces formes sont particulièrement prégnantes chez les jeunes et correspondent à leurs modes d'engagement souvent protestataires<sup>146</sup>.

Agnès Peccolo, dans un texte publié sur Internet intitulé « Médias, jeunesse et société : des usages et des adultes », reprend à son compte l'expression de Pascal Lardellier<sup>147</sup>, de CyBorgs, désignant « les ados branchés, chattant, bloguant, SMSant, téléchargeant et surfant grâce à leurs prothèses technologiques, laissant entrevoir une réelle mutation culturelle tant du côté médiatique (...) que du côté des acteurs qui développent, en toute jeunesse, des compétences spécifiques (être là sans y être, être là et ailleurs). Une culture numérique, un nouveau rapport aux médias (la télévision devenant ringarde et le livre "lourd") et plus loin une autre façon de penser, d'écrire, de lire se profilent. » Après avoir signalé que les jeunes sont des « experts en parodies et moqueries » qui « buttent sur le sérieux des adultes », Agnès Peccolo en appelle à une nouvelle « pédagogie » fondée sur « l'expression encadrée » qui exigerait de **repenser le statut de l'échange**. Ces constats constituent la base d'une réflexion sur les nouveaux modèles de transmission que les institutions culturelles doivent pouvoir rapidement expérimenter.

---

<sup>144</sup> Les enquêtes réalisées depuis par le DEPS comblent en partie cette lacune : *L'Enfance des loisirs (op.cit.) et Enfance & Culture. Transmission, appropriation et représentation*, sous la direction de Sylvie Octobre, novembre 2010.

<sup>145</sup> N. Fraser, *Qu'est-ce que la justice sociale ? Reconnaissance et redistribution*, La Découverte, 2005.

<sup>146</sup> Voir à ce propos O. Galland et B. Roudet, *Les Valeurs des jeunes. Tendances en France depuis 20 ans*, L'Harmattan, coll. « Débats Jeunesses », 2001.

<sup>147</sup> Pascal LARDELLIER, *Le Pouce et la souris : enquête sur la culture numérique de ados*, Fayard, 2006.

> *L'ensemble de ces analyses plaide pour une réévaluation de l'importance des pratiques en amateur (hors encadrement scolaire) dans les politiques publiques qui ont jusque-là fortement – voire exclusivement – privilégié des actions de médiation dans le cadre du temps scolaire. Le jeune doit être « reconnu » comme un interlocuteur par l'institution culturelle, au-delà de son identité et de sa performance d'élève.*

### 3-6 De la culture expressive des jeunes à la culture active pour tous

La blogosphère, qui comprend plus largement l'ensemble des formes d'autoédition, relève de ce que les sociologues nomment le bricolage esthétique-identitaire consistant à mixer des formes préexistantes pour produire des contenus en quelque sorte *customisés*. Cette **esthétique de postproduction** qui consiste à réaliser des créations « sur mesure » à partir de production standards, notamment visuelles et multi-médiatiques, relève, selon Laurence Allard<sup>148</sup>, de la *selfculture* dont la finalité est l'expression de soi à travers l'exposition de ses goûts voire de ses fantasmes. Cet individualisme expressif à l'ère des postmédias caractérise une partie des activités de l'amateur à l'ère numérique ; activités qui sont avant tout sociales.

Selon Sylvie Octobre, **chez ces jeunes, la culture occupe une place centrale dans la mesure où globalement les jeunes générations présentent un plus large spectre de rapports à la culture que leurs aînées ; chez elles, la culture occuperait une place centrale dans le dispositif de représentation de soi** au cœur de l'ensemble de leurs activités. Les blogs (ou vlogs pour vidéo blogs) sont de ce point de vue caractéristiques : « technologie agrégative du soi » pour reprendre l'expression de Laurence Allard, ils n'ont de sens que parce qu'ils sont ouverts à leur « communauté de pratique ».

### 3-7 La culture comme activité sociale contributive à partir des pratiques en amateur, l'exemple des blogs

Un travail expressif s'exerce dans l'ensemble des activités sociales sur l'Internet qui consistent à la fois à envoyer des billets sur des blogs et des réseaux sociaux, à

---

<sup>148</sup> Laurence Allard, « Émergence des cultures expressives, d'Internet au mobile », *Médiamorposes* « Cultures Numériques, Cultures expressives » (<http://mobile.culturesexpressives>). Laurence Allard est sémiologue, maître de conférences en sciences de la communication à l'université de Lille-III. Elle s'intéresse particulièrement aux relations entre culture, politique et technique (p2p, web expressif, remixes, technologies mobiles...) en mobilisant les apports des *cultural* et *post colonial studies*.

créer et partager des photos ou des vidéos, à échanger via des réseaux « peer to peer » des fanfilms, à sous-titrer des séries ou des mangas, à mettre à disposition ses bookmarks ou ses tagscape, à rédiger des commentaires ou les modérer, à republier des liens, à chatter, à jouer en ligne... Certains, comme Laurence Allard, voient là la préfiguration d'un « **capitalisme du partage** » qui tire parti de ce désir d'expression et de reconnaissance de « ceux qui sont le web. » Chose certaine, la culture dont ce phénomène est la préfiguration, sociale et communicationnelle, est une **culture de la contribution** dont les jeunes sont les expérimentateurs. Car si la jeunesse ne peut, dans le domaine de la culture, être considérée comme un groupe social homogène, « elle affirme bel et bien son existence en définissant des configurations particulières de compétences, de pratiques et de goûts relativement stables et proches qui s'inscrivent au sein des processus de "moyennisation" de la culture<sup>149</sup> ». En ce sens les jeunes générations, foncièrement éclectiques, sont les précurseurs d'une **culture de l'hybridation** propre à la société postmoderne et intensifiée par l'accélération des moyens de communication et d'échange. **Les jeunes participent massivement à cette circulation de l'information par l'image et à cette redéfinition permanente de la culture par sa pratique.** Mais les contenus ainsi produits ont-ils tous le même intérêt et la même importance ?

### 3-8 Les contributeurs : des amateurs ?

Peut-on vraiment mettre sur le même plan tous les contenus ? Scott Karp fait une distinction entre « membre d'une communauté, contributeur et véritablement producteur de contenu<sup>150</sup> ». Ces derniers sont fort peu nombreux.

**Plusieurs études démontrent que seuls 1% des usagers de communautés – comme Yahoo ou Wikipédia – sont des producteurs de contenus.** Le journaliste Olivier Fabre indique qu'un réseau comme Facebook « avec ses 55 millions d'utilisateurs » a « tout au plus 550 000 contributeurs créateurs de contenu dans le monde<sup>151</sup>. » En effet, remplir son profil Facebook ne signifie par pour autant créer du contenu. Selon Karp cité par Olivier Fabre, « ceux qui créent effectivement du contenu sont ceux qui sont prédisposés à être des créateurs de contenu ». Théorie discutable dans la mesure où l'on constate tous les jours que l'on peut stimuler la

---

<sup>149</sup> Armelle Bergé et Fabien Granjon, *op.cit.*

<sup>150</sup> Scott Karp, 26 octobre 2007 (<http://publishing2.com/2007/10/26/the-user-generated-content-myth/>).

<sup>151</sup> Olivier Fabre, 15 novembre 2007 (<http://innovablog.com/le-web/user-generated-content-mythe/>).



créativité et que celle-ci se loge dans les actes les plus ordinaires comme l'a si bien démontré Michel de Certeau dans *L'invention du quotidien*. Par ailleurs, comme le précise Olivier Fabre, le tout n'est pas la somme des parties. Si les données prises individuellement sont sans importance, « prises dans leur ensemble, elles peuvent donner du sens. [...] **C'est la somme des contributions individuelles qui fait émerger un talent collectif. Le crowdsourcing, le tagging, associés à toutes les techniques actuelles de sémantisation du Web vont dans ce sens**<sup>152</sup>». Au-delà même de cet éventuel « talent collectif » se fabrique de la culture comme activité sociale que le **web social** contribue de plus en plus à modeler.

De manière similaire les productions plastiques des amateurs peuvent ne pas présenter d'intérêt esthétique ; partagées en réseaux pour une diffusion instantanée, elles sont avant tout une fonction communicationnelle. Les « Pocket-films » tournés avec des téléphones portables se réduisent le plus souvent à un plan séquence d'une scène entre amis, les films amateurs en 3D construits à partir des jeux vidéo que sont les *machinimas* restent pour la plupart du bidouillage, les *mashups* formés à partir de citations d'images multimédia extraites d'Internet se contentent le plus souvent d'être des collages ludiques sans autre signification. Mais dans tous les cas, il s'agit de s'exprimer en interprétant, avec plus ou moins de talent, le monde et ses représentations. Et ce sont ces échanges sociaux intimement liés aux productions numériques qui sont importants dans la mesure où par eux s'élabore **une culture à laquelle appartiennent ces espaces d'interprétation et d'expression du monde de plus en plus appréhendés à travers des écrans.**

Contrairement aux peintres amateurs copiant des cartes postales pour en faire cadeau aux membres de leur famille ou à leurs amis, il s'agit de transformer et partager en direct ses *visus* post-médiatiques, pour bien entendu le simple plaisir de l'échange, mais pour plus profondément marquer – par un processus collectif – la « culture des écrans » et participer à l'élaboration d'une culture « individuelle collective ». *Expressivisme*, goût du partage, besoin de reconnaissance, caractérisent ces « inventions du quotidien » qui « activent » et marque la Culture (cultivée comme mass-médiatique). **La pratique amateur, dans le contexte de la révolution numérique, s'empare donc de la culture médiatique et médiatisée ; elle n'est plus un territoire « à part », « à côté », « en dessous » de ce qui est défini comme culture, elle est de plus en plus intriquée en elle.**

<sup>152</sup> Mark Hopkins, 22 octobre 2007

([http://www.readwriteweb.com/archives/user\\_generated\\_content\\_doesnt\\_work\\_for\\_everyone.php](http://www.readwriteweb.com/archives/user_generated_content_doesnt_work_for_everyone.php))



#### 4. Quelles productions ? Des « hyperobjets » du quotidien, quelques productions relationnelles des amateurs

Dans une conférence donnée au centre d'art de Malakoff intitulée « Socrate et les hackers », Bernard Stiegler fait un parallèle entre ce que l'on pourrait appeler l'éthique du hacker<sup>153</sup> prônant l'information libre et gratuite, donc son partage et sa circulation (à partir duquel naîtront les logiciels libres) et celle de l'amateur, celui qui a du goût, qui donne de la saveur aux choses, qui les révèle à travers l'expérience partagée. En ce sens, le nouvel amateur est hétérodidacte (par opposition à autodidacte) dans un travail continu de confrontation à « l'autre » qui le dépasse (l'auteur par exemple), et « aux autres » dans leur diversité et leurs différences (la communauté infinie des pairs à l'échelle mondiale de l'Internet).

Quelles sont aujourd'hui les formes de ces nouvelles pratiques relationnelles des amateurs ? Quel est le « design », au sens de protocole, mais aussi de dessein, de ces nouveaux objets esthétiques numériques ? On parle aujourd'hui de hacking d'objet, dans un contexte d'économie générale de la contribution où l'objet se construit au sein même d'une communauté de praticiens (professionnels comme amateurs). Cet **hyperobjet est un objet relationnel où la fonction de production devient essentiellement une fonction de post-production, et où l'innovation ascendante devient une open innovation coopérative et processuelle.**

##### 4-1 Des pratiques en amateur expressives, des tactiques post-médiatiques

Chez Michel de Certeau<sup>154</sup>, la tactique s'oppose à la stratégie dans la mesure où elle relève de la ruse et emprunte des voies de détournement comme peuvent l'être par exemple les mots d'esprit. Ce concept permet à Michel de Certeau de penser les pratiques quotidiennes telles qu'habiter, circuler, parler, lire, faire son marché ou la cuisine, « des myriades de mouvements quasi-invisibles, jouant sur la texture de plus en plus fine d'un lieu homogène, continu et propre à tous ». Aujourd'hui ne pourrions-nous pas prolonger l'énumération de Michel de Certeau par surfer, poster, chatter, blogger sur Internet ? Ces productions sociales sont des tentatives de compréhension et d'appropriation du réel car, comme l'affirme Michel de Certeau,

<sup>153</sup> L'hacktiviste quant à lui infiltre les réseaux et pratique le détournement, la parodie, l'activisme politique.

<sup>154</sup> Michel De Certeau, *L'Invention du quotidien. 1.Arts de faire*, Gallimard, Folio Essais, 1990 (1980), et *La Culture au pluriel*, Seuil, 1993 (1974).

« on ne peut dissocier l'acte de comprendre l'environnement et la volonté de le changer. La culture en reçoit une définition. Il n'est possible de dire le sens d'une situation qu'en fonction d'une action entreprise pour la transformer. Une production sociale est la condition d'une production culturelle ».

#### 4-2 Du Pocket film au Mashup : des productions amateurs au quotidien

Les pratiques de la photographie et de la vidéo sont plébiscitées par les jeunes ; presque tous font de la photographie et plus d'un tiers se livrent à des retouches. Une majorité également fait de la vidéo à laquelle certains associent une activité de montage. Ces pratiques visuelles, aux fonctions sociales et communicationnelles, cherchent à être inventives et créatives ; elles sollicitent commentaires et appréciations des pairs en s'exposant sur *Facebook* ou *Dailymotion* par exemple. Des festivals sont consacrés à ce nouveau genre, comme celui créé par Benoît Labourdette en 2005 au Forum des images intitulé Pocket film<sup>155</sup>, qui permettent non seulement à des amateurs de se confronter à des professionnels, mais d'être – pour la première fois – comme au cinéma les spectateurs de leurs propres productions. **L'auto-production ainsi exposée devient création ; l'acte social devient également un geste artistique.**

Comme l'analyse la sociologue Annick Jaccard-Beugnet<sup>156</sup>, « chaque fois qu'une nouvelle technologie est utilisée comme outil pour un nouveau mode d'expression, les anciennes dénominations ne conviennent pas et un vocabulaire spécifique se met en place, tout à la fois flou et fluctuant. Pour nommer le produit, on va donc inventer des dénominations fondées sur l'idée de taille : *pocket film*, "film court", soit sur l'idée de mobilité : *mobile film*, *mobile movie*, *mobile vidéo* ». Benoît Labourdette dans le dossier qu'il a consacré au « téléphone-caméra au cœur du social<sup>157</sup> », explique l'usage spécifique que les adolescents font de cette baguette magique numérique : « Les adultes utilisent leur téléphone portable pour téléphoner. Ce n'est

---

<sup>155</sup> Auteur, réalisateur et producteur (Quidam production), Benoît Labourdette écrit et réalise des fictions documentaires, œuvres expérimentales et participatives. Il est également expert dans les écritures numériques. Il a publié en 2008 aux éditions Dixit *Tournez un film avec un téléphone portable*. Il met en place des projets d'édition vidéo, de développement WEB et VOD, et accompagne des structures dans leur évolution numérique. Le travail du festival « Pocket film » est exemplaire dans la mesure où il s'appuie sur un réseau de structures ressources de partenaires dont le Zinc à Marseille qui lui-même travaille en réseau avec des structures culturelles en PACA.

<sup>156</sup> Annick Jaccard-Beugnet, « Téléphonie 3G et Pocket film : l'arrivée quasi-simultanée d'une NTIC et de sa pratique artistique légitime », dans *Les Arts moyens aujourd'hui*, tome 2, Florent Gaudez dir.), L'Harmattan 2008, p. 145-155, et *Actes du colloque international d'Albi*, 2006, p.149.

<sup>157</sup> *Journal de l'animation*, n° 110, juin-juillet 2010.

pas le cas des adolescents ! Le téléphone portable, objet indispensable à la socialisation, leur sert à écouter de la musique, écrire, *chatter*, *twitter*, photographier, filmer, échanger, publier, partager une foule d'éléments numériques, désormais constitutifs de l'identité ».

La télévision (dans son mode de diffusion traditionnel) ne fait plus recette chez les jeunes, l'industrie doit donc trouver des stratégies de substitution. Or l'audience des sites Internet et mobiles communautaires (comme Facebook, plus de 400 millions d'inscrits) est gigantesque ; elle offre donc le support idéal pour de la publicité. L'enjeu industriel de ce secteur, résume Benoît Labourdette n'est plus « de produire des contenus professionnels séduisants, mais de pousser les utilisateurs à produire et échanger de plus en plus leur contenu, afin que les usages et les audiences augmentent. » Or, ce qui fait recette, ce sont les vidéos « authentiques » faites par nos pairs ; alors la stratégie est toute simple et le matériau tout trouvé !

Pour un jeune, la diffusion immédiate de ses vidéos sur son « mur » Facebook a pour conséquence qu'il n'y a plus de mots préalables à l'acte de production d'image, ni de mots qui accompagnent sa diffusion. Stéphane Galienni, grand prix du jury du festival Pocket film 2005, l'exprime fort simplement : « Avec le téléphone portable, on prend des images et on cherche, après, à faire du sens avec ». **Diffuser ces productions « expressives » sur écran, c'est donc leur permettre d'acquérir le « statut » de production amateur en « goûtant » et en faisant « goûter » son produit, en le montrant et en le comparant à d'autres.** Au moment où ce nouveau genre de cinéma connaît une reconnaissance du grand public avec la sortie d'un premier long métrage<sup>158</sup>, il s'avère nécessaire d'apprendre à fabriquer et à diffuser des images ; c'est là une responsabilité nouvelle garante, selon Benoît Labourdette, de la démocratie. De nombreuses initiatives vont dans ce sens<sup>159</sup> et le festival joue un rôle clé car il rassemble des créateurs qui sont, finalement, tous des novices en la matière. Le festival, en tant que temps fort, festif et grand public, offre l'opportunité d'un débat entre professionnels et amateurs. Alors que Dailymotion offre des plateformes gratuites de diffusion de vidéos et crée son propre label *creativcontent* distinguant les meilleurs *motionmakers*, il est essentiel que des forums publics soient créés permettant le débat sur les enjeux sur ces nouveaux modes vitaux

<sup>158</sup> Distribué en salle en 2008 et sorti en dvd en 2009, le premier long métrage réalisé avec un téléphone portable – *J'aimerais partager le printemps avec quelqu'un*, a été signé par Joseph Morder.

<sup>159</sup> Dont une des plus exemplaire est celle prise par le Zinc à Marseille (ateliers, temps de réflexion, partages d'expériences, résidences d'artistes, participation au festival...).

d'appropriation du langage des images par le « faire ». Au moment où le Forum des images cesse la production de ce Festival, il est important que d'autres structures, notamment d'art contemporain, poursuivent la réflexion sur ce nouveau genre avec la communauté de leurs inventeurs<sup>160</sup>.

Si le téléphone portable est l'avenir du cinéma, pour reprendre une formule en point d'interrogation de Benoît Labourdette<sup>161</sup>, alors quelque chose de nouveau est en train de naître dans l'univers de la création d'images numériques animées. Ce nouveau cinéma s'échange et se partage grâce au « 4<sup>e</sup> écran » qu'est le téléphone portable. A la fois caméras, projecteurs et écrans, les « portables » peuvent se connecter directement les uns aux autres et être reliés à l'Internet ; ils font réseau. Pourtant cette activité sociale propre aux plateformes d'échanges de contenus ne fournit pas les conditions d'une mise en regard qui est celle des visiteurs d'un festival. Les réalisations qui sont présentées dans le cadre du festival – après avoir fait l'objet d'une sélection (une centaine de propositions retenues sur 400 présentées) – procurent le même intérêt chez les spectateurs que celles de professionnels<sup>162</sup>, rejoignent donc de « vrais » publics. **L'auto-producteur** de « pocket films », par la confrontation aux œuvres de professionnels et aux regards des autres s'identifie comme « amateur », et pas seulement comme simple faiseur d'image.

Le Forum des Images a arrêté le festival *Pocket films* au profit du *Mashup Festival Film* dont la première édition a eu lieu les 24 et 25 juin 2011<sup>163</sup>. Ce festival permet d'explorer ce « phénomène » de pratiques amateurs consistant littéralement à produire une « purée d'images<sup>164</sup> ». Un *mashup* est en effet un montage d'images et de sons, tirés de sources qui peuvent être très diverses, et qui sont copiés, collés, découpés, transformés, mixés, assemblés... pour créer une nouvelle œuvre. Ce qui s'applique depuis déjà quelques années à la musique (*sampling* et *bootleg*<sup>165</sup>)

<sup>160</sup> La proposition 117 du rapport de 2010 remis à Valérie Pécresse, intitulé « De la culture à l'université. 128 propositions », suggère de « créer un concours interuniversitaire du "Pocket Film" via Internet sur le thème "J'aime mon université" ».

<sup>161</sup> En octobre 2010 à l'école d'art de Tours.

<sup>162</sup> Le jury de 2010 était composé des personnalités suivantes : Benoit Jacquot, Pierre Haski, Paul Otchakovsky-Laurens, Valérie Mréjen, Jérôme Delormas.

<sup>163</sup> Dans le cadre de la manifestation « Futur en scène », manifestation en Ile de France qui explore les cultures numériques.

<sup>164</sup> En référence à « mashup potatoes ».

<sup>165</sup> *Bootleg* selon Wikipédia : « Originellement, le terme bootlegger servait à désigner, durant la Prohibition des années 1920 aux États-Unis, un individu qui cachait de l'alcool dans la partie montante de sa botte [...]. Par analogie avec l'usage précédent (illustration du thème de la contrebande), on appelle *bootleg* le trafic d'enregistrements audio ou vidéo de concerts, ou des inédits "échappés" des studios d'enregistrements (parfois même avec la complicité de l'artiste). Ces enregistrements sont particulièrement recherchés par les fans et les collectionneurs. Initialement rares et cantonnés à un

s'étend aujourd'hui à toutes les productions audiovisuelles grâce à Internet et aux logiciels de montage (en particulier ceux disponibles en licence libre). La présentation du programme du festival montre bien qu'il s'agit là d'une nouvelle esthétique dont les amateurs s'emparent : « En d'autres temps, le développement de la photo amateur a transformé les regards sur le monde et ses représentations, créé de nouveaux rituels familiaux et sociaux, et inventé de nouveaux espaces de création. Aujourd'hui, toutes les images – photos, films, vidéos – sont accessibles sur nos écrans, toujours disponibles, toujours prêtes à circuler de l'un à l'autre, et fragmentables à volonté. Elles peuvent être découpées, presque à l'infini : le film en séquence, en image, en partie d'image, jusqu'au pixel. Techniquement, toutes peuvent être reproduites ; toutes peuvent être transmises, assorties de commentaires, de tags, de modifications, de remontages, de détournements<sup>166</sup>. » **Le mashup est un bon exemple de « tactique » d'appropriation du réel dans une société dominée par les industries audio-visuelles.**

Une table ronde a enfin permis d'aborder pendant le festival – où ont été présentées des œuvres d'amateurs comme de professionnels<sup>167</sup> – les nombreuses questions juridiques posées par cet art du remix qui bouscule les fondements du droit d'auteur. Il faut dire que ces questions sont souvent et de manière volontaire totalement éludées. Il est assez étonnant par exemple de constater avec le journaliste Calimaq, que YouTube dont la principale fonctionnalité est de mettre à disposition des œuvres d'autrui pour pouvoir s'en servir, ne donne aucune consigne en la matière : « La seule manière de s'assurer que votre vidéo ne porte pas atteinte aux droits d'auteur de tiers consiste à mettre vos compétences et votre imagination à profit pour créer une œuvre entièrement originale. Cela peut aller du simple enregistrement d'un groupe d'amis faisant des grimaces au tournage plus complexe d'un court métrage incluant script, acteurs et tout le tralala. Si l'œuvre est de votre propre création, vous

---

réseau de ventes parallèle, les *bootlegs* sont à présent plus faciles à trouver grâce au développement des techniques de copie privée et d'échange de fichiers sur Internet (pair à pair). Ces bootlegs suscitent de nombreux problèmes juridiques ».

<sup>166</sup> Disponible sur le site du Forum des Images : <http://www.forumdesimages.fr/fdi/Festivals-et-evenements/Archives-Festivals-et-evenements/Archives-Festivals-et-evenements-saison-2010-2011>

<sup>167</sup> Sur un mode original avec notamment un concours *online* pour les amateurs sur Internet grâce à la plateforme collaborative JayCut : en 15 jours, les amateurs étaient invités à composer un montage de trois minutes à partir d'une base de vidéos sélectionnées par les partenaires du festival (Arte Creative, Lobster, le CNES et le Forum des images) avec l'autorisation d'y introduire leurs propres créations et/ou des sons libres de droits. Le thème du concours était *Demain sera (presque) parfait !*. Toutes les œuvres du concours *online* ont été projetées au Forum des images. Par ailleurs, sur la base des mêmes contenus, des équipes de professionnels ont réalisé des créations en 48h.

n'aurez jamais à vous soucier des droits d'auteur, puisque vous en êtes propriétaire<sup>168</sup> ! »

> *Les institutions artistiques et culturelles peuvent être des forums de débats autour des enjeux esthétiques et donc sociaux, culturels et juridiques, des « nouvelles images », post-produites ou remixées, qui caractérisent la culture numérique.*

L'industrie du jeu vidéo donne un autre exemple de cette activité d'appropriation des nouveaux écrans et de leurs contenus par les « natives digitaux », ces amateurs qui sont des « transformateurs ».

#### 4-3 Le jeu vidéo : du hacker au joueur et du joueur à l'amateur

Le jeu vidéo est aujourd'hui l'une des industries culturelles les plus importantes au monde. Depuis cinq ans, note Sébastien Genvo<sup>169</sup>, on assiste à un élargissement considérable de la population des joueurs : « Alors que le jeu vidéo était auparavant réservé à un public d'initiés, jeune et masculin, il s'adresse aujourd'hui à tout un chacun à mesure que l'utilisation des technologies de l'information et de la communication se généralise, que les consoles de jeu sont plus nombreuses (...) et que les constructeurs proposent des systèmes de jeu innovants et accessibles à tous ». Le jeu vidéo est passé des salles de jeux aux bars, puis des bars aux salons de nos maisons. Il est aujourd'hui interconnecté et trouve sa place au fond de nos poches ! Le premier jeu sur téléviseur obligeait le joueur à placer un cache transparent sur l'écran en guise de décor, demain le jeu vidéo utilisera notre environnement réel géo-localisé comme décor virtuel à partager en direct sur le réseau Internet ! Les mutations des technologies et des pratiques sont extrêmement rapides et affectent profondément les sensibilités de nos contemporains à un niveau qui tend à être planétaire.

Les résultats de l'observatoire des jeux vidéo de Médiamétrie confirment la présence massive de ces jeux dans la vie des jeunes (94% des 15-24 ans), notamment à

<sup>168</sup> Calimaq, « Un plaisir toujours coupable : le mashup », S.I.Lex , 18 janvier 2010. (blog de l'auteur, alias Lionel Maurel, conservateur des bibliothèques en poste à la BNF. Disponible sur Internet : <http://scinfolex.wordpress.com/2010/01/18/un-plaisir-toujours-coupable-le-mashup/>

<sup>169</sup> Sébastien Genvo, « Jeu vidéo, une histoire à succès », *Lecture Jeune*, n° 133, mars 2010, p. 20-22. Sébastien Genvo est maître de conférences à l'université de Limoges (IUT du Limousin) et membre du Centre de recherche sémiotique. Avant d'entreprendre un doctorat en sciences de l'information et de la communication, il a notamment été *Game designer* sur le jeu XIII, édité par Ubi Soft en 2003.



travers leurs pratiques en réseaux<sup>170</sup>. Par ailleurs la parité est dorénavant de mise : 47% des joueurs sont des femmes et ces dernières sont même majoritaires chez les personnes âgées de 50 à 64 ans<sup>171</sup> !

**Le jeu-vidéo n'est pas seulement loisir de masse, il est aussi une pratique pivot qui modèle des pratiques ludiques, éducatives (*serious game*), culturelles et artistiques.** Serait-il la marque d'un nouveau « socle épistémique » ? Impose-t-il progressivement un modèle de rapport à la culture et au savoir ? Mais ce modèle produit ses propres avatars à travers les détournements dont il est l'objet et qui s'affirment comme les conditions de son succès. Le jeu fait lui-même l'objet de jeux de la part de ses utilisateurs. C'est peut-être là le destin de tout jeu, mais ici le ressort d'appropriation est à l'échelle industrielle et devient la clef du succès de l'industrie « créative ».

Les réappropriations par des amateurs des jeux vidéo que sont les *mods*, les *machinimas* et les *métagames* transforment le joueur en une forme de coproducteur. L'industrie audiovisuelle encourage le joueur à s'investir dans le jeu, c'est la condition *sine qua non* de son succès. Mais le joueur ne peut se contenter des épreuves préétablies par une règle ; tout jeu est en partie personnalisé voire parfois détourné par ses adeptes. **Les industries sont donc amenées à promouvoir le joueur en amateur en l'invitant à créer son propre jeu, ses propres histoires, ses propres activités sociales et créatives.**

L'ancêtre du jeu vidéo<sup>172</sup>, un jeu de morpion sur cadran téléphonique, aurait vu le jour en 1952. Le premier jeu vidéo sur écran daterait de 1958 : un jeu de tennis. Le premier jeu vidéo sur ordinateur, « Spacewar ! », a été développé dans le cadre du

---

<sup>170</sup> Plus d'une personne sur deux joue à un jeu vidéo, soit 35,4 millions d'individus en France. Parmi eux, plus de la moitié (56%) a moins de 35 ans. Les 15-24 ans sont les plus « accros avec 7 millions de joueurs, suivent ensuite les 6-14 ans et les 25-34 ans avec respectivement, 91% et 85% d'entre eux qui ont déjà joué. (Médiamétrie, enquête 2010)

<sup>171</sup> L'enquête de la SOFRES intitulée « Jeux vidéo et adolescents » menée en septembre 2010 auprès de 500 adolescents de 12-17 ans, met en évidence que les joueurs adolescents sont très majoritairement des garçons, mais l'enquête va plus loin en proposant deux profils contrastés qui mettent en lumière une appropriation par genre : 65 % des petits joueurs de 12-17ans sont des filles de milieux plutôt favorisés, 75% des gros joueurs sont des garçons dont 59% issus d'un foyer défavorisé. Par ailleurs, selon les travaux de l'observatoire du CNC de novembre 2010 la part du chiffre d'affaires du marché des jeux vidéo (selon la classification PEGI) réservés aux 3 à 6 ans serait au premier semestre 2008 de 318,9 M€, sur un CA total de 673,7 M€!

<sup>172</sup> L'ensemble des informations de cette section sont extraites de la thèse de Julian Alvarez, *Du jeu vidéo au "serious game". Approches culturelle, pragmatique et formelle*, décembre 2007, université de Toulouse, Science de l'information et de la communication.

M.I.T en 1962 par Steve Russel, un hacker<sup>173</sup>. Le jeu vidéo serait donc né d'une production amateur au sens étymologique du terme mettant en œuvre une logique de détournement. Il relève en ce sens de la philosophie hacker fondée sur la croyance en une société utopique de libre échange de l'information que l'informatique pouvait enfin permettre. Sébastien Genvo précise d'ailleurs que ce premier jeu vidéo, *Spacewar !*, était diffusé gratuitement dans les campus américains disposant des machines nécessaires où il rencontra un vif succès auprès des étudiants ingénieurs. Les détournements actuels des jeux vidéo renouent avec cette philosophie d'origine, mais sous l'œil vigilant de l'industrie.

C'est en 1967 que naît aux Etats-Unis le premier jeu connecté à la télévision : un jeu de hockey. Mais la première machine de jeu payante (borne d'arcade) est conçue par Nolan Bushnell en 1970. Dès les années suivantes, 1500 exemplaires sont produits et installés pour l'essentiel dans les bars. Il rencontre peu de succès ; le public découvre à peine à l'époque les joies de l'ordinateur et ne semble pas encore assez familier avec les concepts et les commandes. Bushnell persiste pourtant et fonde la société Atari qui diffuse dès 1972 le jeu *Pong* évoquant un jeu de tennis. Le succès commercial est cette fois au rendez-vous dans les bars et salles d'arcade. Un nouveau type de jeu *media* est né ainsi qu'une industrie nouvelle. Fondée avec un capital de 500 dollars, la société Atari affiche un chiffre d'affaire de 3,3 millions de dollars en 1974, puis de 40 millions en 1976, ce qui en fait à l'époque, selon Sébastien Genvo, la compagnie à la croissance la plus rapide de l'histoire des Etats-Unis. Au début des années 1980, le marché arrive cependant à saturation ; les revenus d'Atari qui avait jusque là le quasi monopole sont en chute. On pense alors que le jeu vidéo restera un phénomène de mode ! Mais la cause de ce déclin apparent résidait ailleurs, dans l'absence de réflexion sur ce qui fait la qualité d'un jeu. Le succès économique avait empêché toute réelle création dans ce domaine ; la crise oblige à l'innovation. Il reviendra à Nitendo de révolutionner dans les années 1980 le modèle économique en vigueur avec la nouvelle console de salon, la NES, vendue à prix coûtant ; les innovations technologiques sont remarquables : manette de jeu de type *joypad* et plus de couleurs à l'écran. L'orientation exclusive du marché sur un public masculin (thématiques guerrières) cesse ; le public adolescent reste visé. La période suivante est marquée par l'avènement de la micro-informatique

---

<sup>173</sup> A l'époque cette appellation n'avait aucune connotation négative, précise Sébastien Genvo, mais désignait simplement « de jeunes adultes aimant explorer des possibilités des systèmes informatiques »

familiale, mais le piratage informatique provoque la faillite des fabricants. L'ordinateur PC et l'arrivée de la *Gameboy* comme plateforme de jeu, caractérisent le cycle suivant qui va de 1989 à 1995. Vient ensuite la vague des cédéroms. De 1995 à 2001, on assiste à l'arrivée de la console de jeu 32 bits *Playstation* de Sony. Durant l'hiver 2010<sup>174</sup> sort la *Xbox 360°* où les manettes sont remplacées par le *Kinect* qui suit le mouvement du corps grâce à une caméra et des capteurs ; Sony lance de son côté une manette simplifiée, qui détecte les mouvements grâce à un vibreur intégré ; le corps s'engage dorénavant dans un monde virtuel de plus en plus réaliste et immersif. Aujourd'hui, « les éditeurs "traditionnels" misent sur les réseaux sociaux », comme le titre le journal *Le Monde*<sup>175</sup>, réseaux sociaux qui provoquent « une explosion fulgurante » (comme le célèbre jeu collaboratif *World of Warcraft*, jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs). Ces **univers persistants** se déroulent de manière continue dans la mesure où, des joueurs étant déconnectés, l'histoire évolue par l'interaction des autres joueurs en ligne. Ce type de jeu se développe avec grand succès grâce également à des applications pour téléphone mobile.

Un spécialiste de la question, le professeur Stéphane Natkin<sup>176</sup>, a pu expliquer lors d'une conférence que les marchés du jeu vidéo sont désormais parallèles (*serious game*, *casual gaming*, etc). Les techniques et les contenus numériques sont définis dans une stratégie multiplateformesh et les produits audiovisuels déclinés selon une logique trans-média (film traditionnel, version interactive, adaptation en jeu- vidéo et autres produits dérivés).

Christophe Peter<sup>177</sup> analyse dans le cadre de sa thèse la relation entre réel et virtuel qui est au cœur des pratiques culturelles et de loisirs actuels. Plus précisément, en abordant les liens entre goût pour les jeux vidéo et pour le sport, son travail remet en question les discours éducatifs sur l'opposition entre activités de loisirs réelles et virtuelles<sup>178</sup>. Il démontre en effet qu'il y a complémentarité entre ces mondes qui

---

<sup>174</sup> Ces produits ont fait l'objet d'une présentation détaillée dans *Le Monde*, 8 novembre 2010.

<sup>175</sup> Laurent Checola, « Jeux vidéo : les éditeurs 'traditionnels' misent sur les réseaux sociaux », *Le Monde*, 15 juillet 2011.

<sup>176</sup> Stéphane Natkin, « l'univers du jeu vidéo : de la pratique à la recherche », Laas, Toulouse, 18 octobre 2007. Professeur titulaire de la chaire de systèmes multimédia au CNAM, Stéphane Natkin est aussi directeur de l'école nationale des jeux et médias interactifs numériques (ENJMIN).

<sup>177</sup> Christopher Peter est l'auteur de l'étude pour le DEPS dont nous avons repris le titre en tête de ce paragraphe. Docteur en sciences sociales, il est l'auteur d'une thèse de sociologie et de sciences de l'information-communication sur la place des jeux vidéo dans les loisirs des jeunes et des adultes à l'université de Paris IV.

<sup>178</sup> Cette étude s'appuie sur l'observation des consommations des 10-14 ans à partir d'une exploitation spécifique de l'enquête sur les loisirs culturels des 6-14 ans menée par Sylvie Octobre pour le DEPS.

interagissent. « **Loin de constituer une pratique virtuelle séparée du reste de leur vie, qui serait porteuse d'addiction ou de comportements violents, les jeux vidéo prennent place dans une élaboration de soi à la fois personnelle et sociale qui facilite l'identification à un genre sexué et à un univers culturel.** » Ainsi, « celui qui privilégie un certain type d'action dans le monde réel a ainsi de fortes chances de les privilégier également dans les univers virtuels ».

Une autre spécificité des jeux vidéo relevée par Christophe Peter est le **principe de double incertitude**. Dans le jeu vidéo, il faut toujours à la fois éviter ses adversaires et progresser dans un milieu hostile (contrairement à un match de tennis par exemple où le joueur ne se consacre qu'à vaincre son adversaire, dans un environnement qui ne présente nul autre obstacle à franchir). Cette situation de double incertitude est celle que le professeur Bruno Latour propose à ses étudiants de l'Ecole des Mines dans le but, selon ses termes, de « décaler au maximum les élèves, en les introduisant d'emblée à la situation d'incertitude créée d'une part par la recherche et d'autre part par les tenants et les aboutissants sociaux de ces recherches ». Le chercheur poursuit en insistant sur la faculté de l'imaginaire à résoudre des situations complexes « cette double incertitude correspond de plus en plus à la situation réelle dans laquelle les élèves devront travailler, une fois devenus, professionnels : on fera certes toujours appel à leur compétence de généraliste mais de plus en plus on aura besoin qu'ils soient capables d'analyser des situations de vive controverse (risque technologique, incertitude scientifique, multiplicité des scénarios possibles, conflit de valeur morale) pour lesquelles il n'y a pas de modélisation assurée et dans lesquelles il faut pourtant bien décider à chaud<sup>179</sup>. » Souvent, la peinture, et l'art contemporain en général, permettent d'expérimenter ces situations de double incertitude qui laisse le spectateur en suspend devant des paradoxes visuels et l'incite à réfléchir.

---

<sup>179</sup> Latour, Bruno, introduction à son cours donné à l'Ecole des mines et à SciencesPo en 2007-2008, en collaboration avec l'Ecole des mines (Dominique Linhardt) et le MIT (Vincent Lépinay) : « Les élèves travaillent par groupes de quatre ou cinq, comprenant un «coordinateur», un «statisticien», un «webmestre» et un ou deux «reporters». Chaque groupe choisit une controverse sur laquelle il doit accumuler une documentation complète mêlant les différents types de médias (journaux, toile, revues de vulgarisation, revues savantes, littérature «grise», entretiens, etc.) et qui fait l'objet ensuite d'une analyse. Il n'est pas demandé aux élèves de prendre parti ou de donner leur avis d'experts, mais de décrire le plus soigneusement possible la gamme des positions, la dynamique des débats, les arguments techniques échangés, leur traduction par les différents médias, ainsi que les raisons de ces évolutions. A la fin de l'année, l'étude de chaque controverse donne lieu à une restitution sous forme de site web, accessible sur l'intranet de l'école. »

La sociologue Delphine Grellier<sup>180</sup>, spécialiste des jeux vidéo et des jeux de rôle en ligne, s'appuie sur les théories socio-anthropologiques selon lesquelles les productions imaginaires contemporaines ont pour fonction d'euphémiser les angoisses humaines : angoisse de mort et obsession de la perfection. **Le jeu vidéo en tant qu'industrie culturelle post-médiatique ne devrait son succès qu'au maintien d'une tension entre sa « sacralisation » comme objet de spectacle et son ouverture à la participation de « spectateurs-joueurs ».** Car, comme le rappelle François Rouet, chargé d'étude au DEPS<sup>181</sup>, en France, la création doit jouer un rôle éminent pour qu'une industrie bénéficie d'une légitimité culturelle. Ce fut le cas pour le cinéma et c'est le cas aujourd'hui pour le jeu vidéo dont le chiffre d'affaire dépasse dorénavant celui du cinéma en salle !<sup>182</sup>

Les détournements auxquels sont soumis les jeux vidéo par leurs joueurs sont autant des pratiques suscitées par l'industrie (et qui participent au succès du produit), que des « tactiques » propres au besoin de participation d'un **public « amateur »** c'est-à-dire **en quête d'une maîtrise - conquise collectivement - de ses « attachements**<sup>183</sup> ».

#### 4-4 *Machinimas, mods et métagames* : pratiques en amateur des mondes virtuels

L'avenir des jeux vidéo est de plus en plus lié à celui des pratiques sociales des amateurs, pratiques d'appropriation comme le sont les *machinimas*. Pour Margherita Balzerani<sup>184</sup>, spécialiste du détournement de jeux vidéo, les *machinimas* constituent un genre cinématographique issu du monde virtuel, depuis une quinzaine d'années, dont le nom est la combinaison de trois mots : machine (pour ordinateur), animation et cinéma. « Le mot désigne à la fois des techniques de production audiovisuelle et

<sup>180</sup> Delphine Grellier est docteur en sociologie de l'université Montpellier III, administratrice et coordinatrice éditoriale de l'Observatoire des mondes numériques en Sciences humaines (OMNSH). Sur le site Internet de l'OMNSH on peut lire les textes de ses différentes interventions dont celui auquel nous faisons référence, « Pour une socio-anthropologie des jeux vidéo », mis en ligne le 1<sup>er</sup> décembre 2004 sur [www.omsh.org/spip.php?article44](http://www.omsh.org/spip.php?article44).

<sup>181</sup> François Rouet, « La création dans l'industrie du jeu vidéo », dans *Culture études*, DEPS, 2009.

<sup>182</sup> L'industrie du jeu vidéo pesait 35 milliards d'euros au niveau mondial fin 2007, selon l'Agence française pour le jeu vidéo (AFIV).

<sup>183</sup> Cette notion, empruntée au sociologue Antoine Hennion, sera développée dans le dernier chapitre. En bref, pour Antoine Hennion les amateurs sont des virtuoses de l'« attachement » dans la mesure où l'amateur est celui qui produit sa relation à l'objet, une relation active, dans une incessante confrontation à soi, aux autres, aux choses.

<sup>184</sup> Margherita Balzerani, « Jeu vidéo et machina. De l'adolescent joueur à l'adolescent créateur », *Lecture Jeune*, n° 133, octobre 2009. Margherita Balzerani est commissaire d'exposition et critique d'art, spécialiste du détournement esthétique des jeux vidéo et des mondes virtuels dans l'art contemporain. Elle est aussi membre de l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines.

une œuvre ou un genre cinématographique. En tant que genre cinématographique, le terme se réfère aux œuvres réalisées en filmant de l'intérieur d'un monde virtuel ou de jeu vidéo ». Aujourd'hui, ce détournement est facilité et encouragé par les éditeurs eux-mêmes qui fournissent les moteurs 3D permettant la réalisation de ces films dans un univers virtuel.

L'histoire de ce nouveau genre débute en 1996. Elle est, là encore, le fruit d'un détournement par un groupe de joueurs du jeu vidéo de « tir objectif » qui s'intitule *Quake*. Les joueurs produisent ainsi le premier « court-métrage » du genre intitulé *Diary of a camper* (qui est visible sur YouTube). « Il s'agissait là du premier détournement d'un moteur de jeu au service d'une histoire autre que celle prévue par le jeu lui-même ». Avec l'apparition de logiciels comme *The Movie*, véritable petit studio cinématographique, la multiplication des jeux en ligne massivement multi-joueurs qui apportent décors, liberté de mouvement et figurants, l'amélioration du matériel et l'essor de l'Internet, de plus en plus de passionnés de jeux se sont donc aventurés à faire leur cinéma.

Comme l'expliquent les chercheurs Nicolas Auray et Marie-Christine Legout<sup>185</sup> à propos des *Simséries* (*Machinimas* à partir du jeu des *Sims*), **après un certain temps la plupart des joueurs éprouvent une forme d'ennui qui les pousse à s'adonner à une pratique plus inventive** comme par exemple la création de leurs propres *skins* (travail sur les textures ou sur l'habillage des formes). L'amateur réutilise les éléments virtuels existants<sup>186</sup>, les enrichit, les détourne et crée ses propres histoires en 3D ou conçoit un intérieur, dessine des modèles de vêtement, etc. La pratique du jeu stimule la créativité et devient – concluent les chercheurs – le moyen de révéler une disposition, tout en assouvissant une passion, pourrait-on ajouter<sup>187</sup>.

Des clubs de fans de *machinimas* se constituent sur Internet pour échanger leurs pratiques, dont le *modus operandi* déroge des modalités hiérarchiques du travail

<sup>185</sup> Nicolas Auray, Marie-Christine Legout, « Le star Sims theme », *Médiamorphoses*, n° 63, non daté, p. 63 à 68.

<sup>186</sup> La mise à disposition de jeux gratuits sur Internet via les *mods* favorise cette pratique en amateur. Un exemple, la logithèque « Je télécharge » qui permet de télécharger gratuitement et légalement tous les logiciels utiles ou indispensables à cette activité.

<sup>187</sup> Le passage par la fiction permet toutes les libertés et un jeu infini entre réel et imaginaire : quelques exemples étonnants : des joueurs sont allés jusqu'à reconstituer leur couple et leur appartement dans les *Sims* et inversement d'autres se rencontrent physiquement pour improviser des pièces théâtrales mettant en jeu les *Sims* ! Les joueurs sont donc tout naturellement très critiques par rapport aux séries télévisuelles, moins vis-à-vis de leurs contenus (dont ils peuvent s'inspirer) que de leurs mécanisme diégétiques et mélodramatiques jugés trop standardisés

ordinaire : **l'utilisation par d'autres de sa création est vécue par l'amateur comme une récompense** et non comme une captation malveillante car le partage des créations entre deux créateurs engage un jeu subtil de reconnaissance basé sur la réciprocité<sup>188</sup>. Chacun rend hommage à l'autre, celui qui donne et celui qui reçoit<sup>189</sup>. Dans ce contexte, « **Atopic Festival** », né en 2009<sup>190</sup>, est le premier événement qui réunit professionnels et amateurs autour d'un nouveau genre de création de réalités virtuelles.<sup>191</sup> Sur le site Internet du festival on trouve la référence du site GamerCreds, réseau social de joueurs qui se fixe pour objectif « de rendre accessible au plus grand nombre la production d'un Machinima » et offre une formation à distance.

De même, **certains amateurs éclairés peuvent créer leurs propres jeux vidéo** à partir des *mods* (pour « modification » en anglais) fournis par les éditeurs afin de permettre leur développement par les joueurs. Dans l'article écrit sur Wikipédia à ce sujet, il est précisé que « les jeux vidéo sur ordinateur sont parfois créés avec l'idée de pouvoir les modifier facilement dans le futur. Pour cela, ils sont souvent fournis avec un kit de développement (comprenant par exemple un éditeur de carte) qui permet la création de versions modifiées du jeu : les *mods*. Beaucoup d'amateurs semble-t-il tentent leur chance mais peu semble-t-il arrivent jusqu'au stade final, c'est-à-dire créer un jeu complet. **Laurence Allard donne à ce principe de détournement de jeux le nom de « mix médiatique »**. Elle insiste cependant sur le

---

<sup>188</sup> Les chercheurs affirment que « cette phase de variation créative autour de l'univers culturel défini par le jeu est vécue comme un apprentissage des caractéristiques d'un métier professionnel. Une créatrice de *Simsérie* a été confrontée à des demandes de photos dédicacées des acteurs qu'elle avait créés. Elle a ainsi été conduite à créer sur son site des biographies (imaginaires) pour ses acteurs virtuels, en leur donnant un nom, une personnalité. Elle a dans le même temps étoffé son site web de scènes de coulisses de tournages agrémenté d'un magazine de potins autour de la vie mouvementée de ses acteurs. Pour cela, elle s'est essayée à la coproduction : elle a rencontré un fan inconditionnel de sa série, et lui a proposé de devenir « reporter officiel, si bien qu'elle a créé « un univers derrière la série ». Toute cette évolution, depuis le lancement du premier épisode de la série jusqu'au magazine à potins « genre Gala », a pris trois mois !

<sup>189</sup> Les chercheurs précisent que « dans tous les cas, la contrepartie est la reconnaissance publique de dette et l'attribution de la paternité à l'auteur véritable de la chose, sous la forme d'une notice de copyright. Dans ce sens les joueurs vétérans exerçant leur autorité morale sur la communauté se sont ligüés pour créer un comité d'aide et de défense des créations et des sites « Sims ».

<sup>190</sup> Dans le cadre de sa première édition, le festival a présenté le premier long métrage du genre : *Vola Vola* de l'italien Berardo Carboni, dont la production n'a coûté que 130 000 € et a mobilisé des acteurs/avatars pendant plus de six mois pour un tournage exclusivement sur Second Life (monde entièrement virtuel en ligne créé en 2003). Sa seconde édition a eu lieu en décembre 2010 à Paris, événement réalisé à l'initiative de Human Atopic Space, association qui promeut l'art numérique. Les premiers films digitaux sortent donc de l'ombre.

<sup>191</sup> L'artiste Benjamin Nuel crée, avec le soutien du DICREAM en 2008 un jeu vidéo intitulé « l'Hôtel » qu'il réinvestit dans une série télévisuelle l'année suivante. Il participe également avec Isabelle Arvers à des ateliers destinés aux jeunes afin que ceux-ci puissent réaliser leurs créations de *Machinimas*.

fait que de très jeunes fans de jeux vidéo s'adonnent à cette activité amateur des « natifs numériques ». Elle expose précisément le cas de **jeux vidéo créés de toutes pièces par des amateurs utilisant RPG Maker**, un moteur de jeu en version XP<sup>192</sup>. Les utilisateurs (regroupés en équipes dont la moyenne d'âge des membres se situe entre 12 et 20 ans) peuvent poster sur Dailymotion leurs personnages et les faire circuler dans des cartes, des décors qu'ils ont intégralement imaginés. La chercheuse précise que « le RPG Maker a la particularité d'avoir un éditeur graphique pour créer ces décors et un langage de script, un menu de customisation des programmes informatiques – permettant différents modes de déplacement et de personnalisation des personnages, des voitures, des batailles, etc. – programmé en Ruby, un langage de programmation relativement récent ». Elle précise que **ces scripts sont échangés sur des forums spécialisés de « script teddies » (copieurs de code)**, « parfois d'une grande virtuosité ». Mais le fait remarquable exposé par Laurence Allard, qui a analysé le corpus de ces joueurs, est que ceux-ci ont en moyenne une douzaine d'années seulement et n'ont, bien entendu, jamais appris à programmer en Ruby. Ces très jeunes amateurs déchiffrent cependant les scripts et parviennent à les copier, les coller et à tester leurs performances. « Ils sont donc vraiment dans ce mode exploratoire d'expérimentation » que Laurence Allard rapproche de l'apprentissage de la langue maternelle : « ces enfants ont envie de s'exprimer, ils ne connaissent pas la grammaire de la programmation, mais [...] ils arrivent à exprimer ce qu'ils ont envie de raconter, exactement comme le petit enfant se sert des trois mots qu'il connaît pour arriver à faire comprendre ce qu'il a envie de dire. La notion de natif numérique est vraiment heuristique dans le cadre de ces pratiques car elle se déroule dans la même séquence d'apprentissage : on souhaite d'abord parler, on va ensuite déchiffrer, trouver quelques mots et l'on va ensuite apprendre à lire le français, mais on ne commence jamais par l'apprentissage de la grammaire française, par exemple, pour s'exprimer dans cette langue. » Et de conclure : « On ne peut qu'être étonné et impressionné par les compétences musicales, graphiques et sociales de ces enfants de 12 ans qui administrent des forums de A à Z et gèrent des projets collectifs. [...] La grande palette expressives de ces enfants, à la fois spectateurs, joueurs, fans de jeux, **programmeurs**

---

<sup>192</sup> Laurence Allard, *Internet et contenus autocréés*, intervention retranscrite par Alain Monrigal extraite de la conférence-débat « Pratiques culturelles et nouvelles technologies », 28 novembre 2008, Paris. Le texte, placé sous Licence Creative Commons BY-NC-SA est disponible sur le site internet de l'association « Passeurs d'images » : <http://www.passeursdimages.fr/Internet-et-contenus-autocrees?lang=fr>



**amateurs**, prouve, à mon sens, la grande réversibilité des rôles culturels rendue possible par le peer-to-peer. »

Dans le même ordre d'idées, on peut citer le phénomène des **métagames qui sont des créations par des amateurs chevronnés de jeux vidéo qui prennent l'univers vidéoludique comme thème et qui sont là des parodies donnant à expérimenter aux joueurs l'absurdité de certaines mécaniques de jeux**<sup>193</sup> ».

L'ensemble de ces pratiques sont également le fait de professionnels, mais leur réalité amateur nous révèle un phénomène qui bouleverse en profondeur notre manière d'envisager la culture. Ces jeux générés par les utilisateurs (UGG) ne sont pas le fait de hackers, mais comme l'analyse Laurence Allard, mais de natifs digitaux « copieurs-colleurs » qui s'approprient le langage des jeux et font preuve, selon la chercheuse d'un rapport à la fois engagé et distancié à la culture de leur époque.

On le voit les modalités de participation, d'appropriation et de partage grâce aux technologies digitales d'Internet au mobile en passant par les jeux sont variables. Elles vont du premier degré de participation des audiences en ligne avec le « j'aime » « j'aime pas » et le simple échange d'images et de commentaires à la production d'œuvres (remix de jeux, mashups, parodies, fan-fictions, etc.) qui sont des modes amateurs de « curation » (d'activités critiques et de sélection d'œuvres) elles-mêmes souvent solidaires d'activités d'éditorialisation de contenus (fansubbing, blogs) créateur de communautés (blogs, forums, sites de socialisation). **Les activités des « audiences » sont désormais mises en visibilité et participent à la vie et au succès d'un produit culturel tout autant que l'appréciation des spécialistes du marketing et des experts culturels professionnels.** Pour analyser ce mouvement d'agrégation sociale qu'architecturent les blogs et les forums, Laurence Allard, se réfère au concept de « convergence culturelle ».de Henry Jenkins<sup>194</sup> qui désigne le fait que les nouvelles technologies ont donné au public – « qui occupe désormais un espace à l'intersection des anciens et des nouveaux médias » – la possibilité de s'exprimer ; avec l'apparition du Web social, **quiconque peut s'approprier des objets de culture pour des usages dérivés.**

Par ailleurs, comme l'a démontré Dominique Pasquier, la conversation autour des contenus culturels est une dimension essentielle du plaisir pris à leur consommation ; le numérique prolonge cette sociabilité en la transformant et crée de nouvelles

---

<sup>193</sup> Le blog Waxy dresse la liste exhaustive des *métagames*.

<sup>194</sup> Henry Jenkins, *Convergence culture, where old and new media collide*, New York university press, 2006

« communautés » allant d'une audience hétérogène réunissant des individus n'ayant pas de liens entre eux, aux clubs d'initiés en passant par les habitués de forums. Ces modes de sociabilité se complètent et s'enrichissent mutuellement et relèvent de plus en plus d'un rapport interactif aux images. Car, au-delà du phénomène de convergence culturelle se profilerait un autre changement radical : le passage d'une culture du livre à une culture essentiellement visuelle ; certains observateurs n'hésitent pas à affirmer que l'intelligence en images aurait largement dépassé l'intelligence verbale chez les jeunes !

#### 4-5 Des pratiques amateurs numériques qui investissent le réel : le graffiti numérique, le viggig

Le « graffiti numérique » est une pratique de hacking appliqué à l'espace public réel dont peuvent s'emparer les amateurs. De nombreuses productions créatrices convergent sous cette appellation ; il s'agit dans un premier temps de modifier et réinvestir de manière créative l'espace urbain. Le graffeur utilise, à la place des bombes de peinture, le laser et les diodes lumineuses autocollantes pour marquer l'espace public de graffs souvent monumentaux et luminescents. Ces interventions sauvages et nocturnes sont spectaculaires bien qu'éphémères. La seconde vie de ces « tags urbains » est donc sur les réseaux sociaux où les photographies et les vidéos de leur réalisation circulent. La philosophie de ces actions artistiques – sociales et politiques – est particulièrement bien énoncée par le collectif d'artistes professionnel Graffiti Research Lab<sup>195</sup>. D'une manière générale le « street art » comme mode d'intervention plastique « à la portée de tous » trouve sur le web un prolongement à la fois artistique et communicationnel. Ainsi le « tape graffeur » Max Zorn qui sévit à Amsterdam instruit les internautes, via son blog, sur la manière de réaliser du *tape art*<sup>196</sup>. Le célèbre « graffeur photographique » JR, grâce à son projet « inside out<sup>197</sup> » permet à des milliers d'internautes de se tirer un portrait XXL et de l'afficher dans les rues ; en Tunisie, pendant la « Révolution de jasmin » ces portraits

---

<sup>195</sup> Selon Wikipédia, le Graffiti Research Lab est un collectif d'artistes se rattachant au laboratoire « ouvert » de la fondation Eyebeam qui développe des outils destinés à « appuyer technologiquement les individus pour modifier et réinvestir de manière créative leurs environnements envahis par la culture du commerce et de l'entreprise », transposant ainsi l'esprit *open source* dans le monde des arts de la rue. Chacun de leur projet est documenté de manière très précise sur leur site, de façon à inciter les gens à passer eux-mêmes à l'action. Le Graffiti Research Lab a reçu une distinction au festival Ars Electronica 2006 dans la catégorie *Art interactif*.

<sup>196</sup> Voir le blog de l'artiste <http://www.maxzorn.com/>

<sup>197</sup> Voir <http://www.insideoutproject.net>

photographiques devenaient un message politique d'une grande efficacité en permettant au citoyen de recouvrir de son visage les portraits officiels de Ben Ali.

Le *vigging*<sup>198</sup> est une autre forme d'hybridation des techniques et des genres propre à la culture amateur de rue dont ont pu s'emparer les professionnels : un Vidéo Jockey ou encore Visual Jockey (acronyme VJ) est « un artiste technicien de l'animation visuelle, de l'habillage visuel sur de la *zik* ou dans un spectacle vivant : entre vidéo expérimentale et habillage TV, un bidouilleur cathodique, un créateur d'expériences visuelles jouant sur le rythme ou pas du tout, comme une peinture vidéo éphémère<sup>199</sup> ». Là encore un événement, le *Vision'R VJ Festival*, permet à l'amateur d'être en compétition avec d'autres et de montrer publiquement son travail. Des formations sont également offertes pour amateurs et professionnels<sup>200</sup> qui permettent de resituer cet art dans son contexte en apprenant à le pratiquer. Laurent Carlier<sup>201</sup>, est la personne ressource de cet art en devenir dont s'emparent les amateurs Dans une culture du *visu* grandissante par l'invasion des écrans, du *streaming* et de la *webtv*<sup>202</sup>, le *vigging* est la pratique de tous les mixages possibles (des images de la toile à ses propres *machinimas*) où l'amateur peut *sampler* en direct et via Internet, ses propres créations sonores et visuelles au rythme de la musique assistée par ordinateur.

---

<sup>198</sup> Wikipédia : « Au commencement fut un tas de matériel empilé comme des projecteurs diapos, projos super-8mm et 16mm, magnétoscope et projection assistée par ordinateur. Aujourd'hui viennent en plus, une table de mixage vidéo branchée avec un magnétoscope, un lecteur DVD, ou un ordinateur, voire tout en même temps suivant le matériel choisi ».

<sup>199</sup> On peut discerner différents modes de *vigging* : « le VJ-DJ qui mixe sur 2 sources vidéo façon DJ en utilisant des « samples » vidéo qui ne sont pas forcément de sa création ; le VJ Vidéaste qui réalise généralement ses propres visus et installations ; le VJ en « live act », en temps réel avec ses *visus* sur ordinateur ou en génération directe pour jouer en direct avec ou sans caméras (le « live act » peut se faire à plusieurs machines sans caméra, rien qu'avec du virtuel en utilisant du *machinima* en temps réel, des générateurs de signaux, ou des *softs* 3d en temps réel. »

<sup>200</sup> Les ateliers s'adressent « aux débutants qui veulent prendre et reprendre la culture VJ en marche, comme aux initiés qui souhaitent prendre, reprendre et remanier les bases des processus VJ au cœur des dynamiques de création, et approfondir certaines techniques. VJ est à entendre comme la sphère post-disciplinaire de l'image live ».

<http://wiki.vjfrance.com/index.php/Formation/FORMATIONPUBLIC?action=texprint>

<sup>201</sup>, Fondateur et directeur des Réseaux de la Création (plateforme vidéo numérique), fondateur et organisateur de *Vision'R* (1er et unique Festival VJ international en France), fondateur de la fédération des acteurs de la culture multimédia (culture-multimedia.org) et de « Ecole VJ » Laurent Carlier est par ailleurs conférencier et directeur artistique, il écrit dans des magazines comme *Etapes Graphiques*, il prépare un livre sur le *VJing* et participe à des projets inter-associatifs comme *VideoBase* autour de la liberté d'expression multimedia/vidéo et la défense médiatique des minorités. Il est donc un des acteurs les plus engagés dans la promotion et la diffusion de cette nouvelle forme d'expression, parce que, selon lui, elle permet de partager des valeurs et des émotions autant politiques qu'esthétiques.

<sup>202</sup> La WEB TV est un support de communication avec des films, des reportages. L'Assemblée nationale, par exemple, a la sienne, comme nombre d'entreprises privées qui intègrent ce support dans leur politique de communication. Pierre Bergé a été à l'initiative de la première WebTV consacrée à l'art contemporain, *Artivi*, qui propose « une nouvelle façon de parler et de présenter le monde de l'art ».

Pour comprendre la spécificité de ces pratiques créatives et culturelles, il faut donc aborder la question de la réception dans ce qu'elle a de plus actif et analyser dans leur **dimension relationnelle ces productions amateurs relevant essentiellement d'une fonction de postproduction** (sampling, remix, customisation). La philosophie hacker (et le logiciel libre basé sur **l'usage ouvert** d'une invention que ses utilisateurs peuvent toujours améliorer ou détourner), est au cœur de cette « culture numérique » constituée d'*User Generated Content.*, de contenus autocrées par des usagers. Un exemple significatif est le phénomène des *flash-mobs*, ces rassemblements de personnes (qui généralement ne se connaissent pas) grâce à l'Internet, qui font du happening artistique des années 60 une nouvelle forme expressive de sociabilité, à la fois gratuite, spontanée et publique.

## Conclusion

### Amateurs de culture, culture des amateurs : une esthétique de la contribution

Toute pratique amateur est à la fois un geste artistique et une pratique sociale. Mais avec les pratiques numériques des jeunes, communicationnelles et en réseau (blogs, fansubbing, posts d'images, pocket-films, scrapbooking digital, machinimas, mashups...), la dimension sociale de ces pratiques artistiques et culturelles est constitutive. **La distinction entre production et réception en est altérée au profit d'un processus continu de remix** relevant souvent de la postproduction. Le spectateur web 2.0 est avant tout un créateur d'*user generated content* qui participe au flux des représentations disponibles sur le web et ce faisant s'approprie – en les partageant, les commentant, les remixant – ces contenus dont il assure la transmission. Le phénomène est tel qu'aujourd'hui, selon Laurence Allard, la logique de l'usage prime dans le processus d'innovation technologique ; on parle '« d'User turn ».; telle, par exemple que l'invention en 1999 par des étudiants en informatique de « Napster », une système de partage qui offre la possibilité d'aller télécharger des titres musicaux sur les ordinateurs d'autres internautes<sup>203</sup>

La sociologue Dominique Pasquier<sup>204</sup>, reprenant les travaux de Lawrence Levine sur le spectacle vivant, montre que la dimension sociale des pratiques culturelles est cependant une constante, mais qu'elle a été progressivement évacuée au profit du processus de sacralisation du théâtre et de l'opéra au début du XX<sup>e</sup> siècle.

Lawrence Levine démontre « qu'avant de devenir un classique reçu par un public éduqué – et silencieux –, Shakespeare a été l'auteur de théâtre le plus populaire de l'Amérique du XIX<sup>e</sup> siècle<sup>205</sup>. Le traitement du répertoire shakespearien est parfaitement irrévérencieux et joué par des acteurs qui donnent dans le registre burlesque. Le public est socialement très composite ("C'est toute l'Amérique qui aime Shakespeare" dit Levine), et il participe au spectacle plus qu'il n'y assiste. » Les spectateurs populaires « mènent grand tapage, mangent, boivent, changent de

---

<sup>203</sup> Laurence Allard, *Internet et contenus autocréés*, op. cit.

<sup>204</sup> Dominique Pasquier, *La culture comme activité sociale*, op.cit.

<sup>205</sup> « Ses pièces sont jouées en tournée, dans les bourgades les plus reculées. Levine rapporte que Tocqueville avait trouvé des volumes de Shakespeare dans des cabanes en bois du grand Nord et qu'il existait des bateaux permettant de donner des représentations dans les petites villes le long du Mississippi, ou dans des campements de mineurs dans le Nevada,» Levine 1988 cité par Dominique Pasquier.

place » et peuvent même, pour montrer leur enthousiasme, « monter sur scène au côté des acteurs, parfois pour prendre le parti d'un personnage contre un autre. » Au début du XX<sup>e</sup> siècle, le statut culturel de Shakespeare change sans que l'on puisse tout à fait comprendre pourquoi : « Il devient un auteur enseigné à l'école, dans le respect du texte, joué par des acteurs qui font dans la sobriété et le classicisme, apprécié par un public érudit et socialement sélectionné ». Que s'est-il passé ? Levine ne peut que rapporter les faits : « Les directeurs de théâtre commencent à opérer un "nettoyage". On fait aussi la chasse aux manifestations intempestives du public, qui reçoit des consignes pour bien se tenir. "William Shakespeare est devenu de la Culture" ». La culture « populaire » se serait alors déplacée vers le cinéma, puis du cinéma aux arts de la rue, etc.

On pourrait se demander si la culture numérique ne serait pas à son tour – et provisoirement ? – cette nouvelle forme de « culture populaire » coproduite par ses « utilisateurs » à l'heure de la « massification culturelle », pour reprendre une expression de Sylvie Octobre. Le risque serait de ne la considérer que comme une simple pratique sociale expressive qui se contenterait de mixer des objets circulant dans le flux culturel mass-médiatique. **Pour sortir de cette vision trop réductrice et manichéenne, il faut prendre en considération la dimension sociale de la culture et pour cela intégrer à notre réflexion le caractère actif de tout acte de réception.**

**En ce sens, il n'y aurait pas d'un côté une culture populaire expressive et de l'autre une culture savante « silencieuse », mais une culture dont le « destin » serait de toujours se réinventer en traçant les voies de son partage ; une culture produite par ses amateurs.**

Le web serait alors une nouvelle scène shakespearienne où se jouent les passions de l'art écrites par des auteurs, mais appréciées par des amateurs qui s'approprient en la transformant une nouvelle « culture de l'écran » et contribuent ainsi activement à façonner la culture à l'ère du numérique. Le nouveau terrain de jeu que constitue l'univers virtuel « Second Life » est de ce point de vue exemplaire ; des amateurs y inventent des personnages et créent des communautés qui peuvent trouver leur expression réelle dans « la vraie vie » (« Real Life »). Ainsi les *furries*, - avatars créées par des amateurs – ont des allures d'animaux anthropomorphes qui peuvent

ressembler à des personnages de Walt Disney. Aux Etats-Unis cette communauté d'amateurs est très active et organise des fêtes où les personnes sont déguisées en leurs avatars et réinterprètent collectivement leurs rôles in « Real Life ». Les *Sims*, tendent à être supplantés par ces avatars créés par les amateurs sur *Second Life*, car ce qui se joue sur l'écran ce sont les enjeux du monde à l'échelle d'une véritable communauté de partage.

***Second Life* est sans aucun doute une nouvelle scène de théâtre où se créent d'autres formes d'écriture dramatique et des relations inédites entre « professionnels » et « amateurs » rendus anonymes sous les masques de leurs avatars 3D.** Cette « seconde vie » est un terrain de jeu utopique où s'élaborent, à travers des personnages fictifs, fruits de l'imagination de chacun, d'autres manières de créer du relationnel et d'expérimenter une culture de transition.

Avec le web 2.0 s'ordonne le modèle du « bottom-up » qui se base essentiellement sur les *user-generated-content*, les internautes créateurs de contenus. Des contenus textuels, visuels et audiovisuels échangés et partagés (blogs, wikis, photos et vidéo communicationnelles) qui relèvent essentiellement de la métadonnée (commentaire, annotation) de la postproduction (fansubbing, mods) et du mixage (mashups, viggig) et qui jouent une fonction à la fois créative, sociale, politique et culturelle. Un nouveau modèle s'impose qui appelle une définition renouvelée de l'amateur.





### III - QUELLE DEFINITION DE L'AMATEUR A L'ERE POST- MEDIATIQUE?

#### L'amateur, celui qui produit sa relation à l'objet

*La libre communication des pensées et des opinions est un des droits les plus précieux de l'homme ; tout citoyen peut donc parler, écrire, imprimer librement, sauf à répondre de l'abus de cette liberté dans les cas déterminés par la loi.*

#### **Art. 11 de la Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen de 1789.**

*L'imprimerie a permis au peuple de lire, Internet va lui permettre d'écrire.*

**Benjamin Bayart<sup>206</sup>**

La démocratisation des compétences rend de plus en plus floues les frontières entre professionnels et amateurs ; le concept de *proam* a permis de rendre compte d'une partie de ce phénomène. Pourtant la question est moins de pointer la frontière toujours tenue entre une certaine catégorie d'amateurs « chevronnés », « quasi professionnels » et les « vrais professionnels », que de tenter de cerner le mouvement plus profond qui bouscule un ensemble de catégories.

D'aucuns peuvent déceler dans ce phénomène de démocratisation une perte de légitimité de la culture classique au profit d'une culture de divertissement à laquelle les pratiques communicationnelles participent. Bernard Lahire<sup>207</sup> donne une clé d'analyse en insistant sur le fait que le manque de disponibilité touche autant les « héritiers » (pour reprendre un concept de Pierre Bourdieu) que les « démunis » et oblige chacun à réviser à la baisse ses exigences culturelles en cherchant avant tout à se divertir. Une conséquence serait que divertissement et culture formeraient un couple plus solidaire, un peu comme les *serious games* seraient l'autre face des jeux vidéo. Nous serions entrés dans l'ère postmédia telle que diagnostiquée dès les années 1990 par Félix Guattari, « celle d'une réappropriation individuelle collective et un usage interactif des machines d'information, de communication, d'intelligence, d'art et de culture » où « la triangulation classique le chaînon

---

<sup>206</sup> Cité par Sébastien Canevet dans son article « L'évolution du droit d'auteur à l'ère numérique » disponible sur le site Internet de l'auteur : [www.canevet.com](http://www.canevet.com) consulté le 31 janvier 2011. Benjamin Bayart, est président de l'association FDN (French Data Network).

<sup>207</sup> Bernard Lahire, *Individu et mélanges des genres*, 2004, [www.cairn.info/revue-reseaux-2004-4pages-89.htm](http://www.cairn.info/revue-reseaux-2004-4pages-89.htm)

expressif, l'objet référé et la signification se trouve remaniés»<sup>208</sup>. Une manière plus positive d'appréhender ces changements sociologiques pourrait être de dire que **la culture active, sans disqualifier la culture savante, en serait devenue en quelque sorte la matrice**. Ce qui compterait aujourd'hui, étant donné l'abondance de l'offre culturelle souvent gratuite, que l'on peut consommer à la carte en solitaire, ce serait d'en être partie prenante, d'y participer. Ce qui change fondamentalement, ce sont donc **les modalités d'une transmission qui s'exerce de plus en plus à l'horizontal** ; les relations entre pairs sont privilégiées et se cultivent à travers des communautés de savoir et de pratique qui se constituent grâce au web 2.0. La discussion, l'échange et le débat seraient devenus les sésames **de cette « culture de transition » au cœur de laquelle on trouve l'amateur car, selon le sociologue Antoine Hennion, l'amateur est celui qui produit sa relation à l'objet**.

Sélectionner une information, donner son avis, produire des contenus, autant de manières de s'approprier un réel de plus en plus informé, médiatisé, mais aussi **« postmédiatisé » par les « marques » de chacun**. Les pratiques médiatiques des amateurs (du *blog* au *fansub*, du *pocket film* au *mashup*, du *mod* au *machinima*, du *vigging* au *graffiti numérique*) s'écrivent dans ce mouvement de circulation des objets et les ouvrent à l'interprétation. **Expressives, conversationnelles, situationnelles, ces pratiques amateurs relationnelles produisent des « hyperobjets » ouverts à la communauté**.

Un retour historique sur la notion d'amateur nous permettra de voir en quoi l'amateur contemporain renoue en partie avec l'acception ancienne et noble du terme. L'analyse sociologique de la catégorie de l'amateur *versus* le professionnel, nous permettra de saisir en quoi la profession d'artiste est une profession « sociologiquement » subjective dont le périmètre est forcément problématique sachant que la notion même d'artiste – exerçant les arts libéraux versus les arts mécaniques - est née à la Renaissance. L'examen de la production photographique par les amateurs permettra de saisir les questions - notamment en termes de droits d'auteur - que pose la notion de *proam*. L'ensemble de ces définitions permettra enfin de saisir la spécificité et l'importance de l'amateur dans le contexte de la révolution numérique.

---

<sup>208</sup> Guattari, Félix, revue Chimères op.cit.

## 1. Naissance d'un concept dévalorisant de l'amateur : l'amateurisme

Avec la naissance des arts libéraux, la relation entre les catégories sociologiques de « professionnel » et « d'amateur » devient asymétrique dans la mesure où, selon Dona Hilliot, l'amateur reste défini par rapport au professionnel. Aussi le professionnel serait alors, selon l'auteur, celui qui a fait profession publique de sa « foi » et *a contrario* l'amateur n'exercerait son talent que pour son plaisir sans autre engagement<sup>209</sup>. Si l'amateur fait de sa pratique artistique un métier, il acquiert le statut de professionnel et perd sa condition d'amateur<sup>210</sup>. Au simple énoncé de ces acceptions de l'amateur, on pressent une somme de questions : qu'est-ce qui définit un métier, qu'est-ce qui différencie le plaisir d'un amateur de celui d'un professionnel, quels sont les critères de professionnalité ?

Jacqueline Lichtenstein affirme quant à elle que l'acception contemporaine et péjorative de la figure de l'amateur est un héritage du XVIII<sup>e</sup> siècle, époque où l'amateur était celui qui exerçait librement son jugement, mais que celui-ci est hors

<sup>209</sup> Cette origine du mot « profession » est donnée par Dana Hilliot dans son texte « Professionnels versus amateurs » disponible sur le site Internet

[http://www.outsiderland.com/danahilliot/dana\\_writings/professionnelsversusamateurs.htm](http://www.outsiderland.com/danahilliot/dana_writings/professionnelsversusamateurs.htm), consulté le 10 novembre 2010. Ce texte aborde plus spécifiquement les musiques actuelles.

<sup>210</sup> Selon le site de l'IRMA, dans sa fiche pratique sur « le statut des amateurs » ([http://crd.irma.asso.fr/article.php?id\\_article=49](http://crd.irma.asso.fr/article.php?id_article=49)) « Le spectacle vivant est réglementé en France par l'ordonnance relative aux spectacles, dites "ordonnance de 45". Le code du commerce l'assimile quant à lui à un acte commercial, et le code du travail prévoit que tout artiste se produisant devant du public est présumé salarié, et doit donc disposer d'un salaire et d'un bulletin de paye (art. L762-1 du code du travail). Comment distingue-t-on dès lors l'amateur du professionnel ? Le premier texte réglementant le cas des artistes amateurs dans le spectacle vivant (décret n°53-1253 du 19 décembre 1953, toujours en vigueur) s'attache à définir la notion de "groupement d'amateurs" comme suit : Est dénommé « groupement d'amateurs » tout groupement qui organise et produit en public des manifestations dramatiques, dramatico-lyriques, vocales, chorégraphiques, de pantomimes, de marionnettes, de variétés, etc., ou bien y participe et dont les membres ne reçoivent, de ce fait, aucune rémunération, mais tirent leurs moyens habituels d'existence de salaires ou de revenus étrangers aux diverses activités artistiques des professions du spectacle ». La loi n°99-198 du 18 mars 1999 (portant modification de l'ordonnance de 45) place la pratique amateur de spectacle vivant hors de son champ et précise par ailleurs que « peuvent exercer l'activité d'entrepreneurs de spectacles sans être titulaire d'une licence, les groupements d'amateurs bénévoles faisant occasionnellement appel à un artiste rémunéré, dans la limite de 6 représentations par an. »

Un amateur est ainsi un artiste bénévole ne tirant pas ses revenus de ses activités sur scène.

Ces textes permettent donc aux amateurs de déroger à la présomption de salariat, Il convient cependant d'insister sur le fait qu'à la lecture croisée de ces textes, quel que soit le cadre d'activité, toute rémunération versée à un chanteur, un musicien ou un danseur implique un salaire et un bulletin de paie, quelle que soit, par ailleurs, la profession qu'il exerce habituellement - et donc qu'il soit professionnel ou non.

Au cours des années 2000, le ministère du Travail et celui de la Culture ont engagé des négociations avec les partenaires sociaux autour d'un avant-projet de loi sur la pratique en amateur dans le spectacle vivant et de nouvelles discussions sont en cours.

L'ensemble des textes en vigueur est accessible sur le site internet de la cité de la musique :

<http://mediatheque.cite-musique.fr/masc/?>

[INSTANCE=CITEMUSIQUE&URL=/mediacomposite/cim/40\\_profession\\_musique/10\\_mus/20\\_environment\\_juridique\\_social/20\\_licence\\_entrepreneur\\_spectacles.htm](http://instance.citemusique.fr/mediacomposite/cim/40_profession_musique/10_mus/20_environment_juridique_social/20_licence_entrepreneur_spectacles.htm)

de toute pratique. Cette « image socialement dévalorisée et dévalorisante de l'amateur, toujours suspecté de faire preuve d'amateurisme »,<sup>211</sup> est en rupture avec celle de l'amateur à l'âge classique, membre de l'Académie royale de peinture et de sculpture.

L'analyse des pratiques culturelles des Français démontre que les « pratiques artistiques » en amateur sont plébiscitées par nos contemporains<sup>212</sup> et à ce titre encouragées par les politiques publiques. Mais ces pratiques sont dissociées de celles de « spectateur ». Cette dissociation est le fruit d'un processus de dévalorisation de l'amateur tel que défini au XVII<sup>e</sup> siècle où **l'amateur était à la fois un « praticien » (sans être pour autant artiste), un érudit et un amoureux des arts.**

Aujourd'hui de nouvelles relations unissent le spectateur et le praticien. Ainsi pour Patrice Flichy<sup>213</sup> le « fan » n'est pas seulement le passionné d'un artiste dont il suit et connaît toutes les productions, mais il s'en approprie les œuvres en les *remixant*. Le « fan » selon le sociologue crée, « mais cette création est toujours seconde ; elle s'appuie sur un produit culturel existant. » L'amateur qui s'exprime à travers ses auto-productions, et fan au sens de Patrice Flichy définissent de manière générale **l'amateur contemporain comme un contributeur.**

Le sociologue Antoine Hennion invite quant à lui à réhabiliter la figure unifiée de l'amateur par la notion d'« attachement ». Ce concept ouvert permet de saisir la dynamique propre à l'exercice du goût : « **Le goût se fait en se disant et se dit en se faisant** »<sup>214</sup>. **Cette dynamique entre le faire et le dire, « l'amateur » et « l'amateur de », permet à Antoine Hennion de penser le goût non comme quelque chose de passif ou d'abstrait, détaché du sujet (le goût qui viendrait des choses elles-mêmes), mais comme une activité qui permet au sujet d'être attentif aux qualités des choses**<sup>215</sup>. Il n'y aurait pas d'un côté « le corps qui goûte »

---

<sup>211</sup> Jacqueline Lichtenstein, « Les figures de l'amateur », séance introductive du 22 janvier 2008 du séminaire organisé sur ce thème tout le long de l'année par l'Institut de recherche et d'innovation (IRI) du centre Pompidou. La synthèse est disponible à l'adresse suivante : <http://iri.centrepompidou.fr>

<sup>212</sup> Voir le chapitre « Quelles pratiques culturelles ? »

<sup>213</sup> Patrice Flichy, *Le Sacre de l'amateur*, Paris, Seuil, 2010.

<sup>214</sup> Antoine Hennion « Réflexivités. L'activité de l'amateur », *Réseaux* 2009/1, n°153, p.55-78

<sup>215</sup> L'exemple de l'amateur de vin permet de comprendre ce que le sociologue entend par réflexivité à son degré zéro pourrait-on dire : Si l'on prend un verre en passant, en pensant à autre chose, on est pas amateur. Mais si on s'arrête même une fraction de seconde, qu'on se regarde goûter, le geste est installé. D'un événement fortuit, isolé, qui nous arrive, on passe à la continuité d'un intérêt, et l'instant devient une occasion parmi d'autres dans un parcours qui s'appuie sur les occasions passées. C'est

et de l'autre « le goût de l'objet », mais une relation active de l'un à l'autre. Il s'agirait en ce sens d'une rencontre entre le sujet et son objet d'investissement (le vin, la musique, la photographie, l'informatique, la cuisine, la botanique...), rencontre qui met à l'épreuve le corps. La chose aimée ne vient à soi que si on est capable de l'investir. Le fan (spectateur) est donc aussi un amateur qui exerce son goût. « Entrer dans cette expérience, conclut Antoine Hennion dans un texte de 2010<sup>216</sup>, est une affaire exigeante, à quoi se soumettent les amateurs, celle de chaque fois se remettre en condition, aiguïser leurs attentes, mobiliser leur attention, réinvestir l'objet. Mais sans cela, aucune chance que cet objet lui-même n'arrive », au sens le plus fort du mot, qu'il n'accède à une présence qu'il faut chaque fois reconquérir. C'est la condition pour que la performance se déploie, avec son temps incertain et, parfois, ses bonheurs infinis ». Avec Antoine Hennion, l'amateur est dans une activité (performance) exigeante : goûter, c'est faire et mettre à l'épreuve son/ses goût(s), les former. **Il y a donc apprentissage de soi (des autres et du monde) à travers les attachements que construit l'amateur.** Cette définition générique de l'amateur s'applique à l'amateur post-médiatique, car elle rend compte de l'activité propre de l'amateur dans la lignée de la pensée de Michel de Certeau, référence d'Antoine Hennion.

**Avec le développement et la démocratisation des médias informatiques et médiatiques, l'amateur peut déployer ses goûts et partager ses attachements à travers l'auto-production, l'auto-édition, l'auto-formation.** L'amateur postmoderne serait alors non seulement le « formateur » de ses propres goûts, mais également de ceux des autres. **La révolution numérique renforce la dimension sociale de la pratique amateur** comme épreuve liée à la formation de ses goûts. Mais examinons tout d'abord les acceptions de l'amateur « traditionnel », praticien de la peinture.

### 1-1 L'amateur « entantquartiste » ou le peintre « du dimanche » : un art modeste

La figure dévalorisée et dévalorisante du praticien amateur du XX<sup>e</sup> siècle est résumée dans le néologisme de « l'entantquartiste » qui désigne le peintre « du dimanche ». Elle permet de cerner ce qu'est l'amateur (de peinture) dans le sens

---

la différence entre aimer et 'aimer', être amateur, même à un degré minimal » (p.66)

<sup>216</sup> Antoine Hennion, « Vous avez dit attachements ?... », *Mélanges en l'honneur de Michel Callon*, Presses de l'Ecole des Mines, 2010. p.

moderne et traditionnel du terme : un artiste de pacotille au regard des normes de l'art officiel dont la production serait ignorante de l'histoire des formes et des idées, incapable d'innovation et sans personnalité. La pratique en amateur serait cependant légitime dans la stricte mesure où elle ne se pose pas en concurrence par rapport à celle du professionnel et ne s'exerce qu'à titre de loisir ou dans le cadre d'un apprentissage de base ou récréatif (apprentissage à l'école, cours « périscolaires » ou dans des centres de loisirs). Exercée dans la sphère familiale ou amicale, la pratique en amateur n'a pas alors pour vocation de s'exhiber devant un large public qui serait à conquérir. Si elle recherche une reconnaissance, la pratique en amateur traditionnelle serait avant tout motivée par l'expression de soi et la reconnaissance d'un cercle en général limité de proches.

Dans son ouvrage sous-titré *Note sur la croûte*, publié en 1995, Alain Sevestre<sup>217</sup> dissèque la beauté de ce qu'il appelle l'*Art modeste* en peinture. L'écrivain alterne dans son ouvrage des descriptions précises d'œuvres acquises aux Puces et des analyses de portée générale. Cet essai littéraire se propose de cerner, par la métaphore, la pratique traditionnelle du peintre « du dimanche » qu'il nomme l'Art modeste et qu'il définit comme : « une forme pauvre, une forme qui succombe à tout commentaire, une forme qui est déconfiture totale de son projet, une faillite bouleversante de la peinture, une déchéance de la matière, un ratage complet de la trace, une forme qui peine à être forme ».

L'auteur tout au long de son ouvrage définit les contours de cet art qui « fait honte », fruit du « désœuvrement des dimanches » et de « l'ennui de l'enfance ». Il brode une histoire : *l'art modeste* est né de divorces avec l'Académie et la naissance du salon des Indépendants ; il est en rupture avec l'art moderne, le cubisme, et l'art abstrait en général. « *L'Art modeste* suppose des loisirs, une retraite, une revanche sur la vie. » Son succès tiendrait donc à la démocratisation des loisirs initiée par le Front populaire : « *L'Art modeste* a connu un plein développement avec les congés officiels. Le loisir. Enfin un art fait pour les travailleurs. Le peintre en bâtiment qui s'essaye à la petite surface. Aussi *l'Art modeste* s'apparente-t-il au macramé, à la poterie, au tressage de raphia, à l'enfilage des perles, à la peinture sur soie, aux tableaux de fils, aux travaux manuels comme au ramassage des coquillages et à la photo de vacances. Mais *l'Art modeste* est plus noble par les matériaux qu'il emploie. »

---

<sup>217</sup> Sevestre Alain : « L'art modeste. Note sur la croûte », éd. Gallimard, 1995.

Cet art à partager avec les siens est aussi celui que l'on donne aux autres : « L'Art modeste plaira à ceux qu'on embrasse sur les joues, ceux avec lesquels on peut faire n'importe quoi de toute façon on est aimé » « Parfois, *l'entantquartiste* fait savoir autour de lui qu'il peint, et son médecin, son boucher-conseil l'encouragent à montrer ce qu'il fait, il faut montrer. Alors il y a des expositions à la salle des fêtes, à la mairie, à l'épicerie, les salons d'automne, le salon des indépendants, le salon des peintres policiers. Car on n'est pas exempt de prétentions et on ose parfois exposer ses œuvres ». Mais *l'art modeste* ne se trouve que chez le particulier, jamais au musée. S'il entre au musée, c'est fini. D'ailleurs « le représentant vend rarement de son vivant. Le brocanteur ne cote pas une croûte (...). *L'art modeste* c'est donné. ».

De manière particulièrement éclairante dans le septième chapitre de son ouvrage intitulé « Le style », l'auteur distingue *l'art modeste* des autres formes d'art qu'un œil non averti pourrait confondre : « Dans l'art brut ou dans l'art naïf, un même niveau de maladresse unit toute la toile. La maladie mentale, l'innocence ou la folie disposeraient de constantes à l'intérieur même de la crise. » *L'art modeste* emprunte à sa manière les codes plastiques de son époque, contrairement à l'art naïf qui reste fidèle à son style. Il « reflète son époque, par l'imitation tardive et involontaire de ce qui se fait. Un différé » Alain Sevestre met très justement en exergue ce rapport si singulier que l'art modeste entretient avec l'Histoire de l'art en réduisant toute innovation plastique à un simple « motif », comme on pourrait le dire d'un motif décoratif, de telle sorte qu'il y a un effet d'uniformisation plate. Il ne resterait à voir que « de » la peinture. Ces emprunts trouvent leur lieu d'inspiration dans les reproductions, illustrations et autres cartes postales : « L'Art modeste gère le patrimoine en autodidacte et produit une peinture d'émules », c'est un art de copiste, mais plutôt malhabile. Mais, ce faisant, **il pose l'acte de création comme liberté pour soi et lien social basé fondamentalement sur le don.**

L'art produit grâce aux outils numérique peut relever de cet « art modeste » qui manipule maladroitement les images disponibles, les met à sa main et les fait partager à ses proches. Mais cette pratique – picturale ou numérique – est de plus en plus bousculée par les échanges numériques et les liens créés avec ses pairs. **L'art modeste est amené à s'ouvrir à la communauté des pratiquants et à faire de sa pratique de la copie une activité sociale de transformation des images en général.**

## 1-2 Amateur et « l'amateur de » : apparition de deux catégories distinctes vers 1750

Jacqueline Lichtenstein<sup>218</sup> nous rappelle qu'« au début de l'Académie, les amateurs ne représentent qu'une minorité des membres, mais leur nombre va croissant ; le plus connu d'entre eux, Roger de Piles (1635-1709), sera élu au rang d'amateur en 1699 ». Le terme d'amateur recouvrait alors le sens « d'amateur de », mais la légitimité du discours sur l'art renvoyait à la figure de l'artiste et à la pratique « comme seules figures d'autorité ». Car, explique Jacqueline Lichtenstein, « cette idée issue de la Renaissance (avec Alberti notamment, peintre et théoricien de la perspective) et qui a traversé tout le XVII<sup>e</sup> siècle, selon laquelle un discours théorique sur l'art ne peut être légitime que s'il se fonde sur la pratique artistique – que ce soit celle de l'artiste ou de l'amateur – va progressivement être mise en cause à partir du XVIII<sup>e</sup> siècle » et **cette mise en cause du primat de la pratique va affecter le jugement de goût** qui ne sera plus fondé sur la raison, mais le sentiment.

Le discours sur l'art tirait sa légitimité de la connaissance pratique (partagée par les artistes et les amateurs), mais vers 1750 on assiste selon la philosophe – qui juge cette évolution catastrophique – « à une très lente dissociation du plan de la production et du plan de la réception qui va aboutir à la naissance de l'esthétique séparée de la poïétique ». Le savoir sur l'art et la réception d'une œuvre n'impliquent plus une pratique. « Le jugement esthétique va ainsi de plus en plus ne s'autoriser que de lui-même, appelant au goût naturel et privilégiant la figure de l'ignorant à celle de l'érudit. Depuis la Renaissance le discours sur l'art était en effet le privilège des artistes, des praticiens, et plus largement des gens de l'intérieur du monde de l'art ». Les « gens de métier » vont prendre conscience de la remise en cause de leur monopole à travers ce premier mouvement que l'on pourrait qualifier de **démocratisation du jugement de goût lié à l'esthétique naissante du jugement désintéressé du « curieux » de l'art ignorant de la pratique** ; mais le mouvement est irrémédiablement en marche. Ainsi serait née la catégorie de « l'amateur de », dont l'activité de « jugement de goût » serait dissociée de toute pratique et qui donnera naissance au spectateur contemporain ignorant du « métier » et de la tradition dont il deviendra nécessaire d'éduquer le regard pour lui redonner le « goût » de l'art. De plus, cette **acception moderne du terme d'amateur se serait progressivement déplacée du champ du goût à celui des activités.**

<sup>218</sup> Jacqueline Lichtenstein (op.cit.) a coordonné le séminaire sur « Les figures de l'amateur » organisé par l'Institut de Recherche et d'innovation (IRI) du Centre Pompidou qui s'est déroulé en 2008 sur la base de six séances. L'ensemble des interventions sont disponibles sur Internet. Les citations de ce paragraphe sont extraites des différentes interventions lors de ce séminaire.



## 2. L'artiste professionnel, essais de définition

Les académies ont progressivement remplacé le système des corporations et donné naissance aux « carrières d'artistes ». Avec les arts libéraux, l'artiste exerce une profession, explique Nathalie Heinich.<sup>219</sup>

Dans le système des corporations, il n'existait pas de distinction entre art et artisanat : « A l'époque où peinture et sculpture n'étaient encore que des artisanats, pratiqués par des hommes de métier dont la réussite ne se mesurait pas à la succession réglée des positions personnelles, mais à la prospérité d'un atelier, au volume des commandes, au nombre d'employés, à l'aisance affichée par le Patron et sa famille – et, éventuellement à cette valeur de grand poids mais hautement impondérable qu'est la notoriété auprès des pairs, l'"estime" des collègues. Le seul moment de la vie professionnelle qui prenait la forme réglée d'une "carrière", c'était le cycle de formation, avec le passage du statut d'apprenti à celui de compagnon puis, éventuellement, de maître. »

Dans son livre, Nathalie Heinich rend compte de la révolution, dans la France du XVII<sup>e</sup> siècle, où à la fois la figure de l'artiste, le statut de la peinture et le commerce des œuvres ont été bouleversés. L'Académie royale joue un rôle central qu'analyse l'historien Roger Chartier dans une recension commentée de l'ouvrage de sociologie historique de Nathalie Hienich : « Pour les peintres et les sculpteurs engagés dans la fondation académique, la visée est double. D'une part échapper aux règlements de la communauté de métier qui, depuis 1391 rassemble dans une même corporation tous les 'imagiers peintres et tailleurs d'images' parisiens. D'autre part séparer la peinture et la sculpture des "arts mécaniques" (...) et les faire reconnaître comme appartenant pleinement aux 'arts libéraux', ceux du trivium (grammaire, dialectique, rhétorique) comme ceux du quadrivium (arithmétique, géométrie, astronomie et musique. »)<sup>220</sup>

---

<sup>219</sup> Nathalie Heinich, « Peut-on parler de carrières d'artistes ? Un bref historique des formes de la réussite artistique », *Revue d'art et de sciences humaines*, n°1, Ajaccio, juillet 1993. *Du peintre à l'artiste. Artisans et académiciens à l'âge classique*, Paris, Minuit, 1994.

<sup>220</sup> Roger Chartier, « Identification de l'artiste. Nathalie Heinich montre comment le XVII<sup>e</sup> siècle a modifié le statut des peintres », *Le Monde*, 4 février 1994, p. VI.

Roger Chartier poursuit son analyse en précisant que « La création de l'Académie qui distingue une minorité de peintres et de sculpteurs des simples doreurs ou marbriers, a plusieurs effets. Le plus fondamental (...) est d'établir un corps de normes (...) enseigné dans les leçons publiques que suivent les étudiants de l'Académie. ». Les principes remplacent ainsi le « dévoilement des secrets et tours de métier à l'intérieur même de l'atelier ». Les critères de l'excellence sont ainsi déplacés de la « préférence des commanditaires au jugement académique portant sur la conformité ou non des œuvres aux règles de l'art. Peinture et sculpture se trouvent ainsi "professionnalisées" par la constitution de "professions" libérales qui prennent leur distance vis-à-vis d'un métier constitué en corporation, transmis par apprentissage et sans dignité intellectuelle. » (...) « Par ailleurs une "fonction-peintre" s'affirme, semblable à la "fonction-auteur" reconnue par Foucault comme le régime moderne d'assignation et de circulation des œuvres littéraires. Elle se cristallise autour de l'importance désormais attribuée aux noms propres. » A cette nouvelle définition de l'artiste, correspond une perception neuve des tableaux bâtie sur d'autres critères d'appréciation qu'auparavant « qui privilégient le coloris plus que le dessin, l'invention plus que l'imitation, le "faire" ou la manière plus que le respect de la règle ».

Roger Chartier conclut son article en poursuivant l'analyse socio-historique des changements de catégories qui interviennent aux XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles : « D'un côté, la distinction même entre arts libéraux et arts mécaniques devient obsolète avec l'émergence d'une désignation nouvelle, celle de **"beaux-arts"**, **qui apparaît à la fin du XVII<sup>e</sup> siècle** (c'est en 1690 que Perrault publie le Cabinet des beaux-arts) et s'impose au siècle suivant. D'un autre côté au XVIII<sup>e</sup> siècle, une nouvelle idéologie de l'œuvre, fondée sur le **primat donné à l'originalité** (...) propose une autre représentation de l'artiste. Elle oppose désormais la vocation à l'étude, l'irréductible singularité du génie à la norme académique, stigmatisée comme un académisme stérile et froid. ».

**Le pendant de ce génie « singulier » sera le jugement de goût « désintéressé »** de l'amateur moderne décrit par Jacqueline Lichtenstein et celui, en creux du praticien amateur, qui, même s'il acquiert du « métier », reste dépourvu de cette capacité à renouveler et dépasser les modèles et les normes qui ont constitué l'histoire de sa discipline. A la différence du professionnel, **l'amateur serait celui qui**

**ne dispose pas des éléments distinctifs de la culture « légitime »**, tant au niveau des savoirs, des techniques que des réseaux relationnels. « Mais contrairement à l'apprenti artiste, ce déficit en savoirs et savoir-faire n'est pas vécu comme la conséquence d'une immaturité artistique temporaire mais comme un état plus stable à l'origine d'une démarche artistique spécifique. »<sup>221</sup>

Ainsi avec l'artiste moderne, le métier et les techniques s'effacent au profit de la personnalité, du caractère exceptionnel et original du point de vue. Parallèlement, les pratiques amateurs se sont transformées avec d'un côté la critique d'art et le collectionneur (« amateur de » professionnel), et de l'autre la condition commune de spectateur. Se constituent ainsi deux catégories : **la pratique professionnelle artistique (marquée par une « personnalité ») versus les pratiques amateurs (anonymes) qui rejoignent en cela les pratiques culturelles populaires**. Division cependant de plus en plus mise à mal avec les technologies de l'information et de la communication qui offrent outils et réseaux de production et de transmission aux « publics » et un processus simultané de reconnaissance par les pairs à travers des expériences partagées.

---

<sup>221</sup> H. Cukrowicz, C.Baichère, Bonnette-Lucat, « L'art du cru. Quelques aspects des pratiques et des motivations des peintres amateurs », Lille, décembre 1997. p.13.



### **3. Les pratiques en amateur : essai de typologie**

Si on généralise les caractéristiques des pratiques de *l'entantquartiste* à l'ensemble des productions amateurs, on pourrait avancer que l'amateur emprunte des représentations et des techniques de réalisation/diffusion existants pour se les approprier, c'est-à-dire en faire « autre chose » pour lui-même et pour la communauté de ses proches : la famille, les amis, les connaissances, les pairs. Il malmène ou détourne les codes et les techniques pour son compte, et ce faisant, il participe à une communauté d'intérêt avec qui il partage son désir de faire les choses « pour lui-même », en toute gratuité. Les pratiques amateurs auraient donc en commun la faculté de créer une sociabilité particulière autour d'une expérience partagée, celle du « faire avec » et du « faire pour soi » et de mettre à l'épreuve ses goûts et ses savoir-faire. Cet art qui a pu être analysé comme un « art des faibles », cultive une manière de s'approprier, par la pratique, des œuvres de la culture savante comme de la culture mass-médiatique.

La séparation entre création (plastique et individuelle) et production (artistique et sociale) serait moins franche avec les TIC dans la mesure où ce qui compte serait d'améliorer son savoir-faire en le partageant, exprimer sa vision des choses en la mettant en jeu et en débat.

#### **3-1 Activités artistiques ou créatives**

Olivier Donnat, dans le questionnaire de l'enquête sur « les pratiques artistiques amateurs des Français » (1996), a choisi de ne pas utiliser le terme d'« amateur » car il serait « porteur lui-même de nombreuses ambiguïtés, du fait de sa polysémie. Il est au cœur des luttes qui donnent accès au statut de professionnel, les enjeux variant de manière considérable d'un secteur artistique à l'autre. (...) Aussi avons-nous choisi de ne pas utiliser le terme d'amateur dans le questionnaire, préférant parler "d'activités pratiquées dans le cadre des loisirs", c'est-à-dire en dehors de toute contrainte scolaire ou professionnelle ».

L'amateur des sociologues est donc défini par le type de pratique sociale (de détente et de loisir) associée à son activité artistique. « Activité artistique », ou « créative », ou encore « acte expressif », ce sont ces choix sémantiques que nous retrouvons

dans l'étude de 1997 au titre quelque peu polémique, voire provocateur, de « L'art du cru » avec comme sous-titre « Quelques aspects des pratiques et des motivations des peintres amateurs. »<sup>222</sup> Dans l'avant dernier chapitre de leur étude, les chercheurs résument les caractéristiques de la pratique en amateur dans le domaine de la peinture.

- **L'adhérence au local**

« Le peintre amateur consacre une part importante de son énergie et de son temps à chercher les voies de la réalisation de soi et de la reconnaissance sociale ». Cette quête se fait, en amont de la pratique picturale par « apprentissage en dehors des structures institutionnalisées » et par une solitaire et longue initiation technique.

L'environnement de sa pratique est caractérisé par une « adhérence au local », un « marché embryonnaire », un « public formé essentiellement de familiers ». « Les conceptions de l'art que l'artiste actualise dans ses œuvres sont elles-mêmes dépendantes de sa condition d'amateur : la peinture doit être figurative, privilégier la reproduction du spectacle de la nature, rendre compte de la beauté qui émane d'un monde intact, préservé de la mainmise de l'homme. **L'absence de projet pictural est contrebalancée par la volonté de se perfectionner techniquement.** La carrière de l'amateur se résume parfois au progrès de son apprentissage ». Les auteurs concluent leur analyse en s'interrogeant sur l'impact social du travail de l'amateur en concluant : « l'artiste amateur, comme le bricoleur, crée des objets qui ne sont pas tout à fait des marchandises mais qui jouent un rôle essentiel dans le développement de certaines relations sociales ».

- **L'affirmation existentielle de l'acte de création**

Ces formes de résistances pacifiques à la logique économique, « mais aussi à la détermination par la raison du plus fort que représente l'institution culturelle », même ténues, semblent essentielles aux chercheurs pour qualifier ce qui motive la pratique amateur. Car, derrière « l'amour de l'art » exprimée par les amateurs, il y a « une revendication existentielle, celle d'un lieu pour l'homme : celui qu'il se crée en résistant à ce qui le nie (...). L'art n'est pas autre chose qu'une création qui prouve que l'homme est un créateur ». L'amateur, comme l'écrit Alain Sevestre, dit et répète je peins, et « ajoute j'ai bien le droit ». **Plus que de chercher à se distraire, il s'agirait à travers l'activité amateur de pouvoir exprimer une part de liberté.**

---

<sup>222</sup> H. Cukrowicz, C. Baichère, Bonnette-Lucat sont chercheurs au Centre Lillois d'études et de recherches sociologiques et économiques.

### 3-2 Les trois idéaux-types du plasticien amateur traditionnel

Les chercheurs du Centre lillois d'études et de recherches sociologiques et économiques distinguent trois idéaux-types du peintre amateur dont les caractéristiques respectives sont les suivantes :

- pour l'amateur de la première catégorie, il s'agit de tenter de réaliser une œuvre témoignant d'une bonne qualité de fabrication, se référant plus aux valeurs de l'artisanat qu'à celles de l'art. « Le critère de validité de l'œuvre n'est pas seulement la marque d'une personnalité présentant une sensibilité particulière mais la preuve de la mobilisation de savoir-faire qui valorisent la personne ». Ces amateurs sont « les opérateurs de courants picturaux, d'opinions esthétiques, de configurations de goûts qui les attachent à un groupe restreint ». Directement en prise avec un public local, leur « style » « renvoie plutôt à la connivence établie entre membres d'un groupe partageant les mêmes conditions d'existence. Des attentes liées à des situations vécues collectivement trouvent un débouché par l'appréhension de l'amateur et sa volonté d'y répondre dans la mesure de ses possibilités techniques ». La manière de peindre ne peut être élucidée que dans les relations établies avec ce public. **Il est autodidacte et se méfie des institutions culturelles et des publics perçus comme cultivés.** Il « éprouvera sa légitimité que par rapport au public spécifié ». Les valeurs extra picturales sont convoquées pour justifier sa démarche : courage, honnêteté, patience, solidarité... L'œuvre progresse à l'aveugle empruntant « les chemins escarpés du perfectionnement technique ».
- L'amateur de la troisième catégorie, la plus proche de celle des professionnels, marque son autonomie par rapport à des influences qui ont été repérées et analysées. « Doté d'une culture picturale et de son langage, il peut attendre du public le plus large une reconnaissance de son art ». Il sera amené à « situer son acte pictural par rapport aux problèmes formels ou expressifs posés par la peinture dans son développement historique. Il a souvent suivi une formation, le cursus suivi dans une école d'art affichant des finalités professionnelles joue un rôle essentiel dans l'inculcation des

conventions et des attitudes qui permettent au geste du peintre de s'imposer comme légitime dans le monde de l'art et comme professionnel dans l'ordre des activités. « La création prend son origine dans le cadre d'un projet artistique global qui oriente une recherche formelle ou expressive plus ou moins systématique. » **L'œuvre est anticipée et manifeste à chaque étape sa maturation.**

- la forme intermédiaire de l'amateur est en position médiane par rapport à l'ensemble de ces critères car, dans la réalité, ces catégories ne connaissent pas de frontière ; il y a continuité dans ce spectre qui va de la pratique de dilettante aux pratiques quasi professionnelles. Pour le dire autrement, « le peintre professionnel et le dilettante délimitent les extrémités de l'axe le long duquel peut se positionner l'amateur », pour reprendre la formulation d'une jeune chercheuse québécoise<sup>223</sup> cherchant à délimiter « le champ singulier de la pratique du peintre amateur ».

On retrouve ce spectre dans les pratiques numériques qui vont du « bidouilleur » au hacker et geek ; qui se présentent tous comme des « amateurs ».

### 3-3 Art naïf, art populaire et amateurs selon le sociologue Becker

Howard S. Becker<sup>224</sup> définit ce qu'est pour lui l'art populaire en prenant comme exemple la chanson « joyeux anniversaire ». Ainsi, « **l'art populaire est celui qui s'inscrit dans les pratiques courantes de tous les membres d'une communauté, ou du moins de certains de ces segments, définis selon l'âge et le sexe. Les gens savent que quelques uns d'entre eux obtiennent de meilleurs résultats que les autres, mais ils n'y attachent pas d'importance.** Il faut et il suffit que les œuvres se prêtent à l'usage prévu (...). La plupart de lycéens apprennent les danses à la mode. Certains font des prouesses, d'autres se débrouillent très mal, mais ce qui compte, c'est de savoir assez danser pour participer aux activités

<sup>223</sup> Carole Duhaime, Maurice Piché, *Le champ de la pratique du peintre amateur, essai de modélisation*, HEC Montréal, 1995, disponible sur Internet :

<http://neumann.hec.ca/artsmanagement/cahiers%20de%20recherche/GA95-06.pdf>

<sup>224</sup> Howard S. Becker, « Les mondes de l'art », Paris, Flammarion, 1988. L'édition originale en anglais date de 1982. Elle a été augmentée par l'auteur en 1986 pour la première publication en langue française.



sociales du groupe ». Les activités amateurs « communicationnelles » s'apparentent en cela à l'art populaire.

Becker poursuit son analyse en définissant ce que sont les artistes « naïfs ». On est frappé par la similitude entre sa définition et celle des artistes amateurs de la première catégorie évoquée ci-dessus :

« En général, ces artistes n'ont, au départ, aucune relation avec les mondes de l'art où sont produites des œuvres analogues aux leurs (s'il en existe). Ils ignorent presque tout de la discipline qu'ils pratiquent, de son histoire, de ses conventions et du genre d'œuvres qui la caractérisent habituellement. Ils ne connaissent pas le langage conventionnel qui leur permettrait d'expliquer ce qu'ils font. Aussi travaillent-ils dans l'isolement, car personne ne saurait comment leur apporter l'aide ou la coopération dont ils ont besoin dès lors que la communication n'est pas possible. Quand ils reçoivent de l'aide, c'est parce qu'ils ont créé un réseau de coopération personnel : ils ont recruté, formé et rassemblé autour d'eux un certain nombre de personnes qui apprennent peu à peu à accomplir des tâches nécessaires. »

« **Le travail des peintres naïfs diffère très peu de celui des peintres amateurs**<sup>225</sup>.

Les uns et les autres restent étrangers au monde de la peinture traditionnelle, encore que les amateurs puissent s'inscrire à des cours de peinture, adhérer à des associations ou participer à un monde de peintres du dimanche. »

« Les artistes naïfs commencent presque toujours leur œuvre de manière fortuite », « ils ne revendiquent pas le statut d'artiste. » Cependant, il souligne qu'Otto Bihaj-Merin (1971) a recensé plus de deux cents peintres naïfs, qui ne représentent de toute évidence qu'une minuscule fraction de ce monde de l'art. Il en déduit qu'il aurait une assimilation et institutionnalisation de l'art naïf<sup>226</sup>, ce qui n'est pas le cas des productions en amateur dans le domaine des arts plastiques.

Aussi retiendrons-nous les différences stylistiques - plutôt que sociologiques - entre art naïf et art des amateurs pointées par Alain Sevestre : l'art naïf est un style reconnaissable caractérisé par « L'absence de perspective (...), les couleurs vives, les sujets nettement détachés, grossis selon leur importance, l'absence de situation

---

<sup>225</sup> Dans une parenthèse à la p. 233 de son ouvrage, Becker précise à propos des « œuvres d'amateurs » : « Je ne donne aucune connotation péjorative à ce mot, qui désigne simplement les personnes dont les activités ne correspondent pas aux critères de professionnalisme d'un monde de l'art. »

<sup>226</sup> Pour s'en convaincre, il suffit de visiter le site internet dédié au marché de l'art en ligne qui comprend une entrée « art populaire, art naïf, art brut et singulier » : <http://www.artnet.fr/galleries/beaux-arts/art-populaire-na%C3%AFf-brut-singuliers-vente/>

entre les personnages, etc. qui associent les toiles d'art naïf entre elles. Il a donc aujourd'hui un marché et fait collection. **L'art des amateurs est quant à lui « un art sans traces »**, un art naïf non institutionnalisé.

### 3-4 L'artiste plasticien, artiste intégré *versus* profession subjective

Certaines œuvres naïves, avec le concours de spécialiste des mondes de l'art, rentrent donc aux musées, intègrent des collections, font l'objet de textes et d'analyses qui les contextualisent, les interprètent, les magnifient. Restent-elles alors naïves se demande Becker ? « Ce n'est pas le caractère de l'œuvre qui fait la particularité de l'art naïf, mais son indépendance à l'égard des conventions du moment. Dans la mesure où l'auteur d'une œuvre naïve officiellement découverte continue d'ignorer les contraintes du monde qui l'a adopté, il garde sa "naïveté". **Quand l'artiste commence à tenir compte des attentes de ses nouveaux confrères et des conditions à satisfaire pour obtenir leur coopération, il devient un professionnel intégré.** Même s'il est intégré dans un monde qui a quelque peu évolué pour accueillir cette œuvre différente.» L'artiste naïf serait donc amateur, dans la mesure où il est mu par une motivation « interne » et reste très indépendant des conventions de représentation de son époque et des attentes supposées d'un public. L'artiste serait professionnel dès qu'il est « intégré », même en tant qu'« outsiders » (autre concept sociologique), car son action est conditionnée aux regards des autres avec lesquels il doit négocier. En ce sens on pourrait avancer que pour Becker, c'est moins la fidélité à un style qui définirait un art « professionnel », mais un ordre de motivation, un exercice de la liberté. **Liberté gratuite pour les naïfs et pour les amateurs, liberté sous condition pour les professionnels.** Avec les pratiques médiatiques, cette distinction est minimisée dans la mesure où la pratique créative est avant tout une pratique sociale ; l'indépendance par rapport à la norme se joue à l'intérieur de communautés électives. Le « collectif » trouve là à se définir autrement et met à l'épreuve à travers ses pratiques partagées ce que serait son espace de liberté.

Pour la sociologue Raymonde Moulin (dont les travaux ont servi de base à ceux d'Howard S. Becker)<sup>227</sup>, **la problématique frontière entre professionnels et amateurs « doit son caractère insaisissable au difficile partage entre**

---

<sup>227</sup> Raymonde Moulin, Jean-Claude Passeron, Dominique Pasquier, Fernando Porto- Vazquez, *Les Artistes, Essai de morphologie sociale*, Documentation française, Paris, 1985

**profession principale et métier secondaire, lorsque la part de ressources tirées de l'un et de l'autre ne suffit plus à la fixer. »**

Les chercheurs du Centre lillois d'études et de recherches sociologiques et économiques se demandaient si, pour définir le peintre professionnel, il ne faudrait pas prendre en considération les éléments suivants : la formation artistique (débouchant éventuellement sur un titre), la reconnaissance de l'état d'artiste par les pairs (appartenance à un réseau dans le monde des arts), l'effectuation d'opérations de vente d'œuvres sur un marché de l'art le plus large possible, l'existence d'un public dépassant le cadre local, la perception de revenus tirés de la peinture, l'auto-déclaration de la qualité d'artistes professionnels.... Par ailleurs, « dans un autre ordre d'idées, l'étendue des compétences techniques et l'existence d'un projet artistique seraient à examiner. »

Raymonde Moulin souligne que « les *critères objectifs* généralement pris en compte pour définir la professionnalité d'une pratique ne sont ni nécessaires ni suffisants. Il en est ainsi de la formation, du diplôme, de l'appartenance à une association professionnelle. Ces critères objectifs auraient introduit une limitation sociologiquement indéfendable. Elle souligne par ailleurs que la part du temps consacré à la création ou la part du revenu qui en provient, ne peuvent pas mesurer l'importance sociale de l'activité de création chez un individu.

Raymonde Moulin en déduit que **les critères subjectifs interviennent donc fortement dans la définition d'un rôle social comme celui d'artiste**, « ne serait-ce que parce qu'il décide, dans l'autodéfinition comme dans la définition par autrui, du *poids* qu'y prennent des critères aussi objectifs que ceux de la part du temps ou du gain lié à la création : la relation idéologique et psychologique fluctuante de l'activité créatrice aux expériences qui, en d'autres métiers, s'opposent comme celle de loisir et celle du travail, rend en ce cas inutilisable le critère économique pris en sa valeur faciale. Mais si le rapport subjectif au rôle social est ici plus que jamais constitutif du sens social de ce rôle ("se sentir artiste", "avoir le sentiment d'être artiste"...), si l'activité créatrice ne se définit que par le sérieux de l'engagement d'un individu dans le monde social de l'art (...) et par la soumission aux conventions qui le règlent à un moment donné, de tels critères n'en restent pas moins d'un usage délicat dans le constat et le dénombrement empiriques. »

Ainsi pour délimiter leur corpus les sociologues retiennent une méthodologie permettant la définition la plus extensive d'un artiste professionnel en acceptant « le plus largement possible **l'auto-définition de l'artiste** pourvu qu'elle fût accompagnée des signes minimaux de l'inscription dans le monde social de l'art », et pour cela un seul des indices de visibilité suffira pour entrer dans le champ des artistes retenus pour l'étude (dont la pré-enquête avait débuté dès 1980).

Pour les sociologues l'artiste plasticien appartient à la catégorie de « profession subjective », où les critères objectifs de professionnalisation que sont notamment le temps d'activité et le niveau de revenu n'ont pas le sens qu'ils ont dans la majorité des activités professionnelles. « La plupart des artistes n'ont en effet jamais pu vivre exclusivement de leur activité artistique, même si bon nombre d'entre eux considèrent qu'ils s'y consacrent pleinement. » Bien entendu, « le fossé qui sépare le temps consacré à l'art et le revenu que l'artiste tire de son travail s'agrandit au fur et à mesure que la visibilité de l'artiste s'affaiblit. Pour les artistes au plus bas niveau de la hiérarchie de visibilité, le temps d'activité artistique n'a d'autre valeur que symbolique. »

- Les artistes professionnels pour les 4/5<sup>ième</sup> ne vivent pas de leur activité

Raymonde Moulin et son équipe mettent en exergue ce qu'ils analysent comme le **hiatus** qui sépare, dans la population des artistes, la recherche d'une reconnaissance sociale du statut d'artiste, de l'acquisition des moyens économiques de vivre du produit de l'activité artistique. Ils rappellent que « pendant la période ayant précédé l'enquête (1975-1980), **seulement 15% des artistes, ayant eu pendant toute la période une activité artistique, déclarent avoir vécu exclusivement de cette activité** » ; 31% des artistes ont dû pratiquer des métiers complètement étrangers à l'activité artistique pour pouvoir vivre ; 31% ont pu vivre grâce à des activités « secondaires » para-artistiques (métiers d'art, création industrielle, enseignement artistique, etc.) ; 22% ont dû trouver d'autres expédients, la situation la plus fréquente étant celle où l'artiste vit du revenu du conjoint ou des parents. Ils en déduisent que :

- 9% des artistes vivent exclusivement de leur art,
- 10% des artistes ont pu vivre exclusivement de leurs activités au moins une période, mais ont dû avoir recours à d'autres activités à d'autres moments

- **81 % des artistes n'ont pu vivre exclusivement de leur activité artistique**  
à aucune période depuis le début de leur carrière artistique.

Raymonde Moulin résume la situation des années 1980 par cette donnée chiffrée : **4 artistes sur 5 n'ont pu, à aucun moment, vivre exclusivement de leur activité artistique.**

Si donc être artiste est une profession subjective appuyée sur des critères objectifs, on peut en déduire que la condition d'amateur est du même ordre : **est amateur celui qui se déclare comme tel (donnée subjective) et qui ne cherche pas à vendre le produit de sa création (critère objectif), ni à orienter le contenu de sa production en fonction d'une demande sociale (critères de Becker).** Cependant, ces critères objectifs comme subjectifs déterminent une zone floue où deux catégories se confondent ; certains amateurs vendent ponctuellement leurs œuvres tout en se définissant comme amateurs et certains professionnels ne parviennent à vendre qu'exceptionnellement le fruit de leur travail. Les possibilités de vente sur Internet accentuent ce phénomène et créent une concurrence accrue entre professionnels et amateurs. Mais quelle est cette population des artistes reconnus comme professionnels ?

### 3-5 L'artiste professionnel défini par les statistiques

- **Les catégories de l'INSEE : 49 000 artistes plasticiens et photographes en 2005**

Le premier recensement de l'INSEE date de 1946 et enregistre avec retard l'organisation socio-économique de la population artistique issue du système académique (prix et commandes). A partir de cette année, les artistes ne sont plus classés parmi les professions libérales, mais relèvent de la catégorie « autres » (avec le clergé et l'armée !). La nomenclature actuelle des professions et catégories socioprofessionnelles (PCS) de l'INSEE date quant à elle de 1982<sup>228</sup>. La catégorie de la profession artiste plasticien est celle-ci : « artistes et créateurs qui, dans le domaine des arts plastiques élaborent une production dont le caractère artistique est affirmé et reconnu comme tel. La rubrique n'inclut pas les personnes qui peuvent concevoir et exécuter en plan et en volume des œuvres originales, mais dont la production ne correspond pas à l'exercice d'une activité artistique de premier plan. ». Définition qui fait donc une large place aux critères subjectifs de Raymonde Moulin.

<sup>228</sup> Elle a été révisée en 2008.

Le revenu principal n'est pas en effet le critère de professionnalité, mais celle d'**activité artistique de « premier plan »**. On peut en conclure que l'artiste amateur a une activité artistique de « second plan »

Sont exclus de cette définition les artisans d'art, les peintres à la main sur faïence et sur grès, les peintres de trompe-l'œil, les peintres sur soie, les graveurs ornementalistes qui relèvent de l'artisanat. Les photographes, comme les « concepteurs et assistants techniques des arts graphiques, de la mode et de la décoration » sont réunis sous la catégorie des « professions intermédiaires ». Le terme d'intermédiaire renvoie à des professions qui seraient à mi-chemin entre création artistique de premier plan et exécution. Une difficulté supplémentaire pour définir la pratique amateur dans le domaine de l'image.

- Selon l'INSEE une population d'environ 120 000 artistes et designers

En 2005, d'après le DEPS<sup>229</sup>, il y aurait 24 000 artistes plasticiens (catégorie 354a correspondant à la profession des artistes plasticien de l'INSEE.) auxquels s'ajoutent les photographes au nombre de 15 000 (465c comprenant 36% de salariés). Ces 39 000 artistes ne tiennent pas compte des stylistes décorateurs designers au nombre de 82 000 (catégorie 465a), ni des métiers d'art. Le champ des professions des arts plastiques (hors métiers d'art) représenterait donc environ 120 000 personnes, ensemble équivalent à celui des professionnels de l'audiovisuel et du spectacle vivant (128 700).

Malgré ces chiffres, l'INSEE admet, dans le sillage de Raymonde Moulin, que sa définition des catégories relève nécessairement de **critères subjectifs** : « La catégorie des artistes est particulièrement difficile à définir, et plus encore que pour les autres, cette définition est enjeu de controverses et implique des conceptions diverses de l'art et de sa professionnalisation. Il est donc particulièrement vain de tenter de vouloir chiffrer le nombre des artistes professionnels, si l'on observe de plus que pour nombre d'entre eux, l'exercice de leur art ne leur fournit pas l'essentiel de leurs revenus, mais a une importance sociale et psychologique beaucoup plus importante que l'indicateur "part de revenu" ne pourrait le suggérer » et de conclure, comme en écho à Raymonde Moulin : « En tout état de cause, le recensement de population n'est pas la meilleure source statistique pour étudier les artistes »<sup>230</sup>.

<sup>229</sup> « Cultures-chiffres », 2007-2008.

<sup>230</sup> *Données sociales*, Paris, INSEE, 1981, p. 196.

- Le périmètre des artistes selon la sécurité sociale

Comme pour le régime d'indemnisation du chômage pour les intermittents du spectacle, l'affiliation au régime de protection sociale des artistes auteurs est un « **marqueur** » de l'**identité sociale**. Il distingue les artistes « assujettis » qui n'atteignent pas le seuil d'affiliation, mais qui ont obligation de cotiser sans bénéficier des prestations sociales (indemnités journalières et congés maternité) et les artistes affiliés. L'ensemble des artistes assujettis et affiliés ont donc une activité artistique et pourraient à ce titre être considérés comme professionnels et en conséquence, tous ceux qui ne cotisent pas à la sécurité sociale des artistes, faute de revenus artistiques suffisants, seraient considérés comme des amateurs.

Car ce régime à la fois fiscal et social, doit-on le rappeler, repose sur une double fiction :

- la conversion d'un revenu net artistique (les bénéfices non commerciaux) correspondant à un demi-SMIC annuel en une base salariale minimale permettant la validation de 4 trimestres pour la retraite ;
- les diffuseurs (commerces d'art, mais aussi structures acquérant ou exploitant les œuvres d'artistes comme les FRAC par exemple) sont assimilés à des employeurs.

Le régime obligatoire de sécurité sociale des artistes auteurs géré par la Maison des artistes (MDA) et l'AGESSA ne concerne que les activités consistant en la vente d'œuvres d'art et à la cession de droits d'exploitation sur lesdites œuvres<sup>231</sup>. Pour être affilié, l'auteur doit donc justifier de la nature de son activité, mais également de la perception d'un **revenu annuel minimal** tiré de cette activité (revenu au moins égal à 900 fois la valeur horaire du SMIC<sup>232</sup> (7038€ pour 2005 et 8 100€ de revenus en 2011 pour une affiliation en 2012)). Il a, de plus, la possibilité en cas de revenus inférieurs à ce seuil, d'être néanmoins affilié après examen de son dossier par une commission professionnelle où siègent des représentants d'artistes, de diffuseurs, et des ministères de tutelle.

- 22 000 artistes affiliés à la Maison des artistes en 2005

<sup>231</sup> Il exclut donc la production d'objets utilitaires (artisanat, vêtement, design) et/ou relevant du régime des professions libérales (architectures d'intérieur, stylisme...) ou exercées en tant que salarié (journalisme...) ou relevant de prestations techniques ou de conseil.

<sup>232</sup> Ce seuil a été abaissé en 2001 ; il était auparavant de 1200 fois la valeur du SMIC.

Les artistes affiliés à la MDA se répartissent en douze catégories professionnelles (peintres, graphistes, graveurs, céramistes, dessinateurs, dessinateurs textiles, sculpteurs, illustrateurs<sup>233</sup>, plasticiens<sup>234</sup>, artistes du vitrail, peintres décorateurs, artistes tapissiers). On constate une grande disparité des bénéfices non commerciaux (BNC) <sup>235</sup>. Le BNC médian des artistes plasticiens n'atteint que 8290 €<sup>236</sup> ; il est inférieur au seuil de pauvreté retenu par l'INSEE<sup>237</sup> qui était en 2005 de 8 900 euros<sup>238</sup>. **On peut donc en déduire qu'au moins un artiste « professionnel » (car affilié) sur deux ne vit pas exclusivement de ses revenus artistiques !** La situation est contrastée selon les catégories ; les graphistes sont les plus riches avec 15 950 euros de BNC médian contre 3750€ pour les tapissiers et 6897€ pour les sculpteurs. Pour les peintres, leur revenu médian est faible puisqu'il atteint 7325€, cependant la concentration de hauts revenus est forte puisque 4% d'entre eux déclarent plus de 50 000€ et 55% moins de 7500€.

- 3000 photographes et 1100 illustrateurs affiliés à l'AGESSA

Onze catégories composent la population d'artistes affiliés à l'AGESSA (dont les écrivains, y compris les critiques d'art, qui représentent au total 1857 individus, les auteurs d'œuvres audiovisuelles, dramatiques, chorégraphiques, les traducteurs...) dont un tiers sont des photographes, soit 3000 individus (effectif en augmentation de 61% depuis 1993 !). Les illustrateurs sont au nombre de 1129<sup>239</sup> (effectif en augmentation de 54% depuis 1993), les auteurs du multimédia interactif ne représentant en 2005 que 124 individus. (Effectif multiplié par 4 depuis 2002). Le montant des droits d'auteur<sup>240</sup> moyens pour les artistes auteurs affiliés à l'AGESSA est de 28 891€. Le BNC moyen des photographes est légèrement supérieur puisqu'il atteint 29 455€ (soit 2 461€ par mois), et celui des illustrateurs inférieur car il n'atteint

---

<sup>233</sup> Exerçant principalement dans la presse et dans la publicité, ceux travaillant dans l'édition relevant de l'Agessa).

<sup>234</sup> Cette catégorie a été introduite il y a deux décennies pour réunir dans une même catégorie la photographie et la vidéo d'art, l'art d'installation et de la performance.

<sup>235</sup> Les artistes auteurs d'œuvres originales graphiques et plastiques cotisent sur la base de leur BNC (revenus dont sont déduits des frais professionnels majoré de 15%. Les frais professionnels peuvent être importants, pour les sculpteurs en particulier, en achat de matériaux et matériels)

<sup>236</sup> Ce qui veut donc dire que la moitié des artistes déclarent en 2005 moins de 8 290 €.

<sup>237</sup> Celui-ci est la moitié du salaire médian des salariés à temps plein dans le secteur privé. En 2005, ce salaire médian était de 17 800 €. Le seuil de pauvreté était donc de 8900 €.

<sup>238</sup> Rappel des chiffres fournis par l'Insee en 2010, relatifs aux salaires en France en 2007. Le « salaire annuel net moyen en 2007 d'un salarié à temps complet » était de 24 016 € pour l'ensemble du secteur privé (soit un salaire net moyen de 2 001 €/mois).

<sup>239</sup> Il s'agit des illustrateurs tirant la plus grande partie de leurs revenus de contrats d'édition (bandes dessinées, livres illustrés).

<sup>240</sup> Les artistes auteurs d'œuvres originales cotisent pour les assurances maladie vieillesse de base, ainsi qu'au titre de la CSG et de la CRDS sur la base de leur bénéfice non commercial (BNC) majoré de 15% et/ou de leurs revenus déclarés en traitements et salaires.



que 24 984 €<sup>241</sup>. Mais ces revenus moyens relativement élevés cachent une très forte inégalité de revenus : la moitié des auteurs affiliés à l'AGESSA se partagent 10% de l'ensemble des revenus distribués. Ainsi les photographes comptent 30% d'individus dont les revenus se situent en dessous du revenu d'affiliation. C'est également le cas pour plus de 22% des illustrateurs !

Ainsi près d'un auteur (photographe ou illustrateur) affilié sur quatre n'atteignait pas en 2005 un revenu artistique annuel de 900 fois la valeur du SMIC et pouvait à ce titre ne pas être admis comme « professionnel », alors qu'il était bien reconnu comme tel. Cela confirme le fait que la seule entrée des revenus artistiques<sup>242</sup> ne suffit pas à définir un artiste professionnel, profession éminemment subjective.

---

<sup>241</sup> Et de 27.921 € quand il s'agit de droit d'auteur déclarés en salaires.

<sup>242</sup> Par la Circulaire n°DSS/5B/2011/63 du 16 février 2011, sont également considérés comme des revenus artistiques des revenus dits accessoires jusque-là pas pris en compte. Cette extension des revenus artistiques pour les affiliés du régime des artistes-auteurs permet de mieux prendre en compte la réalité de plus en plus polymorphe de l'activité artistique.



#### 4. Avec l'image numérique : le proam (professionnel-amateur)

Avec l'amateur qui diffuse sur Internet ses productions photographiques et vidéographiques qu'il poste sur des plateformes dédiées, n'assisterions-nous pas à un phénomène plus général : la montée en puissance de l'amateur comme producteur c'est-à-dire comme créateur et diffuseur de contenus ? Contrairement à l'amateur élu à l'Académie, **la fonction spéculative de ces productions serait seconde – voire inexistantes – au profit d'une fonction expressive à l'origine de nouvelles socialités de goût.**

##### 4-1 L'amateur du XXI<sup>e</sup> siècle<sup>243</sup> : la photographie et la vidéo relationnelles

Comme l'analyse André Gunthert<sup>244</sup>, l'usage de la photographie sur facebook est strictement relationnel ; une fois qu'elle a rempli sa fonction (créer du lien, une fonction qui dure entre 24h et 72h), elle n'a plus lieu d'être ; ainsi « le contenu de demain sera toujours plus désirable que le contenu de la veille ». Les jeunes générations vivent avec un sentiment d'abondance d'informations, de savoirs, d'images (photographiques comme vidéographiques) toujours à disposition. **Ainsi, l'important est moins de cumuler et de conserver ces contenus que de les échanger, les partager, les commenter sur des plateformes comme Flickr., Youtube et sur les réseaux sociaux.**

« L'Observatoire de l'image », qui regroupe les professionnels de la photographie décrit avec un certain humour les modalités pratiques de ces nouveaux usages de l'image : « Pour la génération montante, celle qui n'a pas connu un monde sans Internet, celle pour qui une pellicule 24x36 ou une cassette vidéo sont aussi exotiques qu'une machine à écrire et qui pense que focale est une insulte mal traduite, pour cette génération cette appellation de nouveaux médias n'a aucun sens. Ils sont nés avec. Ce sont leurs médias. *Skyblog* aura, d'ici la fin de la semaine, franchit la barre des 8 millions de blogs sur sa seule plateforme. Ce site, le plus

---

<sup>243</sup> Titre du séminaire organisé par l'Institut de recherche et d'innovation/Centre Pompidou, créé en 2006 sous l'impulsion du philosophe [Bernard Stiegler](#), pour anticiper les mutations de l'offre et de la consommation culturelle permises par les nouvelles technologies numériques. En août 2008, l'IRI a acquis un statut d'association de recherche autonome cofondée par le Centre Pompidou, le [Centre de culture contemporaine de Barcelone \(CCCB\)](#) et [Microsoft France](#). Depuis cette date, ils ont été rejoints par le [Goldsmith College](#) de l'[Université de Londres](#), l'[ENSCI](#), l'[Institut Télécom](#) et l'[Université de Tokyo](#).

<sup>244</sup> André Gunthert est le directeur du Laboratoire d'histoire visuelle contemporaine (Lhivic).

fréquenté qui soit en France, est le point de passage obligé de plus de la moitié des adolescents français. **Lorsqu'ils publient leurs photos et vidéos en ligne, lorsqu'ils rédigent des billets et des commentaires, ils ne pensent pas être des utilisateurs de nouveaux médias.** Pas plus lorsqu'ils synchronisent des podcasts vidéos sur leur *Ipod* avant d'aller à l'école le matin, ni lorsqu'ils téléchargent et s'échangent des images sur leur téléphone portable pour leur servir de fond d'écran. Lorsqu'ils utilisent le même le téléphone pour filmer leurs amis, ou une scène dont ils ont été témoins, ils n'ont pas le sentiment d'accomplir un geste nouveau. Non, ils sont là dans l'usage de leurs médias, et donc de nos médias. Nous pouvons donc tous chasser de notre tête ce terme de nouveaux médias. Et donc tous bien comprendre que ces usages de l'image ne sont pas nouveaux mais contemporains et présents pour durer. »

#### 4.2 Des amateurs de plus en plus experts : les *proams*

Pascal Guenée, directeur de l'Institut professionnel de journalisme (IPJ), ouvre un colloque organisé par l'Observatoire de l'image<sup>245</sup> en soulignant ce que nous désignons comme un **changement de régime de l'amateurisme** : « **Ce mot amateur, autrefois prononcé avec un peu de mépris, n'est-il pas en train de devenir une valeur sûre du 21ème siècle ?** C'est en tout cas la théorie exposée par Charles Leadbeater et Paul Miller en 2004<sup>246</sup>, celle de l'émergence des *Proams*, les « professionnels amateurs ». « Ce sont des personnes qui vont consacrer une grande partie de leur énergie, de leurs moyens et de leurs loisirs à développer leurs compétences et leur passion. Plus ils vont pratiquer, plus ils vont progresser dans les apprentissages et meilleure va devenir leur pratique. Se former, progresser en vidéo et en photo est là aussi simplifié par Internet, où l'on peut trouver forums et blogs pour échanger, et cours en ligne pour progresser. » L'objectif du *proam* sera de monter en compétence pour atteindre une reconnaissance auprès de ses contemporains si possible à l'échelle planétaire ! La rétribution recherchée est rarement financière, elle tient plutôt au **plaisir lié à l'instantanéité du Web 2.0** : le *proam* met en ligne sa photo ou sa vidéo, et reçoit en quelques minutes les premiers commentaires des membres de sa **communauté d'intérêt**.

---

<sup>245</sup> Son intervention avait pour titre « Etat des lieux, acteurs et nouvelles pratiques ».

<sup>246</sup> Charles Leadbeater, Paul Millet, *The Pro-Am Revolution : How Enthusiasts are changing our Economy and Society*, Londres, Demos, 2004.

#### 4-3 Flickr : la nouvelle agence photographique des amateurs ?<sup>247</sup>

André Gunthert explique que l'objectif de la plateforme d'échanges Flickr est de produire des relations, des interactions. Elle fonctionne sur un principe juridique simple, mais qui reste une fiction : « "chaque titulaire d'un compte est l'auteur de ses images". Une précaution qui sert d'autorisation de diffusion (...). Sur Flickr, il n'y a que l'auteur des images qui a le droit de mettre en circulation ses photos, dans l'état actuel du droit de la propriété intellectuelle. Or c'est loin d'être toujours le cas : le titulaire du compte n'est pas toujours l'auteur des images. Cependant, par le biais de cet artifice indispensable à cet échafaudage, Flickr peut exister et se donner la condition juridique de son fonctionnement. » **Aucun système ne permet de copier des images d'un compte à un autre. Mais avec un système de favoris qui a été mis en place, l'internaute choisit une image qui lui plaît et la fait ainsi circuler sans que celle-ci lui appartienne.** « A partir de là, les gens s'approprient et inventent leurs propres usages. Chaque groupe fabrique son propre usage : militant, politique, culturel, artistique... Flickr est constamment détourné ! Les usages se construisent tous les jours, d'où la difficulté de les percevoir globalement. Ils ne sont pas seulement tentaculaires, ils évoluent tout le temps. » **En 2006, Flickr met ainsi à disposition 120 millions d'images de professionnels comme d'amateurs.** Pour André Gunthert, c'est une base de données iconographique extraordinaire ; mondiale, elle est de plus actualisée à chaque instant.

André Gunthert voyait en 2006 Flickr comme la poursuite des clubs photographiques et des sociétés d'amateurs du début du XX<sup>e</sup> siècle, mais en mieux. **Ecole de photographie à l'échelle de la toile**, chacun apprend au contact des autres. « On note d'ailleurs, à l'usage, une nette évolution des commentaires. Pour ma part, qui suis sur Flickr depuis un an, j'ai noté que le commentaire de base ("Nice Shot", "Beau cliché !") a évolué : il est remplacé de plus en plus par des appréciations techniques : belle lumière, beau cadrage... Sur Flickr, les gens apprennent à partir des commentaires des autres : **une forme d'expertise autoproduite se diffuse.** C'est une pédagogie en marche. La qualité des images s'améliore. Il se passe

---

<sup>247</sup> Nous nous référons pour ce paragraphe à un entretien avec André Gunthert mené par Hubert Guillaud le 8 juin 2006 pour *Internetactu.net* (journal sur le net de la FING) : « Flickr, l'une des choses les plus importantes qui soit arrivée à la photographie ». Initialement prévu comme support de stockage pour un jeu nommé Game Neverending, Flickr a été développé par Ludicorp (société canadienne lancée en 2002). Début 2005, Ludicorp est racheté par Yahoo! et le projet prend une nouvelle ampleur jusqu'à atteindre un nombre de 4 milliards de photos hébergées fin 2009. Depuis juin 2007, Flickr possède une interface traduite en 7 autres langues que l'anglais (dont le français, l'allemand, l'espagnol et plusieurs langues asiatiques). L'ajout de petits clips vidéos (maximum 1 min 30 sec) a vu le jour en avril 2008.

vraiment quelque chose sur Flickr. Car « avec un peu de pratique, on peut s'orienter dans Flickr : via les tags, on peut se fabriquer des corpus, délimiter des sous-ensembles, interroger des contenus (voir les fonctions de recherche avancées). Flickr n'est pas un magma d'images » L'information n'est pas hiérarchisée, mais suffisamment organisée pour y puiser ce dont on a besoin.

#### 4.4 De nouvelles plateformes de partage, de nouvelles économies

*Flickr*, est une plateforme de partage gratuite de photographies essentiellement amateurs lancée en 2004 aux États-Unis et déclinée en six langues en 2007 (six milliards de photos étaient hébergées sur ce site en 2011). Des ventes de photographies, à coût très faible peuvent cependant y être pratiquées, mais elles ne sont pas organisées par la plateforme qui ne joue donc pas à ce titre un rôle d'intermédiaire. Ce n'est pas le cas pour *Photofolia*, leader de l'achat de la photo en ligne avec 14,8 millions d'images accessibles en ligne et 2,5 millions d'utilisateurs. Mais ces images, contrairement à Flickr, seraient visées par des modérateurs selon des critères de qualité et de légalité car l'objet de la plateforme est commercial. Les photos sont libres de droit et sont mises à la vente pour un prix qui peut être très bas (0,75 centimes d'euros) ; ce que les associations représentatives de professionnels dénoncent en précisant que cette pratique commerciale n'est pas conforme au code de la propriété intellectuelle. Quant à *Scooplive*, son co-fondateur Philippe Checinski explique que les attentats de Londres en 2005 relayés par les photographes amateurs ont donné naissance à cette plate-forme qui, dès 2008, aurait compté plusieurs milliers adhérents, lui permettant de recevoir 3000 photographies par mois « validées » à 70%. C'est l'auteur qui serait en charge du « légendage ». Les prix des tirages peuvent atteindre 10 000 à 15 000€ car il s'agit de photographies people et d'actualité.

Ces trois plateformes n'accomplissent pas le travail d'une agence qui apporte une caution au contenu des images en même temps que l'indispensable travail d'indexation. **Cette contrainte d'une information validée n'existe pas sur ce nouveau marché des « proams »**. Béatrice Garrette, directrice générale de Sipa Press expliquait à l'occasion du 8ième colloque de l'Observatoire de l'image que si les agences traditionnelles ont depuis toujours fait de la récupération de documents d'amateurs, c'est dans le cadre d'une vérification et d'un choix des images

pertinentes, c'est-à-dire dans le cadre d'un travail journalistique. Ce travail n'est plus accompli ; le succès est le seul critère, la responsabilité du photographe n'est plus convoquée. Marietta Molina, la présidente de l'Observatoire de l'image s'en inquiète<sup>248</sup> :

« Si photographier c'est écrire avec la lumière, encore faut-il que l'écriture soit lisible. L'image est-elle sincère, véritable ou "arrangée", sa traçabilité évidente, l'information précise, complète, vérifiée, le contexte d'insertion adapté, bref, l'image est-elle responsable ? Aujourd'hui, devant ces diffusions encore secondaires mais présentes, nous soumettons à vos réflexions les questions et les enjeux de l'image d'amateur dans tous ses états. »

### Dailymotion : la plateforme internationale des amateurs

La vidéo, qui fait le succès d'internet, est aussi au cœur d'une nouvelle économie dont les amateurs sont à la fois les agents et les destinataires. Eric Cremer, vice-président de Dailymotion, nous en donne une description lors d'une intervention publique en novembre 2008<sup>249</sup> : « Aujourd'hui Dailymotion doit avoir près de 10 millions de vidéos stockées dans sa base de données, et reçoit environ **15 000 nouvelles contributions par jour** [...]. Accueillir les propositions vidéos qui prolifèrent et ne peuvent trouver de débouchés sur les ondes télévisuelles comme révéler certains talents représentent des fonctions que Dailymotion tente également de remplir. La plateforme a aussi pour vocation de découvrir les tendances du moment, qui arrivent toujours après. L'exemple de la Tektonik qui est née et a pris son essor au travers de sites comme Dailymotion illustre assez bien cette différence. [...] Concernant la création, l'une des particularités de notre approche, c'est d'avoir lancé **le programme MotionMakers qui nous permet d'identifier les contributeurs les plus créatifs**, les plus talentueux du site. Lorsqu'une vidéo est fortement visionnée et qu'elle est dotée après un certain nombre de votes significatifs d'une note qui la distingue des autres productions, une information remonte automatiquement sur nos consoles informatiques nous incitant à la regarder. Si nous trouvons la réalisation convaincante, nous prenons contact avec l'auteur pour établir avec lui une relation contractuelle de nature coopérative. Pour repérer les **MotionMakers**, nous restons également à l'écoute des internautes qui déclarent tout

---

<sup>248</sup> Discours inaugural du colloque organisé par l'Observatoire de l'image le 5 avril 2007, intitulé « Faut-il avoir peur des images d'amateurs ? »

<sup>249</sup> Lors de la conférence-débat « Pratiques culturelles et nouvelles technologies », 28 novembre 2008, REJI, Paris. Le texte de sa conférence a été retranscrit par Jean-Marc Génuite sur le site de « Passeurs d'images » : <http://www.passeursdimages.fr/Dailymotion?lang=fr>

simplement être talentueux et nous invitent à regarder des vidéos qu'ils mettent en ligne. Après visionnement, les réalisations qui nous paraissent originales reçoivent le label de « **Creativ Content** » et leurs auteurs acquièrent les avantages offerts aux MotionMakers. Je précise qu'il n'y a pas d'échanges financiers avec les MotionMakers, mais une relation collaborative. Pour Dailymotion, la collaboration débouche sur une mise à disposition par ces internautes des droits relatifs à leurs vidéos, ce qui nous permet de leur adjoindre des contenus publicitaires et donc de générer des revenus. En contrepartie, nous offrons aux *MotionMakers* des outils et des moyens dont bénéficie évidemment pas le contributeur lambda et auxquels ils ne pourraient accéder s'ils devaient se les financer eux-mêmes, comme l'accès à un espace de stockage illimité ou encore la possibilité de mettre en ligne des vidéos à durée illimitée. À travers les choix éditoriaux et la composition de ses chaînes thématiques, le site assure également la mise en avant et la valorisation des productions de ses *MotionsMakers*.[...] La collaboration avec les *MotionMakers* peut prendre d'autres formes. Au sein même de Dailymotion nous possédons une « régie publicitaire » et nous proposons aux agences publicitaires d'utiliser nos *MotionMakers* les plus talentueux pour réaliser des spots. Ici, Dailymotion joue le rôle d'intermédiaire et ne prend aucune marge. »

On le constate, les questions en termes de droits d'auteurs et droits commerciaux sont multiples à travers cette **exploitation directe ou indirecte du talent des amateurs** et le rôle prépondérant que jouent déjà ces nouveaux intermédiaires que sont les plateformes – de production et de diffusion – sur le web. En même temps ce sont les modalités de la formation qui sont totalement redéfinies avec, par exemple, en septembre 2011 la publication dans « l'espace créateur » de Youtube d'un guide gratuit intitulé « YouTube creator Playbook » qui présentent « des astuces et conseils pour optimiser la présence et la communication/viralité de vidéos sur la plateforme et les réseaux sociaux » et également la mise à disposition sur son site de nombreux « didacticiels pour les créateurs ». **Nouvelles formes de valorisation, nouvelle économie, nouveaux modes d'apprentissage dont l'amateur est à la fois le bénéficiaire, le client et le contributeur, bref l'utilisateur.**



#### 4.5 La photographie citoyenne

Pour André Gunthert, « les professionnels ont du souci à se faire : la fiction d'une différence irréductible entre amateurs et professionnels tend à se réduire. Les images des "amateurs" deviennent meilleures, et, quantitativement, les réponses à des situations d'actualités vont être de plus en plus nombreuses. » La photographie « citoyenne » est née, qui peut parfois être militante, comme les clichés pris par des Iraniens et exposés sous forme de diaporama par le photographe Paolo Woods à Arles en 2010. Quand Michel Guerrin, du journal *Le Monde*<sup>250</sup>, demande au photographe pourquoi il a présenté ces photographies, il répond : « Qui fait référence pour les images de l'Histoire ? Robert Capa. Qui a pris les images modèles de la guerre en Irak ? Des soldats américains dans la prison d'Abou Ghraib. Des amateurs. C'est la même chose pour l'Iran. Des amateurs ont réalisé des photos étonnantes, militantes, relayées par Internet. » Bel exemple de démarche « conciliatrice » entre professionnels et amateurs que le circuit de l'art contemporain permet. Il y a là une éditorialisation des images des amateurs qui permet une exacte compréhension de la réalité qui est relatée à travers le point de vue d'un photographe professionnel. Cette approche « artistique » de la photographie de reportage ou de presse ne concerne que peu de photojournalistes<sup>251</sup> pour lequel le circuit de l'art est également un recours économique face à la crise de la presse et l'absence de commande. Cette crise a été provoquée par le phénomène de numérisation qui a bouleversée l'économie des entreprises photographiques : 44% des entreprises de photo ont disparu entre 1999 et 2009, selon l'Observatoire des professions de l'image qui indique par ailleurs que dans le même temps **500 à 800 milliards de photos ont été prises dans le monde en 2011**. Selon Facebook, **20 milliards de clichés étaient stockés fin 2010 sur les serveurs des trois grand sites de partage de photos** <http://photobucket.com/>, <http://picasa.google.com/> et <http://www.flickr.com/> de Yahoo. La crise du secteur rime donc avec une surabondance des images sur la Toile liées à la montée en puissance des **pratiques**

---

<sup>250</sup> Entretien Michel Guerrin et Paolo Woods, *Le Monde*, 18-19 juillet 2010.

<sup>251</sup> « Si certains représentants des photojournalistes ont mis l'accent sur ce caractère artistique de la photo lors des entretiens avec les rapporteurs, en tirant des conséquences telles la possibilité d'organiser des expositions et de vendre des tirages dans des galeries spécialisées par exemple, il ne paraît pas que cet aspect du métier soit de nature à intéresser le plus grand nombre des photographes de presse, et donc qu'une économie de ce type de photo puisse compenser la dégradation constatée de la situation d'un grand nombre de professionnels », rapport IGAC, *op.cit.*

**d'hyperpartage** des « producteurs de contenus » qui sont de plus en plus des mobinautes (qui seront bientôt plus nombreux que les internautes !)<sup>252</sup>.

#### 4-6 La crise du photojournalisme

On sait que le photojournalisme – de presse papier ou web – est en crise. Marie Bertin et Michel Balluteau dès l'introduction de leur rapport d'inspection<sup>253</sup> sur le photojournalisme qui a été rendu en juillet 2010, signalent cette difficulté : « La situation est paradoxale : jamais le monde n'a autant disposé d'une telle offre d'informations et de photos, grâce notamment à Internet et aux formidables progrès techniques des dispositifs de diffusion de masse. Et cette situation ne profite pas, ou peu, aux professionnels de l'information que sont les journalistes, et parmi eux, aux photojournalistes » **De nouveaux modèles de distribution doivent être inventés pour faire face à l'offre gratuite des amateurs.**<sup>254</sup> **Regroupement des agences, mutualisation de sites, chartes déontologiques, barèmes...**, les idées sont là et ont fait l'objet de débats entre professionnels et chercheurs spécialisés lors du colloque intitulé « Nouvelles perspectives pour les photographes professionnels » organisé par L'École nationale Louis Lumière les 29 et 30 mars 2010 au Palais du Luxembourg (Sénat)<sup>255</sup> ; débats qui ont servi de base au rapport de l'IGAC et à des premières mesures ministérielles prévues pour 2012.

---

<sup>252</sup> Données extraites en grande partie de l'article de Nathalie Sonnac, (expert pilote du lab économie de la création dans le cadre de labshadopi <http://labs.hadopi.fr/>) *De fotofolia à flickr : vers de nouveaux modèles d'affaires de la photographie*, [http://librairie.immateriel.fr/fr/read\\_book/9782897170318/Section0006](http://librairie.immateriel.fr/fr/read_book/9782897170318/Section0006)

<sup>253</sup> Un rapport de l'IGAC (Marie Bertin et Michel Balluteau) intitulé « Photojournalisme, constat et propositions », a été rendu le 23 juillet 2010. Il signale que le nombre total de photojournalistes peut être estimé entre 1600 et 2000, en retenant une marge d'erreur de + ou – 10 %. C'est une population essentiellement masculine, dont la moyenne d'âge est élevée (entre 45 et 50 ans) et qui vieillit nettement entre 2000 et 2009, signe d'un non renouvellement de la profession.

<sup>254</sup> « La crise des agences de presse, initiée depuis plusieurs années vient maintenant au grand jour, avec des rachats et des mises en liquidation judiciaire. Beaucoup d'observateurs estiment que le photojournalisme est à un tournant de son évolution, en raison notamment des besoins désormais exprimés par les journaux et les sites Web, qui ont profondément modifié la structure des prix de la photo, et risquent de rendre caduc le modèle économique bâti dans les années 1950 – 1960. » Les professionnels s'organisent ; un exemple est donné : « Les titres de la Presse Quotidienne Régionale ont mis en place un système de mutualisation de clichés, « Photo PQR », qui semble très bien fonctionner. Le portail est alimenté par des photos prises par 300 salariés de ces journaux, qui perçoivent une rémunération supplémentaire à chaque reprise par un autre journal (la première exploitation est couverte évidemment par le salaire). La recette produite par la vente des clichés est partagée en trois : l'agence, le titre fournisseur de la photo, le photographe du journal. En presse quotidienne nationale, plusieurs accords ont été passés, titre par titre, prévoyant semble-t-il des rémunérations complémentaires, soit sous forme forfaitaire, soit en fonction du produit réalisé par le journal. Il s'agit certes, de formules intéressantes, mais qui viennent frontalement concurrencer les agences photos. » Rapport IGAC, *op.cit.*

<sup>255</sup> L'ensemble des interventions peuvent être écoutées à l'adresse suivante : [www.ens-louis-lumiere.fr/.../29-et-30-mars-2010-palais-du-luxembourg-senat.htm](http://www.ens-louis-lumiere.fr/.../29-et-30-mars-2010-palais-du-luxembourg-senat.htm)

#### 4.7 Comment repérer et réguler les nouvelles pratiques médiatiques?

Les rédacteurs du rapport de l'IGAC préconisent la mise en place d'**un observatoire du photojournalisme qui serait en mesure de faire des propositions concernant la publication de photographies d'amateur dans la presse**. Même si les pouvoirs publics ont rédigé en 2008 une circulaire afin de clarifier le régime d'affiliation des reporters photographes journalistes professionnels<sup>256</sup>, de nouvelles règles seraient à instituer afin de tenir compte de cette réalité de la photographie amateur.

En effet, c'est tout un marché du web qui s'empare de ces productions. L'Observatoire de l'image décrivait déjà en 2007 une situation en rapide évolution : « Avec ces outils, des particuliers vont aller de plus en plus sur le marché de l'image professionnelle. Certains sites l'ont bien compris et proposent à tout un chacun de télécharger son fonds photographiques dans des banques d'images. D'autres vont proposer aux amateurs de faire parvenir leurs scoops et, contre rétribution, de les revendre aux médias. »

Les inspecteurs généraux de l'IGAC proposent que « **toute photo remise gratuitement à un organe la publiant doit être accompagnée d'une mention spécifique du type 'Photo donnée par M. X'** ». Daniel Barroy, chef de la Mission photographique, reprend l'idée de constituer un observatoire du photojournalisme<sup>257</sup> qui mènerait notamment une réflexion sur le régime à appliquer à la fourniture gratuite des photographies publiées.<sup>258</sup>..

Par ailleurs de nouvelles formes de création multimédia de photojournalisme voient ainsi le jour comme le webdocumentaire. L'Union des photographes professionnels (UPP) et le syndicat des agences de presse photographiques d'information et de

---

<sup>256</sup> Cette circulaire intervenue le 25 novembre 2008 poursuit deux objectifs : rappeler les règles déterminant le statut social du journaliste professionnel, et exposer l'économie de l'accord du 10 mai 2007 sur les rémunérations complémentaires.

<sup>257</sup> Daniel Barroy, chef de la Mission de la photographie, souhaite la création d'un observatoire du photojournalisme et formaliser dans ce cadre des rendez-vous réguliers avec la profession : « Il faut trouver un lieu régulier de rencontres, de discussions, entre les différents partis professionnels et syndicaux, concernés par la photographie. Les réunions auraient lieu deux ou trois fois par an. On traiterait les sujets d'actualités et les préoccupations des photojournalistes. Il serait bien qu'une figure extérieure, connue, qui fasse autorité, anime ces réunions. Je pense que nous allons mettre dans la boucle l'École Nationale Supérieure de la photographie d'Arles. » Dans le cadre de la création d'un Observatoire du photojournalisme, objectif prioritaire de la Mission de la photographie, Daniel Barroy souhaite également que l'on puisse ainsi disposer d'une meilleure vue de la profession d'un point de vue économique et social.

<sup>258</sup> Cf. l'article publié sur le site Internet « Le monde de la photo » le 29 janvier 2011.

reportage (SAPHIR), souhaitent quant à eux que le CNC renforce ses aides, soit sous la forme de subventions, soit sous la forme d'avances remboursables, pour soutenir de nouvelles œuvres multimédia et audiovisuelles. C'est dorénavant chose faite depuis la création d'un nouveau compte de soutien le « webcosip » **au CNC (soutien à la création audiovisuelle sur les nouvelles plateformes numériques, Internet et les supports mobiles)** annoncé récemment par le Ministre : « Il s'agit là de l'aboutissement d'un chantier considérable en faveur de la modernisation de notre système de financement de la création. C'est une évolution importante, j'oserais même dire une révolution, qui permet d'adapter notre système de soutien automatique aux nouveaux modes d'accès et aux nouveaux formats. L'Internet et les supports mobiles sont aujourd'hui des modes d'accès alternatifs pour nombre d'œuvres, notamment patrimoniales : nos politiques publiques et nos politiques de soutien doivent en tirer toutes les conséquences. J'en ai fait un enjeu prioritaire de mon action à la tête du Ministère, en ayant à l'esprit que la notion d'œuvre et celle de création restent centrales ». La Direction générale de la création artistique et le Centre national des arts plastiques doivent également articuler leurs propres soutiens à ces nouveaux défis en termes de création, mais également de transmission.

Parallèlement le chantier sur le droit d'auteur à l'ère de l'image numérique est lancé. Selon le juriste Emmanuel Cauvin, il « doit être centré sur l'*humanocet*, ce nouveau personnage dont le cœur est un curseur pour qui Envoyer/Recevoir est une fonction vitale, comme une respiration. »<sup>259</sup> **Réception et diffusion sont en effet aujourd'hui des actions simultanées qui redéfinissent en profondeur la notion de spectateur et celle d'amateur en l'articulant à celle, devenue centrale, de producteur de contenus. Des contenus qui s'échangent dans une logique non marchande et qui reposent sur des mécanismes non propriétaires (licences libres) tout en s'inscrivant dans des structures professionnelles et marchandes comme le sont les plateformes d'échange photographique.**

Une nouvelle économie où le consommateur est devenu acteur est en train de naître que le Ministère de la culture et de la communication tente d'analyser avec l'aide d'experts externes, professionnels du Net, dans le cadre de cinq « labs hadopi ».

---

<sup>259</sup> Emmanuel Cauvin, « Télécharger le droit d'auteur » disponible sur <http://etherciel.over-blog.com/>

Cette réflexion collective et collaborative qui débute, est fort précieuse pour réfléchir à cette nouvelle donne de l'économie de la création à l'ère du numérique<sup>260</sup>.

---

<sup>260</sup> Voir <http://labs.hadopi.fr/ressources>. Les cinq labs sont : Economie numérique de la création, Internet et sociétés, Propriété intellectuelle et internet, Réseaux et techniques, Usages en ligne. La question des amateurs et des nouvelles formes de transmission pourrait également faire l'objet d'un sous-groupe de travail dans le cadre des usages en ligne.



## 5. Les publics à l'ère post-médiatique et le « devenir amateur »

Olivier Donnat<sup>261</sup> définit « la pratique amateur » comme étant solidaire de celle des loisirs : « Dans le domaine culturel, l'expression « pratique amateur » désigne toute activité artistique et culturelle exercée en dehors de toute contrainte scolaire ou professionnelle, individuellement ou en groupe, dans le cadre des loisirs ». Mais depuis la notion même de loisir a changé.

Ainsi, sans nier les inégalités sociales que l'on peut observer, le travail de Bernard Lahire met en évidence la forte fréquence statistique de profils dissonants, ainsi chaque individu pourrait être analysé comme un mélange de genres où se côtoient culture mass-médiatique et culture légitime. Les mêmes individus peuvent faire partie des publics très divers (publics de la télévision, de la radio, du théâtre, des musées [...]) et parfois franchement hétérogènes. Car, souligne le sociologue, les individus passent d'une communauté à l'autre et ont une « **pluralité d'appartenance sociales et symboliques** ». Se référant à Daniel Cefaï et Dominique Pasquier, il insiste sur le fait que « les publics médiatiques 'ne sont jamais uniquement des consommateurs de produits des médias, mais toujours les récepteurs d'une multiplicité de formes culturelles' ». Ainsi s'esquisse « une autre image du monde social. On observe alors « de nombreux cas de 'résistance' (faible ou forte, circonstancielle ou permanente) à l'ordre culturel dominant » qui engendrent « des ordres de légitimité spécifiques ». « La possibilité de résister à la légitimité culturelle dominante (aujourd'hui d'ordre essentiellement littéraire et artistique) est toujours fondée sur des groupes ou des institutions porteurs de logiques concurrentes : groupes de pairs, milieu familial, milieu professionnel, communauté religieuse, fan club, réseau de socialité, institution médiatique, etc. ».

La figure du hacker qui s'empare et détourne les objets de la culture numérique est de ce point de vue emblématique : Kinect, le système de jeu sans manettes composé d'une caméra et de capteurs de mouvements, lancé par Microsoft fin 2010, a été déjà détourné par des hackers pour l'utiliser à d'autres fins.

Bernard Lahire affirme qu'il est désormais impossible « de faire comme si on avait affaire à un espace culturel homogène sous l'angle de la légitimité, c'est-à-dire structuré de part en part par une opposition légitime/illégitime univoque ; opposition

<sup>261</sup> Olivier Donnat, « Les Amateurs », Documentation française, 1996.

que tout le monde connaîtrait et mettrait en œuvre, à laquelle tout le monde accorderait la même signification et à laquelle tout le monde croirait avec la même intensité ». « En regardant le monde social à l'échelle de l'individu », on se rend compte que chacun participe successivement ou simultanément à plusieurs groupes et institutions, susceptibles de soutenir des offres culturelles spécifiques et de diffuser des hiérarchies culturelles elles aussi spécifiques. Pour Bernard Lahire, nous ne serions pas en face de goûts qui seraient les produits d'une classe sociale et qui permettraient de classer des individus « abstraits » par catégories. Les variations intra-individuelles des pratiques culturelles conduisent « à réintroduire d'autres 'raisons' dans l'explication des pratiques culturelles que le goût ou la passion personnels : la pratique par obligation scolaire, par contrainte professionnelle ou par contrainte situationnelle exceptionnelle, la pratique habituelle sans goût particulier, l'accompagnement plus ou moins heureux d'autrui (enfants, conjoints, amis), la pratique par courtoisie ou par politesse (pour faire plaisir ou ne pas froisser des personnes qu'on apprécie), le désir de délasserment ou de défolement personnel par la consommation de biens culturels ou la pratique d'activités culturelles qu'on apprécie pas particulièrement, la stricte délimitation temporelle (temps de vacance, temps d'une fête, etc.) d'une licence qu'on s'accorde, la "simple" curiosité ou la bonne volonté sans engouement, la consommation ironique, 'second degré' ou encore la consommation en contexte de gratuité de l'accès à l'offre qui engage moins personnellement, bref toutes les modalités moins intenses (parfois minimales) et moins franchement positives et enthousiastes (parfois même ambivalentes) de la consommation culturelle. »

Pour le sociologue **cette situation n'est pas le signe d'un échec du projet de démocratisation culturelle, mais celui d'une perte de légitimité de la culture classique due à la fois à la montée de la culture scientifique (au sein du système scolaire) et à l'extension de la culture de divertissement.**

Chacun d'entre nous, diplômé ou pas, est de plus en plus contraint par la vie sociale (professionnelle notamment) à réviser à la baisse ses exigences culturelles et recherche des moments de divertissement. Cela explique la production sociale d'un besoin de participation à des situations de détente, à des émotions collectives, à des moments festifs, bref à des **cultures chaudes sans contenu culturel à proprement parler, « si l'on entend par "culturel" cette plus-value spécifique**



**que la connaissance et la réflexion peuvent apporter à toute situation vécue ».** Ainsi coexistent, chez un même individu culture savante et culture du divertissement.

Pour Bernard Lahire, la radio et la télévision, porteuses d'une « culture grand public », ont contribué activement à la **baisse générale du degré de croyance en la culture légitime**. Premiers médias à entrer dans la sphère du privé, « propices au relâchement contrôlé des émotions », ils ont contribué à faire chuter le degré de honte culturelle. La **gratuité d'accès** aurait par ailleurs permis de faire l'économie des priorités, des choix et des préférences au profit d'un flux permanent d'images et de sons et une **culture du zapping**.

Bernard Lahire diagnostique une nouvelle structure de l'offre, caractérisée par le mélange des genres, « des plus nobles aux plus communs », qui, plus qu'une stratégie pour conquérir des publics variés, serait une « véritable formule génératrice des pratiques et des représentations ». Aussi, « ceux qui continuent à percevoir et apprécier les choses du point de vue de la "nécessaire" distinction des genres ne peuvent voir dans ces mélanges que des confusions (de genres et de valeurs), des mariages contre nature ou dégradants qui sont porteurs de relativisme culturel ». Bernard Lahire cite Marc Fumaroli comme exemple de cette approche idéologique.

Ce qui statistiquement sépare des groupes ou classes de la société traverse également à un degré ou à un autre une grande partie des individus à l'échelle de leurs différents groupes d'élection, mais aussi de soi à soi. C'est une situation nouvelle qui exige de la part de l'individu une grande mobilité, voire versatilité, et qui est facteur de tension. « **Si le monde social est un champ de luttes, les individus qui le composent sont souvent eux-mêmes les arènes d'une lutte de classement** » ; ce que l'écrivain Michel Houellebecq a parfaitement décrit dans son ouvrage *Extension du domaine de la lutte*.

Et l'amateur ? Il serait celui qui « gère » ces tensions en prenant du goût pour les choses tout en assumant son éclectisme ; mais cette pratique amateur, pour s'ancrer dans chaque individu, passe par l'exercice social de la production de contenus dans le cadre d'une économie de la contribution. **Les pratiques culturelles digitales tendent à transformer le consommateur isolé en un amateur connecté.**



## 6. Essai de définition de l'amateur post-médiatique

Le mot « technique » vient du grec et désigne ce qui appartient à la *technè*, mot qui ne désigne pas seulement le savoir faire de l'artisan et son art, mais aussi l'art au sens élevé. La *technè* est quelque chose de « poïétique ». Un autre point à considérer est que, jusqu'à Platon, le mot *technè* a toujours été associé au mot *epistemè*. Tous deux sont des noms de la connaissance au sens le plus large, ils désignent le fait de pouvoir se retrouver en quelque chose, de s'y connaître. Nous pourrions dire d'en devenir amateur. *L'amateurat* pour reprendre le néologisme de Bernard Stiegler désigne en ce sens un horizon de connaissance dont les technologies numériques seraient l'instrument social.

À la figure traditionnelle de l'amateur « entantquartiste » qui copie des modèles du passé et n'expose son travail qu'à des proches succède celle de l'amateur producteur en réseau, sans cesse en auto-formation, qui mixte et commente – en direct – les représentations de son époque et participe ainsi, en les transformant, à leur production et à leur diffusion<sup>262</sup>. Les compétences acquises ainsi de manière non formelle ou informelle enrichissent ses compétences globales nécessaires à son inscription sociale et professionnelle dans une société sans cesse en mutation.

Un nouvel ordre se superpose à l'ancien qui déstabilise les catégories en place et les réseaux constitués. Car un des problèmes majeurs de l'Internet est la synonymie instituée entre usages culturels et gratuité. Le mode viral d'utilisation des contenus (que chacun s'approprie, transfère, transforme) fait fi de la propriété. Pour les professionnels de l'image, producteurs comme intermédiaires (de la presse et de l'audiovisuel), il y a un défi à relever dans la mesure où c'est le rapport à la culture qui est bouleversé en profondeur.

Il appartient donc aux institutions, dans le cadre de leurs missions de service public, de marquer les responsabilités respectives des professionnels et des amateurs (sociales, esthétiques et politiques) en créant de **nouveaux espaces dialogiques et collaboratifs où l'engagement professionnel rencontre celui du passionné**, mais où, aussi, chacun définit son rôle et interroge sa place à travers une pratique commune. Une connaissance réciproque s'instaure qui n'est plus sous le signe de la

---

<sup>262</sup> En ce qui concerne les vidéastes amateurs, voir le site Internet ressource « Vidéon », association à but non lucratif qui rassemble des associations et des passionnés de la vidéo, du multimédia et de la communication au quotidien et propose notamment guides et formations aux amateurs.

subordination et de l'instruction, mais sur celui de l'échange par lequel tous les niveaux d'expertise sont convoqués, et où les responsabilités de chacun s'exercent. **La particularité des lieux d'art contemporain est de pouvoir expérimenter de nouveaux protocoles de mise en relation entre la proposition auctoriale (émanant de l'institution, de l'artiste, d'un commissaire d'exposition) et les pratiques amateurs qui chaque jour investissent de nouveaux territoires.**

Dans un souci de démocratisation et de régulation, le ministère de la Culture et de la Communication a tenté à la fois de reconnaître les pratiques en amateur en les valorisant (ex : la Fête de la musique, créée par Jack Lang dans les années 1980, initialement réservée aux amateurs) et en les accompagnant (créations d'espaces et de manifestation dédiées). Cet accompagnement se traduit également par la mise en place de dispositifs de « qualification » (tutorat). Mais il y aurait aujourd'hui un défi nouveau : prendre en compte la « révolution silencieuse [de] la montée en puissance des amateurs » selon Patrice Flichy, celle de limiter « l'affrontement de deux cultures » « qui visent chacune à l'hégémonie », la culture « des anciennes industries culturelles » et « la culture participative » (André Gunthert)<sup>263</sup>.

Est considéré comme professionnel celui qui entretiendrait un rapport distancé et critique à son art et à son savoir ; l'amateur aurait quant à lui un rapport trop personnel, affectif et bricolé, incapable de séparer l'objet des personnes. L'attachement de l'amateur viendrait en opposition au détachement du professionnel et disqualifierait l'un par rapport à l'autre. Or cet attachement et les épreuves qu'il induit sont aujourd'hui au cœur des liens sociaux post-médiatiques par lesquels chaque individu forge ses goûts et acquiert de nouvelles compétences.

**Une nouvelle dynamique relationnelle doit donc se mettre en place qui interroge l'auteur et l'amateur dans leur processus commun de mise à l'épreuve – politique et sociale – de leurs savoirs et de leurs imaginaires.**

---

<sup>263</sup> André Gunthert, « Création en régime numérique, remarques conclusives », 3 juin 2011, texte disponible sur son blog : <http://culturevisuelle.org/icones/1766>

## Conclusion

### L'amateurisme, un fait social

Dans un sens large et anthropologique, la culture s'oppose ou s'ajoute à la nature ; elle embrasse l'ensemble des activités humaines, elle définit une civilisation. De manière plus restreinte, **la culture peut-être définie comme la somme des valeurs et des savoirs partagés** par un groupe humain ; c'est le sens retenu par l'UNESCO : « La culture donne à l'homme la capacité de réflexion sur lui-même (...). C'est par elle que l'homme s'exprime, prend conscience de lui-même, se reconnaît comme un projet inachevé, remet en question ses propres réalisations, recherche inlassablement de nouvelles significations et crée des œuvres qui le transcendent. » (Déclaration de Mexico sur les politiques culturelles, 1982)<sup>264</sup>. L'UNESCO marque ici son attachement aux savoirs et aux œuvres pour définir la culture comme à la fois le propre de la « condition humaine » et les conditions de son arrachement. Plus récemment, la définition du **patrimoine culturel immatériel** de l'UNESCO intègre dans le « patrimoine vivant » de l'humanité, « les pratiques et expressions sociales<sup>265</sup> ». Les traditions et savoir-faire – ne sont pas des *artefacts*, mais elles sont au cœur de leur processus – « immatériels » -- de création. En 1985 Jean-François Lyotard avait présenté au Centre Pompidou son exposition intitulée « Les Immatériaux », insistant sur cette réalité – immatérielle – de codification des signes que leur communication informatique induisait. L'immatériel caractérisait alors les nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC). Quelques années plus tard, la notion de technologie numérique insiste au contraire sur la réalité matérielle (technologique) des programmes informatiques qui modèlent un mode d'exercice du savoir géré par des « automates ». Aujourd'hui avec le Web 2.0, les « **dispositifs hypermatériels** », selon une terminologie de Bernard Stiegler, sont au cœur de toute relation (commerciale, scientifique, artistique, affective).

---

<sup>264</sup> Le rapport publié par l'Unesco en 1972 sous la direction d'Edgar Faure intitulé « Apprendre à être » a eu une influence déterminante sur les orientations futures de l'éducation permanente, en privilégiant l'apprentissage à l'éducation et en développant l'idée d'une approche globale de « cité éducative » rejoignant le projet de cité « créative » qui commence à avoir une réalité aujourd'hui.

<sup>265</sup> Aux termes de la Convention de 2003, le patrimoine culturel immatériel – ou patrimoine vivant – est le creuset de la diversité culturelle et sa préservation le garant de la créativité permanente de l'homme. La Convention précise que le patrimoine culturel immatériel se manifeste, entre autres, dans les domaines suivants : les traditions et expressions orales, y compris la langue comme vecteur du patrimoine culturel immatériel ; les arts du spectacle (comme la musique, la danse et le théâtre traditionnels) ; les pratiques sociales, rituels et événements festifs ; les connaissances et pratiques concernant la nature et l'univers ; les savoir-faire liés à l'artisanat traditionnel.

La société de l'information comme le patrimoine immatériel ont aujourd'hui **la société de la connaissance** comme nouvel horizon. Construire une telle société place la culture au cœur des enjeux. Une culture qui intègre dorénavant les « usages » et donc les rapports actifs entretenus par les usagers avec des objets de plus en plus interactifs ou « intelligents ». **L'amateur devient une figure centrale** car le mouvement d'appropriation est au fondement de « la société de connaissance. » Se profile **une nouvelle figure de l'amateur comme producteur de sa relation à un objet lui-même de plus en plus relationnel** qui oblige à revisiter les définitions jusque-là formulées. La relation revient au cœur de ce qui fait culture, mais ce qui se joue, ce sont les nouvelles relations à établir entre « amateurs » et « professionnels », entre « action culturelle » et « art » au service **d'identités « adjectives »** versus les identités « substantives » - pour reprendre le néologisme d'Edgar Morin où chacun se construit, selon Bernard Bier, dans la pluralité de ses appartenances et identifications.

**Les activités amateuries à l'ère numérique s'imposent comme celles qui, aux côtés des activités auctoriales, « réalisent » ou « coréalisent » des contenus qui procèdent de la « mise en relation ».** L'ouverture des données et leur exploitation publique (*open data*)<sup>266</sup> sont des chantiers culturels qui participent de cette montée en puissance de la figure de l'amateur. Se développe parallèlement, aujourd'hui, le modèle du *crowdsourcing* par lequel les utilisateurs concourent à la production de l'information et participent à l'actualisation des données publiques. Le web sémantique (système automatisé de recherche de données qui – notamment – peut générer des données à partir des saisies d'informations des utilisateurs) va de pair avec le web social (partage de connaissances, de goûts et de pratiques) et concourent à la **mutation du récepteur en usager actif voire en amateur**, un amateur qui serait au cœur des procédures d'élaboration et de partage de connaissances. Paul Both, professeur en études médiatiques à l'université DePaul de Chicago, analyse les pratiques de blogs (décrites comme un « work in progress ») et de fan fictions, ce qui lui permet de dépasser l'opposition producteur/consommateur qui donne selon lui une image

---

<sup>266</sup> Voir notamment [data.bnf.fr](http://data.bnf.fr) dont le projet est décrit dans le magazine du Ministère de la culture et de la communication *Cultures*, n°116, 2011. Il y est précisé que [data.bnf.fr](http://data.bnf.fr) s'inscrit dans la démarche d'évolution définie par le W3C, instance régulatrice du Web qui développe les standards et les normes de « données reliées » et plus largement le Web sémantique ou Web de données. Celui-ci vise à enrichir les consultations des utilisateurs en favorisant la création automatique de liens d'une pertinence très fine. « Les pages de [data.bnf.fr](http://data.bnf.fr) contiennent ainsi des métadonnées, lisibles par les machines (robots et moteurs de recherche), structurées pour favoriser l'interopérabilité entre les bases de données de natures différentes. Grâce à cela, les pages sont mises en relation avec celles de partenaires possédant des données complémentaires comme Wikipédia par exemple ».

négative du fan en niant l'activité réflexive et productive de l'amateur<sup>267</sup>. Il propose le terme de **producer** pour décrire ce fan créateur, à la fois producteur et lecteur de contenus médiatiques qui collabore sur un mode d' « **inter-créativité** » à l'intérieur de communautés de fans. Ce changement de paradigme renouvelle selon lui les logiques économiques caractérisée par une activité collective, une gouvernance propre et collaborative et un capital social qui bénéficie à tous les membres. Le wiki est l'exemple par excellence de cette intelligence collective telle que définie par Pierre Lévy où données et documents sont constituées ou complétées par des amateurs. En reprenant la notion de l'« économie hybride » énoncée par Lawrence Lessig, Paul Both insiste sur cette **nouvelle économie de la récompense et du don des amateurs** qui favoriserait les relations sociales dans un monde numérique en mettant en relation production et consommation de contenu médiatique à un niveau égalitaire.

Cela permet d'avancer l'idée que la révolution numérique, en faisant de chacun un récepteur/relais/producteur des objets culturels quels qu'ils soient, fait de **l'amateurisme un fait social**, selon la définition qu'en donnait Durkheim en 1895 : un phénomène qui transcende les individus et s'impose à eux. A l'ère du numérique, chaque citoyen doit sans cesse monter en compétence et il y parvient de plus en plus grâce à la dimension sociale du web 2.0. Grâce au développement du web sémantique 3.0, et à la fabrication par les usagers des tags qui marquent le savoir, **l'amateur est dorénavant entré de plain-pied dans l'ère postindustrielle, acteur de plein droit de la connaissance « enrichie ».**

Les espaces de création, notamment dans le domaine de l'art contemporain, sont les lieux d'expérimentation et d'activation critique **de nouvelles relations à instaurer avec les « publics », en proposant des formes de participation qui tiennent compte, investissent et interrogent cette nouvelle économie distributive et contributive générée par les usages numériques.** Si les pratiques culturelles digitales sont, comme le souligne Laurence Allard, sous le triple concept de « singularité, expressivité, remixabilité », elles doivent être mises en relation avec celles des auteurs contemporains grâce à des dispositifs de présentation et de transmission qui les activent.

---

<sup>267</sup> Paul Both, *Digital Fandom, New Media Studies (Qu'est-ce que la culture fan ?)*, Peter Lang Publishing, 2010.





## IV – NOUVELLES FORMES DE TRANSMISSION : quelle médiation ? Démocratisation des compétences et économie générale de la contribution

*Mon institution "idéale" du XXI<sup>e</sup> siècle ressemblerait à quelque chose qui ne serait pas une "institution" en soi, mais un organisme flexible et constamment évolutif ou un réseau connectant les personnes d'idée et d'action sur un mode "global". Elle devrait pouvoir répondre aux formes de pensée et de média les plus diverses, en particulier au défi que représente cette nouvelle complexité issue de la fusion d'une nouvelle urgence sociale et d'une nouvelle technologie. Elle devrait aussi se développer en tenant compte de l'apparition de cette autre réalité : l'effondrement du centre du monde.*

Hou Hanru, commissaire d'exposition indépendant<sup>268</sup>.

Trop souvent, les technologies de l'information et de la communication ont été considérées comme un nouveau vecteur de démocratisation de la culture, prenant en quelque sorte le relais d'une « médiation culturelle » traditionnelle qui aurait échoué. Comme nous avons pu l'analyser, un tel déterminisme technologique est une illusion : les freins sociaux et culturels subsistent. Les politiques publiques doivent converger, grâce notamment à l'action fédératrice de la Délégation aux usages de l'Internet (DUI)<sup>269</sup>, dans leurs efforts en faveur de « **l'inclusion numérique** » au fondement de la « Révolution numérique de l'individu » que des parlementaires de l'Assemblée nationale ont appelé de leurs vœux<sup>270</sup>.

Mais en revanche le développement des TIC, comme l'affirmait déjà en 2003 Philippe Bouquillon<sup>271</sup> conduit bien à « un renouvellement de la conception de la

---

<sup>268</sup> « Qu'attendez-vous d'une institution artistique du XXI<sup>e</sup> siècle » dans *Tokyo Book 1*, éd. Palais de Tokyo, 2000.

<sup>269</sup> La Délégation aux usages de l'Internet a pour mission de proposer les mesures nécessaires à l'amplification du développement de la société de l'information au bénéfice de tous et partout. Créée en juillet 2003 lors du Comité interministériel pour la société de l'information (CISI), elle est aujourd'hui rattachée au Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche. La DUI contribue à combler le retard numérique de la France. Son approche est globale, jouant simultanément sur plusieurs leviers complémentaires.

<sup>270</sup> Patrick Bloche, Patrice Verchère, *Révolution numérique de l'individu : pour un citoyen libre et informé*, rapport d'information, 22 juin 2011. Disponible sur le site Internet de l'Assemblée nationale.

<sup>271</sup> Philippe Bouquillon, *La culture face à l'Internet : un enjeu culturel et d'action publique*, 2003. Disponible sur Internet : [http://w3.u-grenoble3.fr/les\\_enjeux/2002/Bouquillon/index.php](http://w3.u-grenoble3.fr/les_enjeux/2002/Bouquillon/index.php)

démocratisation de la culture qui passe désormais par la démocratisation des TIC. ». L'enjeu est de transformer les modes de transmission en prenant en compte les pratiques actives des utilisateurs. Car si une minorité parmi les usagers de l'Internet sont des « producteurs de contenus », **tous les internautes sont attachés aux modes de sociabilité – instantanés et partagés, personnalisés et en réseau – comme « mode de production sociale » au fondement de toute pratique culturelle, pour paraphraser Michel de Certeau.** Les institutions dédiées à la création plastique ont, dans ce domaine, un rôle spécifique à jouer. Il s'agit moins pour elles de promouvoir des arts improprement appelés numériques (comme genre à part entière) que de se positionner de manière très volontariste aux avant-postes d'une culture numérique, qui n'existe pas encore pleinement.

L'accès gratuit et massif à l'information et à la connaissance permettant une participation active à la vie de la cité est le premier objectif, le plus évident, pour l'ensemble des pouvoirs publics. Cependant, l'action culturelle ne se réduit pas à la mise à disposition d'œuvres et de savoirs, ni à l'apprentissage des techniques numériques, elle doit surtout **permettre une réception active de ce qui est donné à voir, entendre, comprendre, apprendre** ; elle doit offrir les conditions d'exercice des pratiques amateurs. Il est nécessaire de nourrir et de qualifier le travail d'appropriation, de participation, de contribution à la culture que les technologies numériques suscitent. Car, insiste Michel de Certeau<sup>272</sup> « Pour qu'il y ait véritablement culture, il ne suffit pas d'être auteur de pratiques sociales, il faut que ces pratiques sociales aient une signification pour celui qui les effectue. » Les technologies numériques permettent de donner accès à des contenus de plus en plus riches et nombreux et établissent de nouvelles relations aux savoirs. Avec la culture post-média, « **une réciprocité se substitue à la 'transmission'** » pour reprendre de nouveau les termes de Michel de Certeau faisant du destinataire de contenus un amateur potentiel. Car, selon le sociologue Antoine Hennion, l'amateur est celui qui crée une relation intense et réflexive aux choses<sup>273</sup>.

Infomédiateur, l'usager du web se fait le créateur, l'interprète, le commentateur et le transmetteur de contenus. Les institutions doivent donc elles aussi inventer des modes collaboratifs avec les publics et les artistes avec lesquels elles travaillent et s'inscrire de manière forte et responsable dans cet espace public radicalement

<sup>272</sup> De Certeau Michel, « la culture au pluriel », éd. Du Seuil 1993

<sup>273</sup> Antoine Hennion, voir notamment « Une sociologie des attachements. D'une sociologie de la culture à une pragmatique de l'amateur », *Société* n°885, 30 novembre 2007. Texte disponible sur Internet : <http://halshs.archives-ouvertes.fr/docs/00/19/31/49/PDF/Hennion2004SocPratMus.pdf>

nouveau. Il s'agirait donc de **mettre en phase les institutions** artistiques et culturelles de diffusion et de formation avec les « nouvelles » **pratiques sociales**, communicationnelles et culturelles des usagers de l'Internet. **Il est donc impératif que les institutions aient un projet artistique et culturel 2.0.**

On constate aujourd'hui que la grande majorité des institutions d'art contemporain pratiquent l'information, la communication, la médiation, la formation comme si le web 2.0, les réseaux sociaux et les plateformes d'échange n'offraient que des supports de communication, de diffusion et de valorisation supplémentaires, sans créer de nouvelles modalités de mise en relation entre d'un côté les œuvres, leurs savoirs associés et leurs modes d'exposition et d'un autre côté leur réception active, collaborative et distributive. Or, le web 2.0 est un nouveau support d'exposition, d'édition, d'information et de médiation qui doit non seulement prolonger les modes traditionnels de scénographie et d'éditorialisation de contenus, mais également être un support d'expérimentation en tant que tel. Les structures dédiées à l'art contemporain sont des espaces privilégiés d'expérimentation de nouvelles formes d'échanges et de collaboration ouverts non seulement à leurs visiteurs mais également aux internautes.

La sociologue Agnès Peccolo l'affirme avec vigueur, **les objets culturels qui ne procurent aucun profit de sociabilité sont de moins en moins acceptés dans les cultures juvéniles**. La transmission – des informations comme des savoirs – doit être interactive, en réseau et s'appuyer sur une logique d'échanges par les pairs. Les productions artistiques et culturelles des amateurs qui font le web, sont virales et n'ont d'intérêt que si elles font l'objet de contributions multiples. **Cette culture « active » pour devenir une « culture de l'activité »** ne doit pas se développer uniquement à l'initiative des amateurs (donc de manière fort restreinte et aléatoire) et des industries culturelles, mais être transformée par les institutions culturelles qui sont amenées à se redéfinir comme des forums ouverts à la controverse, mettant au travail artistes, experts et amateurs rassemblés par des pratiques expérimentant ce qui fait œuvre.

Les institutions de création et de diffusion culturelles doivent non seulement jouer leur rôle de **nouvel environnement d'apprentissage**<sup>274</sup>, mais être également des

<sup>274</sup> Étude commandée à Dedale par la commission européenne dans le cadre de l'initiative E-learning, « Les institutions culturelles dans leur rôle de nouveaux environnements d'apprentissage » : [ec.europa.eu/education/archive/elearning/doc/studies/instit\\_cult\\_4\\_fr.pdf](http://ec.europa.eu/education/archive/elearning/doc/studies/instit_cult_4_fr.pdf)

lieux où s'expérimentent des **relations nouvelles entre les citoyens, les professionnels de la culture et les œuvres, autour d'expériences partagées**. Car le risque est de voir les industries culturelles fournir des produits multi-médiatiques de plus en plus interactifs à des consommateurs avides de participation en faisant l'impasse, pour un public de plus en plus nombreux, sur les enjeux esthétiques de la création et l'approche sensible des formes artistiques. Le risque, toujours le même, est celui de l'occultation de l'amateur ; celui qui, en se donnant les moyens de cultiver sa passion affirme le droit de goûter aux choses et d'être maître dans sa quête de connaissance. Les institutions culturelles ont la responsabilité de s'adresser à lui en travaillant à ses côtés à la formation de ses goûts, de plus en plus éclectiques.

Un des enjeux, comme le précise Agnès Alfandari, chef du service du Multimédia au Musée du Louvre, est de « ne pas accentuer la fracture entre les jeunes et la culture dite classique » et pour cela, l'institution doit « s'intéresser aux nouveaux comportements de ces générations ». « Si les institutions se ferment à cette évolution, elles seront en rupture. Il ne faut pas se couper du public ni se mettre en contradiction avec les usages répandus. ». Elle insiste sur la possibilité nouvelle qu'offrent les TIC, celui d'une plus grande démocratisation : « Si les musées accueillent un public toujours plus nombreux, ils ont tendance à s'adresser un peu toujours aux même personnes. [...] Le web, la mobilité peuvent nous aider à aller chercher de nouveaux publics, à faire entrer l'art dans le quotidien, à dédramatiser cette pratique en la rendant plus accessible et familière. » Agnès Alfandari décrit le rôle prescripteur d'un public d'amateurs de plus en plus impliqué dans ses pratiques culturelles : « Le web a aussi fait émerger la labellisation (« j'aime », « je n'aime pas ») : l'internaute labellise un contenu, une production, ce sont des pratiques passées dans le quotidien des gens. Les institutions ne sont plus les seules à avoir ce privilège. La labellisation s'est totalement démocratisée. Les études nous montrent qu'Internet ne tue pas la pratique culturelle, mais au contraire la renforce. »

Il est donc prioritaire que l'espace culturel numérique s'impose dans le paysage culturel global. La culture pour cela doit non seulement numériser massivement des contenus, mais surtout « **penser numérique** ». Les institutions culturelles doivent se saisir des technologies post-médiatiques pour créer « un service public de "culture à

domicile” » – selon l’expression d’Olivier Donnat – mais surtout **accompagner la transformation des publics anonymes en communautés actives d’amateurs.**

Les Centres d’art, les Fonds régionaux d’art contemporain, les écoles d’art sont des institutions ouvertes aux enjeux de la création la plus actuelle. Ils doivent apporter des propositions nouvelles et spécifiques à cette forme d’esthétique relationnelle que la révolution numérique promeut en inventant des modalités de relation dynamique avec l’amateur d’art.



## 1. L'enjeu européen de la numérisation et ses implications en termes de médiation

La révolution numérique renouvelle profondément la problématique de l'accès à la culture et élargit considérablement les possibilités de consommation, de stockage et d'échanges de contenus culturels depuis la fin des années 90. **L'accès aux savoirs, aux œuvres et aux expressions en général se trouve dématérialisé**, ce qui modifie en profondeur notre rapport à la culture. Olivier Donnat, dans le cadre de son enquête de 2008 sur les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique, fait même l'hypothèse qu'en supprimant les obstacles matériels et symboliques, **cette révolution numérique réalise l'utopie fondatrice du ministère de la Culture, en rendant la culture – comme l'école – gratuite et accessible à tous**. Favoriser cette offre tout en veillant au respect de la propriété intellectuelle et à la « neutralité de l'Internet » est une priorité de l'État français agissant dans le cadre européen<sup>275</sup>.

Les chercheurs du Département des études et de la prospective (DEPS)<sup>276</sup> du ministère de la Culture et de la Communication insistent sur le fait que « toutes ces évolutions convergent vers une dissociation croissante entre le document (texte, vidéo, image, musique...), voire l'événement (performance, spectacle...) et son contexte (d'édition, de représentation...). Chaque élément peut se consommer, se réutiliser, se réagencer, dans des situations très différentes de l'idée d'origine des auteurs ou producteurs » et que « nous commençons à peine à en entrevoir les conséquences, non seulement sur l'économie de la culture, mais sur la création elle-même. » La médiation culturelle doit donc veiller à créer des ponts entre les expériences esthétiques vécues dans le monde réel et celles faites dans l'univers virtuel en exploitant les spécificités de chacune d'entre elles.

Sylvie Octobre<sup>277</sup> propose une piste de réflexion en affirmant qu'à côté des logiques de filiation (parentales, mais aussi scolaires), prennent place des logiques d'affiliation (aux copains, aux membres du même fan club, etc.) qui mettent en avant de nouvelles règles du jeu, notamment collaboratives et non linéaires, en rupture avec la représentation traditionnelle des modes d'accès à la culture (contemplation, solitude, progressivité de l'apprentissage, etc.). Les institutions doivent donc créer

<sup>275</sup> Voir le Rapport d'information du Sénat de Pierre Herisson, Catherine Morin-Desailly Bruno Retailleau, fait au nom de la commission de la culture et de la commission de l'économie, *La neutralité de l'Internet*, n° 302 (2010-2011), 11 février 2011.

<sup>276</sup> *Culture et Médias 2030*, DEPS, 2011, fiche n° 4 en annexe intitulée « Évolution des TIC ».

<sup>277</sup> Sylvie Octobre, *Pratiques culturelles chez les jeunes et institutions de transmission ; un choc de culture*, DEPS, 2009, op.cit.

des liens avec ces nouvelles « communautés d'intérêt » plus ou moins formelles, propres au réseau Internet. Car, comme l'analyse Dominique Pasquier, « Les chats ou les forums ne sont pas seulement des lieux d'échange, ils sont surtout des lieux où s'élaborent en commun la définition des pratiques valorisées ou valorisantes. On n'y vient pas pour parler de ses goûts mais pour les défendre, et souvent de façon exclusive<sup>278</sup> ».

L'institution, créatrice et éditrice de contenus a donc de nouvelles responsabilités sociales et artistiques liées à sa mission de médiation ; celle de mettre à disposition de nouveaux contenus numériques (œuvres numérisées, expositions filmées, notices, entretiens édités sur Internet), solliciter leur appréhension active (visites ou conception d'expositions virtuelles, forums, débats ou wikis en ligne, documentation collaborative, etc.) et inventer des modes de relation nouveaux entre émetteurs de contenus, les contenus eux-mêmes et leurs récepteurs actifs (création d'applications, nouvelles procédures de médiation et de formation). Les usagers de l'Internet éditent, conservent et exploitent les contenus exposés (en photographiant, filmant, taguant, commentant...) en les transformant dans une logique collaborative et sociale. **Il s'agit donc pour l'institution culturelle de créer des modalités d'aller-retour et de dynamique commun entre une expertise de contenus artistiques et culturels et une nouvelle expertise d'usage elle-même créatrice de contenus.**

Félix Guattari voyait dans la contemplation esthétique un processus de « **transfert de subjectivation**<sup>279</sup> ». Ce concept, emprunté à Mikhail Bakhtine, « désigne le moment où la 'matière d'expression' devient 'formellement créatrice' ». Cet « instant du passage de témoin entre l'auteur et le regardeur » amène Félix Guattari à considérer **le regardeur comme co-créateur de l'œuvre**. Ce processus de transfert entre une œuvre et son regardeur qui fait que l'œuvre ne trouve sa réalisation que dans sa réception subjective par celui qui la contemple, peut trouver aujourd'hui, à travers les TIC, les moyens d'être non seulement exprimé, mais partagé et mis en jeu avec d'autres.

---

<sup>278</sup> Dominique Pasquier, *La culture comme activité sociale*, dans « Penser les médiacultures », dir. E. Maigret et E. Macé », éd. A. Colin, 2005.

<sup>279</sup> Nicolas Bourriaud, « Le paradigme esthétique », *Chimères* n° 21, 1994, disponible sur Internet : [http://www.revue-chimeres.fr/drupal\\_chimeres/files/21chi09.pdf](http://www.revue-chimeres.fr/drupal_chimeres/files/21chi09.pdf).



## 1-1 Face à Google : *Européana*, des contenus culturels européens

Un des projets de Google est de réaliser la bibliothèque universelle du net. De son côté, l'Europe relève ce défi en mobilisant des moyens financiers, techniques, juridiques et scientifiques afin de numériser des contenus culturels qui lui sont propres. Les **recommandations européennes**<sup>280</sup> sont claires. Il faut de toute urgence « promouvoir un environnement favorable pour :

- partager notre patrimoine commun, dans toute sa richesse et sa diversité ;
- relier notre passé à notre présent ;
- préserver cet héritage pour les générations futures ;
- protéger les intérêts des créateurs européens ;
- **favoriser la créativité, celles des professionnels comme celles des amateurs**<sup>281</sup> ;
- contribuer à l'éducation de la jeunesse ;
- diffuser l'innovation et l'entrepreneuriat. »

Il est également souhaitable que les métadonnées produites par les institutions culturelles, qui correspondent aux œuvres numérisées, soient gratuitement accessibles afin d'en généraliser la réutilisation. Les discussions avec Google portent d'ailleurs sur cet enjeu majeur d'une nouvelle économie du numérique qui ne soit pas synonyme de marchandisation de la culture.

Dans cette perspective, **le développement d'*Européana***<sup>282</sup>, **la référence numérique pour les contenus culturels européens**, est prioritaire afin de rivaliser avec les agrégateurs américains comme Google, sachant que ce dernier a déjà numérisé des pans entiers de la culture mondiale et offre dans son « Art Project » la visite à 360° de 17 musées dont le Museum of Modern Art (MoMA), la National Gallery de Londres, le Rijksmuseum d'Amsterdam, l'Ermitage de Saint-Pétersbourg et le Château de Versailles<sup>283</sup>. Des élus chargés de la culture et de l'éducation en

---

<sup>280</sup> Rapport du comité des sages sur la numérisation du patrimoine (Source : Commission européenne). Rapport (en anglais) : [http://ec.europa.eu/information\\_society/activities/digital\\_libraries/doc/reflection\\_group/final-report-cdS3.pdf](http://ec.europa.eu/information_society/activities/digital_libraries/doc/reflection_group/final-report-cdS3.pdf) Synthèse (en français) : [http://ec.europa.eu/information\\_society/activities/digital\\_libraries/doc/reflectiongroup/FinalreportExecutiveSummaryFR.pdf](http://ec.europa.eu/information_society/activities/digital_libraries/doc/reflectiongroup/FinalreportExecutiveSummaryFR.pdf) Les citations sont extraites de la synthèse en français.

<sup>281</sup> En anglais : "nurture creativity, including creative efforts by non-professional". Remarquons que la rédaction de la recommandation en anglais ne mentionne pas les professionnels comme s'il s'agissait de mieux insister sur les pratiques des amateurs.

<sup>282</sup> [www.europeana.eu](http://www.europeana.eu)

<sup>283</sup> Google a décidé d'implanter son siège européen à Paris et a inauguré en 2011 son « Googleplex » sur 10 000 m<sup>2</sup>. Au cœur de ces nouveaux bureaux, un centre de recherches et développements mais également un Institut culturel européen.

Europe ouvrent leur *Livre blanc des politiques culturelles des collectivités territoriales en Europe*<sup>284</sup> par ces mots : « Les collectivités territoriales de la Grande Europe s'engagent à garantir l'accès à la culture à leurs habitants ». Ils précisent : « Un lien étroit [existe] entre d'une part l'amélioration de la participation des citoyens aux activités et leur perception de la culture, et d'autre part l'enrichissement de leurs compétences culturelles et sociales et de leur capacité de décision. » Il s'agit aussi de rapprocher et de toucher de nouveaux groupes de personnes qui ont peu ou pas de contact avec les arts et la culture. Cet objectif central de toute politique publique n'est pas facile à atteindre dans la mesure où le numérique a tendance à accentuer les inégalités sociales et culturelles existantes.

## 1.2 Le portail « www.culture.fr » : un chemin balisé pour accéder aux contenus culturels

Le portail du ministère de la Culture et de la Communication<sup>285</sup> est un véritable sésame d'accès au patrimoine culturel numérisé et en ce sens un outil au service de la démocratisation culturelle.

Le moteur de recherche « Collections »<sup>286</sup> donne accès au patrimoine national et fait partie de la contribution au portail européen Européana. Il « moissonne » les informations des sites internet et des bases de données en ligne de 35 000 organismes dont sont actuellement absents les Fonds régionaux d'art contemporain et le Centre national d'art plastique. Ceux-ci devraient être présents dans un proche avenir quand seront mises en ligne la base de données rassemblant d'une part les œuvres des Fonds régionaux d'art contemporain abonnés à Vidéomuseum<sup>287</sup> et d'autre part celle, complétée, du Fonds national d'art contemporain<sup>288</sup>.

---

<sup>284</sup> Le Livre blanc est le fruit d'un travail collectif mené pendant plusieurs années par l'association « Les Rencontres », qui regroupent des élus chargés de la culture et de l'éducation dans les différentes collectivités territoriales de l'Union Européenne. Il a été publié en janvier 2011 sur le portail collaboratif de l'Agenda 21 : [reseauculture21.fr](http://reseauculture21.fr), qui invite les collectivités, les acteurs professionnels et les citoyens à témoigner, mutualiser leurs expériences et débattre des enjeux. Par ailleurs, lors du cinquième forum européen de l'Accessibilité numérique en mars 2011, il a été rappelé l'enjeu que représente l'accessibilité du web pour les handicapés qui représentent 12 millions de personnes en France. Un chiffre qui donne à réfléchir. Cité des Sciences et de l'Industrie (<http://inova.snv.jussieu.fr/evenements/colloques>).

<sup>285</sup> On peut accéder à ces moteurs de recherche par le portail du ministère culture.gouv.fr.

<sup>286</sup> [http://www.culture.fr/fr/sections/collections/moteur\\_collections](http://www.culture.fr/fr/sections/collections/moteur_collections)

<sup>287</sup> Vidéomuseum est un outil commun qui permet de gérer et fédérer 60 collections d'art moderne et contemporain (représentant 21 100 artistes, 256 000 œuvres et 151 800 images).  
<http://www.videomuseum.fr/index.php#>

<sup>288</sup> Est déjà accessible en ligne une partie de la collection du CNAP : les acquisitions de 1981 à 2009  
<http://acquisitions-1981-2009.videomuseum.fr/Navigart/index.php?db=fnacacq&q=1>

Le service mobile CultureClic<sup>289</sup> permet de géolocaliser sur carte ou en réalité augmentée 1 350 musées français avec leurs informations pratiques (horaires, tarifs, billets...), 600 événements culturels sur tout l'hexagone extraits de l'agenda du Portail de la Culture (culture.fr) du Ministère de la Culture et de la Communication, mis à jour régulièrement. Dans ses prochaines versions, cette application intègrera un réseau social CultureClic qui permettra de trouver des amis par affinité, de créer une communauté culturelle, de constituer un album de favoris et de partager des découvertes sur Facebook et twitter. Les structures d'art contemporain à l'exception du Centre national des arts plastiques et de Sèvres, Cité de la céramique ne bénéficient pas actuellement de ce service dont Jean-Rémi Deléag (Directeur de i-Marginal) affirme qu'il sera le service de référence pour la culture.

Le site du Centre national des arts plastiques comprend un Guide/Annuaire (<http://www.cnap.fr/guide-annuaire>) qui est un espace de visibilité offert à l'ensemble des structures de l'art contemporain en France ; les informations qui y sont diffusées proviennent des structures elles-mêmes. En consultant les fiches des structures, on peut découvrir les artistes qui y ont été présentés. Quand on fait une recherche sur un artiste (dans le module "recherche"), on trouve tous les événements qui lui sont associés (expositions, résidences etc. qui ont été saisis par les structures). **Ce guide est d'abord fait pour donner l'actualité des structures, mais à terme il a vocation à transmettre un ensemble d'informations associées aux artistes (avec une fiche par artiste)**. Ainsi, dans sa nouvelle version inaugurée en 2011, le CNAP a désormais sur la page d'accueil du guide/annuaire une annonce concernant le réseau « documents d'artistes » en régions permettant de faire un lien avec les dossiers d'artistes constitués par le réseau. (Les réseaux régionaux de « Documents d'artistes » sont regroupées au sein d'une association nationale récemment créée <http://documentsdartistes.org/reseau.htm> active dans quatre régions : Bretagne, Rhône-Alpes, Provence Alpes Côte-d'Azur et Aquitain. La région Midi-Pyrénées et en Italie, la région du Piémont pourrait bientôt se joindre à elle).

---

<sup>289</sup> CultureClic est copiloté par la société « i-Marginal », la Cité des sciences et de l'industrie et universcience. Il a été élaboré par plusieurs partenaires fondateurs : la Bibliothèque nationale de France, la Réunion des musées nationaux, le Muséum national d'histoire naturelle, Nemo et des partenaires associés, le Ministère de la culture et de la communication et le LUTIN Userlab (Laboratoire des usages en technologies d'informations numériques de la Cité des sciences et de l'industrie)<http://www.citesciences.fr/cs/Satellite?blobcol=urldata&blobheader=application%2Fpdf&blobkey=id&blobtable=MungoBlobs&blobwhere=1195499726369&ssbinary=true>

Portail de la photographie ARAGO (mise en ligne prévue courant avril 2012) après **www.portaildesign.fr** dédié aux arts décoratifs et au design : Le Ministère de la culture a confié à la Réunion des musées nationaux-Grand Palais, en liaison avec la mission de la photographie et avec l'appui d'un comité scientifique, la mise en œuvre d'un portail, ARAGO, qui a pour but d'offrir sur Internet un accès libre et direct à l'ensemble des collections photographiques conservées en France, en commençant par celles de la Direction générale des patrimoines et des établissements publics (soit 30 000 fiches en accès libre) pour s'ouvrir progressivement à la présentation de fonds tant publics (établissements publics comme le Centre national des arts plastiques, collectivités locales) que privés (associations, fondations, fonds d'auteurs).

Du portail 24/25 à la plateforme collaborative « SFE ART » : les fonds patrimoniaux concernant la création filmique et vidéographique contemporaine ont comme particularités d'être en évolution permanente, de ne pas bénéficier d'une diffusion aussi large que le patrimoine cinématographique plus classique et de nécessiter une contextualisation spécifique, autant pour leur appropriation par un large public que pour leur étude, leur programmation et leur utilisation par des professionnels de l'image en mouvement. Le ministère de la Culture et de la Communication a donc permis à différentes structures œuvrant dans ce secteur d'entreprendre un travail de **numérisation et de mise en ligne d'une partie de leurs collections audiovisuelles**<sup>290</sup>. Chose certaine le web devient audiovisuel ; la Réunion des musées nationaux ne s'y est pas trompée en créant une webtv : <http://www.rmn.fr/francais/explorer/web-tv/> Le projet d'art contemporain en cours de réalisation « SFE ART », porté par le FRAC Ile de France/Le Plateau et l'École

---

<sup>290</sup> Le Collectif 24/25, ainsi nommé en référence aux vitesses de défilement du film argentique et de la vidéo, se forme en 2007. Ce groupe de travail rassemble des représentants d'institutions publiques ayant la charge de collections audiovisuelles ([Archives françaises du film/ CNC, BNE](#), [Centre national des arts plastiques](#), [INA](#), [MAC/VAL](#), [MAMVP](#), [MNAM](#)/collections Film et Nouveaux Médias du [Centre Pompidou](#)) et d'associations dont l'objet est la distribution et la sauvegarde du cinéma expérimental et des vidéos d'artistes : Light Cone, le [Peuple qui manque](#), [Circuit-court](#), le Collectif Jeune Cinéma, [Heure Exquise](#), [pointligneplan](#), [Instants Vidéo](#), Cinédoc, [Vidéoformes](#). Leur but est de mutualiser leurs banques de données respectives et de les mettre en ligne via un vaste portail. En 2009, [Light Cone](#) a piloté ce projet et a conçu, avec l'aide de ses partenaires, le [Portail 24/25](#). Il s'agit d'un outil de recherche dans sept (mais bientôt treize) archives et collections audiovisuelles françaises consacrées aux images en mouvement : cinéma d'avant-garde et expérimental, films d'artistes, art vidéo, cinéma d'exposition, documentaires de création, essais filmiques... Ces ensembles, d'une parfaite complémentarité, permettent de couvrir un immense corpus d'œuvres uniques représentant tous les grands mouvements d'avant-garde depuis les années 1920 jusqu'à la création contemporaine la plus récente. L'internationalité des travaux représentés constitue un ensemble fédéré d'œuvres totalement exceptionnel en Europe.

supérieure des beaux-arts de Marseille en partenariat avec « Souvenirs from the Earth GmbH » (Cologne, Allemagne) a pour vocation de proposer **une approche novatrice de diffusion collaborative de l'art vidéo**. Il s'agit de transformer un flux continu de vidéos d'art en un objet interactif permettant au spectateur de devenir acteur de sa relation aux œuvres, en sélectionnant des informations pertinentes sur le contenu diffusé et en explorant une base de données d'artistes utilisant la vidéo comme médium.

Portail de l'art sonore « SonArt » : projet de recherche présenté notamment par des écoles d'art de Bourges, Marseille et Aix-en-Provence (groupe de recherche Locus Sonus) et l'Université d'Aix-en-Provence (Laboratoire d'études en sciences des arts) à l'Agence nationale de recherche (ANR), qui vise le développement d'une base documentaire (type encyclopédique, sous forme de Wiki, mais aussi donnant accès aux œuvres elles-mêmes) sur les arts sonores à l'aide d'outils numériques spécifiquement élaborés. Les œuvres, en particulier celles des FRAC et du FNAC associées à un corpus scientifique, seraient ainsi rendues accessibles et feraient l'objet d'une réflexion pluridisciplinaire sur le web ; ces archives ouvertes donneraient aussi accès aux ressources sur le web favorisant un travail de recherche et de diffusion collaboratif.<sup>291</sup>

Le portail histoire des arts : ce portail interministériel pour l'éducation artistique est un outil d'accompagnement de l'enseignement de l'histoire des arts dans l'enseignement du primaire et du secondaire qui se met progressivement en œuvre. Ce nouvel enseignement obligatoire est entré en application dès la rentrée 2008-2009 pour le primaire et s'est poursuivi en 2009-2010 pour le collège et le lycée<sup>292</sup>. Il prend appui sur le contact direct avec des œuvres. Certaines œuvres, considérées comme majeures pour la culture historique nationale ou européenne, seront étudiées par tous les élèves afin de contribuer à la formation d'une culture commune. Les métiers d'art et de la culture y seront également décrits et expliqués pour sensibiliser les élèves au processus de création. Ces ressources sont élaborées par les services compétents des établissements culturels nationaux qui conservent, mettent en valeur, diffusent des œuvres. Plus de 4000 ressources commentées (tableaux,

<sup>291</sup> Une collaboration est par exemple prévue avec Ubu.com le site de référencement des artistes vidéo comme sonore par les artistes eux-mêmes. Le projet, dont la responsable scientifique est Sylvie Coëllier sera examiné en 2012 par l'ANR.

<sup>292</sup> Par ailleurs l'Institut national d'Histoire de l'art (INHA) vient de se doter d'une nouvelle application de gestion de l'ensemble de ses ressources documentaires : AGORHA (Accès global et organisé aux ressources en histoire de l'art).

sculptures, films...) sont mises en ligne. Une nouvelle version du portail est en cours d'expérimentation avec le concours de l'Institut de recherche et d'innovation (IRI) du Centre Pompidou. Ce projet, intitulé HDA-LAB, vise à enrichir la consultation des internautes grâce à la **récupération automatique des métadonnées dans Wikipédia**. Alexandre Monnin, spécialiste de la question à l'IRI, précise que la nouvelle plateforme d'administration du portail (HDA BO) sera dotée **d'un outil de tagging sémantique basé sur DBpedia<sup>293</sup>; les contributeurs indexeront eux-mêmes les ressources qu'ils apportent (depuis 2011, 17 000 tags ont été reliés à 5000 ressources)**.

Le portail « Panorama de l'art » : Forte du succès de son ancien site intitulé « l'Histoire de l'art par l'image », lancé en 2001, et de ses 1,5 millions de visiteurs annuels, la Réunion des musées nationaux-Grand Palais vient de lancer un nouveau site pédagogique. En fonction des intérêts de l'internaute, deux modes d'entrée sont disponibles : chronologique et thématique. Chaque œuvre est par la suite présentée avec des photographies (majoritairement issues des fonds de la RMN-GP) et accompagnée de commentaires validés par les conservateurs de musées. Ce décryptage est également associé à d'autres œuvres. Les internautes peuvent laisser des commentaires ou diffuser le contenu des fiches sur les réseaux sociaux.

NetProjets : À l'initiative du ministère de la Culture et de la Communication et de la délégation à l'Internet, ce **portail créé en 2011 a pour objectif « de valoriser et de mutualiser les pratiques numériques dans les domaines de la culture, de la jeunesse, de l'éducation et du social »**. Il propose une base de données regroupant des fiches synthétiques de présentation de projets ou d'activités menés avec des outils multimédia en ligne et hors ligne, à *destination* du grand public.

Signalons également une initiative récente du ministère de la Culture et de la Communication – **C/blog, le blog de la culture et du numérique** – espace d'échange et de réflexion autour des thématiques croisées de la culture et du numérique (...). Ce nouvel outil a pour ambition de valoriser l'initiative numérique, la dynamique et les nombreux projets portés par le ministère, ses établissements publics sous tutelle et ses partenaires ». Par ailleurs, **le catalogue des collections**

---

<sup>293</sup> DBpedia est un projet sous licence libre d'extraction de données de Wikipédia pour en proposer une version web sémantique structurée. Il est mené par l'Université de Leipzig, Université libre de Berlin et l'entreprise OpenLink Software.

publics intitulé « Patrimoine numérique » est accessible sur internet et comporte une rubrique « institutions d'art contemporain »<sup>294</sup>.

Connaître ces projets innovants et échanger sur ces pratiques devient une nécessité pour **les institutions culturelles qui doivent rapidement prendre leur tournant numérique et élaborer une stratégie à long terme qui nécessite de pouvoir collaborer avec d'autres institutions** dans le cadre de projets fédérateurs. Cette dynamique interprofessionnelle est déjà engagée par ClicFrance dans le domaine du patrimoine ; une dynamique à encourager<sup>295</sup> et à susciter dans le champ plus expérimental de la création. L'enjeu est à la fois de produire des données scientifiques pouvant être retracées et référencées et ouvrir ces contenus aux amateurs grâce à des agrégateurs ouverts aux communautés de « fans ». Un exemple est donné par <http://www.nanami.fr/>, un réseau de fan de culture visuelle japonaise, constitué d'un agrégateur de blogs, d'un forum et d'un réseau IRC.

### 1-3 La médiation : créer une relation entre « culture » et « selfculture »

Au-delà de la volonté de rendre accessible le patrimoine culturel et les informations concernant l'art et la culture, il faut encourager pour les qualifier, les nouvelles pratiques contributives et collaboratives inaugurées par les réseaux sociaux et les plateformes de partage de contenus (*Facebook, YouTube, Vimeo, Flickr, etc....*)<sup>296</sup>.

<sup>294</sup> [http://www.numerique.culture.fr/pubfr/resultats.html?q=finstitutiontype:iaic&base=dcollection&from1=browsing\\_insti-type.xml&val1=browsing.finstitutiontype.iac&sf=ftitle](http://www.numerique.culture.fr/pubfr/resultats.html?q=finstitutiontype:iaic&base=dcollection&from1=browsing_insti-type.xml&val1=browsing.finstitutiontype.iac&sf=ftitle)

<sup>295</sup> Extrait de <http://www.club-innovation-culture.fr/> : « Depuis octobre 2008, le Clic France a organisé 16 événements et accueilli plus de 200 professionnels et experts de la culture et des technologies numériques. Le CLIC est ainsi devenu un réseau unique en France, au carrefour de la culture et de l'innovation technologique. Le Club poursuit 4 missions essentielles :

VEILLER, surveiller et évaluer les innovations technologiques et les bonnes pratiques culturelles en France et dans le monde, par l'intermédiaire de son site internet ;

PARTAGER et échanger les retours d'expériences et les réflexions des acteurs et des experts, lors des ateliers et différentes rencontres ;

MUTUALISER et créer des outils ou services communs entre les lieux culturels comme la plateforme vidéo créée avec Dailymotion, CulturesTV ;

IMAGINER l'avenir du numérique culturel et favoriser le déploiement de services innovants capables d'enrichir l'expérience des visiteurs réels ou virtuels des lieux culturels français.

Au moment où la puissance publique décide d'investir massivement dans la numérisation du patrimoine culturel et alors même que les pratiques culturelles des français sont transformées par la révolution numérique, musées et lieux culturels doivent plus que jamais partager leurs bonnes pratiques pour mieux relever – ensemble – ces nouveaux défis !

En mai 2010, le CLIC France a franchi le cap des 30 institutions membre, c'est-à-dire inscrites officiellement au club [...]. Au total, 140 professionnels de ces institutions sont ainsi mis en réseau et participent aux activités réelles ou virtuelles du club. »

<sup>296</sup> Selon une étude britannique : « Social media – and in particular Facebook – has become a major tool for discovering as well as sharing information about arts and culture, second only to organic search through Google and other search engines ». « Digital Audiences engagement with arts and culture », novembre 2010, disponible sur le site <http://www.artscouncil.org.uk/media/>

**L'enjeu de la médiation est de soumettre ces pratiques contributives à l'épreuve de l'art en créant des relations nouvelles entre professionnels et amateurs, entre « l'art - en train de se faire » et la « selfculture »<sup>297</sup>.** Comment la *culture régée* peut-elle prendre part à cette nouvelle *culture active* sans l'instrumentaliser ?

Il relève du service public culturel d'introduire à l'intérieur de ce nouveau modèle collaboratif de participation produit par une économie communicationnelle généralisée un espace critique mettant en relation les œuvres, les savoirs, les pratiques. **L'enjeu est donc de faire converger pratiques amateurs et paroles savantes.** Face à ces processus de profilage des individus et d'indexation automatique des savoirs, il est en effet de la responsabilité publique d'instaurer des procédures de médiation où chacun reste « aux commandes » de ses désirs et de ses modes de relations aux œuvres et aux autres. **Les institutions d'art contemporain, dans le cadre de leurs missions, doivent proposer des usages participatifs, réflexifs et critiques qui prennent en compte l'espace médiatique en mutation.**

Une telle perspective de travail ouvrant des voies de réflexion sur la médiation 2.0 est éminemment collective et ne peut être engagée qu'avec les professionnels et bien entendu les artistes. Tentons de donner matière à cette réflexion collective par la présentation de projets et d'expériences.

#### 1- 4 La médiation 2.0 : l'expérience du Palais de Tokyo à généraliser

**L'expérience pilote, orchestrée par David Cascaro, alors responsable du projet de médiation au Palais de Tokyo<sup>298</sup>, reste exemplaire** dans la mesure où le projet

---

<sup>297</sup> Que penser de l'expérience menée par *YouTube* et la Fondation Guggenheim qui ont exploité la ressource des vidéos postées sur le site d'hébergement en créant la première biennale de vidéo créative ? Le succès de cette manifestation « populaire » : 6000 vidéos postées (vues par 9 338 878 internautes au 13 décembre 2010), une vingtaine d'entre elles sélectionnées par des professionnels et projetées au Musée avant d'être présentée dans divers pays européens. Par ailleurs 200 vidéos de moins de 10 minutes ont été diffusées sur la chaîne *YouTube Play* créée pour l'occasion. Est-ce là une nouvelle forme de populisme servant les intérêts d'une économie numérique fondée sur la massification des échanges sur la Toile ou une tentative de toucher de nouveaux publics ? Voir Lavrador Judicaël, « Les 50 meilleurs sites d'artistes », *Beaux-arts*, numéro spécial 2010-2011 (source d'informations de ce paragraphe).

<sup>298</sup> David Cascaro est diplômé en droit et docteur en science politique. Il a soutenu une thèse sur *La politique des arts plastiques en France sous la Cinquième République*, Université Paris II. De 2000 à 2005, il est le responsable du service des publics du Palais de Tokyo, site de création contemporaine où il a mis en place des outils renouvelant la relation art/visiteur. Il est actuellement directeur de l'école supérieure d'art de Mulhouse. Les propos cités sont pour l'essentiel extraits d'un séminaire du 16 septembre 2005 intitulé « Entre utopie et marketing, les nouveaux publics », organisé par Laurence Bertrand-Dorléac, disponible sur Internet <http://www.artsetsocietes.org/ff-index6.html>



de médiation était ce qui sous-tendait le projet artistique et culturel de la nouvelle institution. David Cascaro l'exprime ainsi : « Comme le disait le dossier de presse à l'ouverture du Palais de Tokyo en janvier 2002, les médiateurs culturels sont au service du public, 'de l'entrée à la sortie du bâtiment'. C'est pourquoi ils assurent tour à tour et simultanément dans les espaces d'expositions les tâches d'accueil, information, surveillance, conférences, animation, allumage des expositions, et terme nouveau, la médiation individuelle. [...] Inscrits dans le courant d'approches sensibles de l'art et créés à la faveur du programme des emplois jeunes et de la crise de l'art contemporain, les médiateurs culturels du Palais de Tokyo invitent les Visiteurs à un regard renouvelé et critique sur les expositions. Contemporains de l'esthétique relationnelle', ils intègrent régulièrement le dispositif artistique<sup>299</sup>. » À partir de ce postulat, David Cascaro met en place un dispositif global dans lequel le chargé de médiation assure « une polyvalence qui va à l'encontre de la spécialisation croissante dans l'organigramme des musées ». **Autrement dit, le médiateur n'exerce pas un métier, mais une fonction, celle d'instaurer une relation individuelle avec les visiteurs.**

Outre les médiateurs eux-mêmes, ce dispositif prend appui sur la présence de bénévoles, sur un espace d'exposition de travaux d'amateurs (la *Hype Gallery*) et sur les TIC à partir d'un forum de discussion et un site Internet d'initiation à l'art contemporain « Tokyoskool ». L'exemplarité de cette expérience et des analyses qui l'ont précédée et accompagnée est sans nul doute la base d'une réflexion collective à venir.

Processuelles, spécifiques, ouvertes, les œuvres comme les expositions contemporaines sont des dispositifs de partage d'expériences esthétiques. En termes de médiation, cela se traduit par un travail d'accompagnement individuel du visiteur dans son expérience de visite de l'exposition, mais aussi par une offre d'échanges sur Internet donnant à l'internaute la possibilité de dialoguer avec les personnels de l'institution ou encore de contribuer à des contenus élaborés en réseau.

---

<sup>299</sup> David Cascaro, intervention à l'Institut national du patrimoine (INP), « Les médiateurs culturels au Palais de Tokyo, site de création contemporaine », colloque international du 21 et 22 janvier 2005, *Les métiers du Patrimoine en Europe*. Disponible sur Internet : [www.inp.fr/index.php/fr/](http://www.inp.fr/index.php/fr/)

> Ces axes de travail proposés par David Cascaro peuvent être aujourd'hui poursuivis et prolongés. Pour cela, une réflexion commune devrait pouvoir être engagée par le service des arts plastiques et le département des publics et de la diffusion de la DGCA dans le cadre d'un groupe de travail associant des professionnels et des chercheurs. Le présent rapport pourrait servir d'assise à la réflexion.

#### 1-5 La communication comme mise en relation

L'œuvre contemporaine, comprise comme « territoire existentiel », pourrait faire de la médiation un prolongement de la nature « transitionnelle » de l'œuvre d'art. Yannick Vernet, chef de projet multimédia au MuCEM de Marseille donnent des exemples dans un texte très justement intitulé « Culture numérique : d'une communication comme transmission à une communication comme mise en relation<sup>300</sup> ». L'auteur insiste sur le fait que « loin d'être de simples canaux de diffusion d'information, **la force des médias sociaux réside dans leur faculté à façonner de nouvelles relations entre l'institution et ses publics. Ces outils facilitent l'exécution de nouvelles activités et incitent les individus à se lancer dans de nouvelles pratiques** ». Il cite le programme de la Tate Gallery<sup>301</sup> destiné aux jeunes publics qui a pour objectif de leur permettre de mieux comprendre l'art. « Chacune des galeries dépendantes de la Tate (Tate Britain, Tate Modern, Tate Liverpool, Tate at St Ives et Tate Online) gère une communauté de membres qu'elle invite à créer des événements, à participer à des ateliers ou à créer ses propres oeuvres dans le cadre de projets participatifs ». Cette expérience pourrait servir de base de réflexion notamment au FRAC Bretagne qui réfléchit actuellement à la mise sur pieds d'une association « Jeunes amis » (dans la foulée de l'association des amis qui connaît un bon succès<sup>302</sup>).

#### 1-6 Information, communication et médiation à l'heure de *crowdsourcing*

Partagée, actualisée, commentée, l'information à l'heure du web 2.0 s'enrichit des échanges et des discussions sur les réseaux sociaux : nous passons **du site**

---

<sup>300</sup> A paraître dans la revue de l'Association générale des conservateurs des collectivités publiques de France. Merci à son auteur de me l'avoir transmis avant parution.

<sup>301</sup> <http://young.tate.org.uk/>

<sup>302</sup> L'association, créée en 2010, comptait déjà 87 membres au 31 décembre de la même année (bilan 2010 du FRAC).

**internet à la plateforme en ligne.** Lancée en juillet 2010, **Exponaute**<sup>303</sup> référence sur plus de **5000 lieux d'exposition et 10 000 évènements** en France, Belgique, Suisse et Luxembourg, atteint 200 000 visiteurs mensuels. Cette plateforme, orientée vers les musées, propose un classement des meilleures expositions auquel participe ses 2 600 fans qui peuvent – via les réseaux sociaux – critiquer, marquer les évènements auxquels ils participent, garder un historique des évènements partagés. Billetterie en ligne et application pour ordiphone complètent la panoplie de ses services innovants.

*> Les sites des institutions de l'art contemporain, dont celui du Centre national des arts plastiques, doivent pouvoir opérer leur mutation en plateformes communautaires. Plateformes d'enrichissement de l'information et de débats, d'actualisation et promotion par les artistes et leurs partenaires des projets soutenus ou produits, de valorisation des collections, etc., en créant des communautés de relais sur les réseaux sociaux susceptibles d'animer et de mobiliser des communautés de fans.*

#### 1-7 Amateur d'art et Crowdfunding : le collectionneur web 2.0

Un autre exemple de cette montée en puissance de l'amateur est fourni par la **mutation 2.0 du marché de l'art**. Artspace, Artist Become, Artisbe et Saffronart, comme L'Edito et Carnetdemode..., sont autant de plateformes voire d'applications pour téléphones mobiles favorisant la promotion d'artistes et constituant des espaces virtuels de sociabilité tournés vers les collectionneurs potentiels.

- Artspace.com

Soutenu financièrement par des professionnels et des investisseurs privés, le site Artspace permet aux internautes, amateurs ou avertis, de découvrir, apprendre et collectionner des œuvres contemporaines du monde entier à des prix dits raisonnables (entre 200 et 10 000 \$). Les **collections en ligne** sont dirigées par des « commissaires » qui collaborent directement avec les artistes, les institutions culturelles partenaires et les galeries d'art. Plus qu'un site marchand, Artspace souhaite « **éduquer un nouveau public** », l'intéresser à un « univers trop souvent élitiste et ainsi susciter de nouvelles pratiques ». Chacun peut s'inscrire gratuitement et ainsi bénéficier de fonctions supplémentaires. En plus de parcourir les collections,

---

<sup>303</sup> Une des treize entreprises associées à ClicFrance.

les membres ont accès à des ventes privées hebdomadaires à prix dits «réduits». «Artspace is a great model for the future of art commerce» affirme l'artiste Eric Fischl. Ce nouveau portail en ligne est soutenu par près de 25 partenaires dont la Fondation Guggenheim, le Museo del Barrio de NYC ou encore le Brooklyn Museum.

- Artistbe.com

Le site d'Artistbe met principalement en avant sa volonté de créer une nouvelle communauté d'artistes, à l'instar des réseaux sociaux existants. La nouvelle génération est ainsi invitée à montrer et à partager ses oeuvres en ligne. Développée par la galerie en ligne overstockArt.com, cette nouvelle plateforme propose aux internautes d'acheter des œuvres originales ou des reproductions.

- Saffronart

Spécialisée dans la vente aux enchères en ligne, cette société a récemment mis au point une version mobile de son site internet qui met l'accent sur la visualisation des œuvres d'art. Les mobinautes bénéficient d'une navigation plus rapide et plus aisée depuis n'importe quel ordiphone.

- L'Edito.com, coédition de meubles de jeunes designers

Des initiatives de « financement collaboratif » commencent également à être prises, dans le domaine du design notamment. L'entreprise L'Edito par exemple proposait récemment aux internautes de contribuer financièrement au lancement de meubles de jeunes designers. Lorsque le montant nécessaire pour les fabriquer est atteint, L'Edito engage la production et rétribue les contributeurs. Par ailleurs, des « ateliers » permettent à des clients de créer leur propre meuble avec l'aide d'un designer professionnel. Une maquette est produite et L'Edito propose un devis pour fabriquer l'objet imaginé par des amateurs.

- Carnetdemode.com

Le 13 janvier 2011, Arbia Smiti a transformé son blog conçu en 2009 en une plateforme communautaire permettant au grand public de financer les jeunes talents de la couture. Sur le modèle de MyMajorCompany dans le domaine de la musique, les internautes peuvent financer la création d'un vêtement en le précommandant. Une fois atteint un quota fixé à l'avance, la fabrication est lancée. Les fans contributeurs auront deux avantages : ils achèteront la création 40% moins cher et, ayant le statut d'investisseur, ils toucheront des royalties sur les recettes.

- Le crowdfunding

Ce mode de financement permet à tout un chacun de participer financièrement à la production de projets que ce soit, dans le domaine des arts visuels, un film, une exposition, un webdocumentaire<sup>304</sup>, un livre, une revue, une BD, une œuvre, un projet éducatif, etc., Sur une plateforme telle que *Kisskissbankbank*, l'internaute reçoit, en échange de sa participation, des contreparties personnalisées (il ne paye réellement que si le projet atteint un plafond de financement).

Cette nouvelle forme de souscription est aussi l'occasion pour toute personne de plus de 18 ans ayant «un projet créatif » de se lancer en ouvrant les « coulisses de son projets » aux autres. Le crowdfunding est un mode de mobilisation et d'investissement des amateurs qui, ici, constituent à la fois une force de proposition de projets, une source de financement et un relais d'information et de promotion.

- ***FABrique d'Artistes*** est une plateforme de services permettant aux artistes plasticiens (peintres, sculpteurs, photographes, designers...) de financer leurs projets (en particulier leurs expositions), de communiquer autour de ces projets et de les faire exécuter par des professionnels du marché de l'art et du marketing.
- ***Sandawe*** est une maison d'édition de bandes dessinées basée sur le modèle communautaire, regroupant lecteurs, auteurs confirmés ou non, librairies spécialisées, journalistes... Les membres, des « édinautes », participent au financement d'albums tout en suivant la création d'une œuvre. Les BD sont diffusées en librairie et aussi via internet. Ces lecteurs participatifs étaient en 2011 au nombre de trois mille, avec un investissement moyen de cent euros par personne. Une valeur moyenne qui recouvre des différences importantes. En effet, si l'investissement minimal est de 10 €, une mise à laquelle peu d'entre eux se limitent, des « édinautes » ont investi plusieurs milliers d'euros sur certains projets. Ils se partageront 60 % des recettes de l'album et des produits dérivés, durant cinq ans, au prorata de leur investissement.

---

<sup>304</sup> Un autre exemple : Webdocu.fr, plateforme de promotion et d'information sur les œuvres webdocumentaires et les nouvelles formes de reportages, lance un partenariat avec le site de crowdfunding KissKissBankBank et la banque postale.

> *Quelles initiatives prendre pour articuler les marchés traditionnels et les modes de production des structures associatives avec ces nouvelles pratiques d'échanges et de commerce ? Un groupe de travail sur cette nouvelle économie de l'art à l'ère numérique devrait pouvoir être constitué ; il prendrait appui sur une étude du DEPS permettant de décrire les mécanismes de ce mécénat collectif, les pratiques innovantes de production d'œuvres et de projets et les nouvelles relations qu'ils instaurent avec les amateurs.*

## 1-8 Créer un écosystème collaboratif des écrits sur l'art contemporain

Les bibliothèques et les centres de documentation de l'enseignement supérieur et de la recherche ont créé le catalogue collectif français du Système universitaire de documentation (Sudoc)<sup>305</sup>. L'outil collaboratif du web 2.0 permet cependant d'aller au-delà de ce premier travail scientifique de recensement. Un exemple en est donné par l'Institut interdisciplinaire de l'anthropologie du contemporain (IIAC), une bibliothèque numérique diffusant les publications récentes des chercheurs ainsi que les archives scientifiques des membres des laboratoires, sur un mode collaboratif. Cette initiative s'inscrit dans l'esprit de « **l'Open Archives Initiative** » (Déclaration de Berlin 2003)<sup>306</sup>, à savoir la diffusion électronique à l'échelle mondiale de la littérature scientifique avec accès entièrement gratuit et sans restriction pour tous : scientifiques, enseignants, doctorants, étudiants et grand public. **L'archive ouverte** a cette particularité qu'elle est alimentée par les dépôts **en auto-archivage** des

---

<sup>305</sup> Le catalogue du Système universitaire de documentation (<http://www.sudoc.abes.fr>) comprend plus de dix millions de notices bibliographiques décrivant tous les types de documents (livres, thèses, revues, ressources électroniques, documents audiovisuels, microformes, cartes, partitions, manuscrits et livres anciens...). Le catalogue Sudoc décrit également les collections de revues et journaux d'environ 2000 établissements documentaires hors enseignements supérieurs (bibliothèques municipales, centres de documentation...). Enfin, il a pour mission de recenser l'ensemble des thèses produites en France. Une recherche dans le catalogue Sudoc permet d'obtenir la description bibliographique du document, de constituer une bibliographie par le téléchargement ou l'export de notices, de sauvegarder dans son panier, au fil de la recherche des enregistrements (jusqu'à 100) pour pouvoir les télécharger, d'accéder au texte intégral du document si celui-ci est accessible en ligne, de localiser un document dans une des bibliothèques du réseau Sudoc afin de pouvoir le consulter, en demander le prêt ou la reproduction.

<sup>306</sup> [http://oa.mpg.de/files/2010/04/BerlinDeclaration\\_wsis\\_fr.pdf](http://oa.mpg.de/files/2010/04/BerlinDeclaration_wsis_fr.pdf) : « Nous remplissons par trop imparfaitement notre mission de diffusion de la connaissance si l'information n'est pas mise rapidement et largement à la disposition de la société. De nouveaux modes de diffusion de la connaissance, non seulement sous des formes classiques, mais aussi, et de plus en plus, en s'appuyant sur le paradigme du libre accès via l'Internet, doivent être mises en place. Nous définissons le libre accès comme une source universelle de la connaissance humaine et du patrimoine culturel ayant recueilli l'approbation de la communauté scientifique. Dans le but de concrétiser cette vision d'une représentation globale et accessible de la connaissance, le web du futur doit être durable, interactif et transparent. Le contenu comme les outils logiciels doivent être librement accessibles et compatibles. »

membres des laboratoires contributeurs («*true self-archiving*»). De plus, elle donne accès à des ouvrages en format pdf, notamment des ouvrages épuisés dont le dépôt en archives ouvertes a été autorisé par les éditeurs. La question posée par le web social (web 2.0) et le web sémantique (web 3.0) est bien celle de l'augmentation des catalogues en ligne de manière à faire du catalogage et de la numérisation d'ouvrages un moyen de partage actif du savoir dans un format réseau. Cette problématique est la même que celle rencontrée avec les bases de données d'œuvres : **faire de l'outil scientifique un matériau partagé et augmenté par les amateurs à travers la création de services numériques innovants.**

La Bibliothèque nationale de France (BnF) contribue à réaliser cet objectif en tant que pôle ressources de données interopérables. Depuis 2011, elle expérimente avec succès, sur le site <http://data.bnf.fr>, l'exposition en format ouvert RDF<sup>307</sup> de certaines de ses données bibliographiques selon les technologies du web sémantique, offrant ainsi à ses lecteurs une nouvelle expérience de la recherche et de la navigation dans un ensemble de catalogues. Des bibliothèques pourront à l'avenir **utiliser ces données et les mettre en lien avec les réservoirs de données culturelles disponibles sur le Web** (portraits, couvertures, texte intégral libre de droits, conférences audio, adaptations vidéo, expositions).

Comment le domaine de l'art contemporain peut-il s'inscrire dans cette dynamique ? Comment la bibliothèque d'une école d'art, qui indexe des livres sur l'art, pourrait-elle récupérer des données visuelles d'un Fonds régional d'art contemporain ou du Fonds national d'art contemporain afin de **proposer une information « reliée » susceptible elle-même d'être ensuite enrichie par ses utilisateurs ? Pour assurer cet écosystème de la connaissance de l'art contemporain**, les données sur les ouvrages, les articles et les œuvres doivent être automatiquement interopérables et s'inscrire dans des référentiels (thésaurus) unifiés. Pour contribuer à la naissance de ce « **web de données** », des normes ont donc été élaborées au sein d'un groupe de travail européen (« W3C ») dont fait partie Emmanuelle Bernès, responsable du Centre Pompidou virtuel<sup>308</sup>. Cette expertise serait fort utile pour

---

<sup>307</sup> Les formats ouverts sont généralement créés dans un but d'interopérabilité ; un document enregistré dans un format ouvert sera indépendant du logiciel utilisé pour le créer, le modifier, le lire et l'imprimer. La loi n° 2004-575 du 21 juin 2004 pour « la confiance dans l'économie numérique » définit ainsi l'ouverture des formats : « On entend par standard ouvert tout protocole de communication, d'interconnexion ou d'échange et tout format de données interopérable et dont les spécifications techniques sont publiques et sans restriction d'accès ni de mise en œuvre ».

<sup>308</sup> Voir, la présentation des travaux de W3C par Emmanuelle Bernès sur la plateforme Polemic Tweet développé par l'IRI <http://blog.antidot.net/tag/linked-data/page/2/>. Pour connaître les outils, normes, thésaurus et nomenclatures relatifs à la description archivistique : <http://www.archivesdefrance.fr>.

déterminer la stratégie à mettre en œuvre dans les bibliothèques et les centres de documentation de l'art contemporain : écoles d'art, FRAC, centres d'art, mais aussi CIPAC<sup>309</sup> et centres d'archives spécialisés. D'ores et déjà des initiatives sont prises et des acteurs de terrain s'organisent, mais ces projets sont isolés et manquent souvent de vision perspective à long terme. Aucun diagnostic, aucune stratégie, aucune évaluation des moyens nécessaires n'ont été à ce jour engagés. Dans le cadre d'une réflexion qu'il serait nécessaire de mener dans les mois à venir, un premier état des lieux des projets – loin d'être exhaustif – permet d'appréhender la diversité des projets en cours et la nécessité de partager une vision globale avec l'ensemble des acteurs.

L'espace de subjectivité ouvert par la folksonomie est aujourd'hui matérialisé par le nuage de tags qui révèle en quelque sorte la nouvelle légitimité produite par la participation des amateurs, co-auteurs de la fabrication et de l'ordonnement des données et des savoirs. L'activité amateuriale n'est pas seulement celle du commentateur, mais aussi celle du producteur de savoir ; **la société de la connaissance ne s'appuie plus seulement sur le web comme véhicule de transmission du savoir, mais se constitue et s'actualise par le web social et le web sémantique.** Centres de documentation, bibliothèques, médiathèques, centres d'archives spécialisés, Fonds régionaux d'art contemporain, centres d'art, tous doivent collaborer à la numérisation de documents, mais également à leur ouverture aux communautés de professionnels, d'étudiants et plus largement à celles des amateurs selon des protocoles à inventer.

---

[culture.gouv.fr/gerer/classement/normes-outils/](http://culture.gouv.fr/gerer/classement/normes-outils/) et aussi le *Bulletin des Archives de France* devenu le *Bulletin sur les ressources archivistiques numériques*.

<sup>309</sup> Le CIPAC est une association qui fédère 16 associations nationales de professionnels de l'art contemporain : directeurs de centres d'art, de musées, de Frac, d'écoles d'art et de classes préparatoires ; galeristes et commissaires d'exposition ; responsables d'artothèques ou de bibliothèques spécialisées en art ; critiques d'art ; enseignants d'écoles d'art ; médiateurs et chargés des relations auprès des publics ; les régisseurs et restaurateurs d'œuvres. Il mène un travail de fond, notamment de formation et de structuration des acteurs du secteur en permettant de mutualiser et de débattre des expériences de terrain. Il a à ce titre anticipé la demande des structures d'art contemporain en proposant plusieurs formations relatives à l'environnement numérique. Les 9 et 10 mai 2011 a été organisée une formation intitulée « actualiser la médiation », assurée par Alice Vergara. En 2012 une formation « édition numérique » a aussi été organisée <http://www.cipac.net/formation/programme/edition-et-documentation/edition-numerique.html>, ainsi qu'une formation « Maîtriser les réseaux sociaux sur internet » avec cet argumentaire : « l'internet 2.0. qu'est-ce que c'est ? Réseaux sociaux, wiki, podcasting, flux RSS... se renouvellent continuellement. Les opportunités offertes aux structures culturelles qui souhaitent communiquer sur le web pour être plus visibles grandissent d'autant, à condition de savoir se repérer et de les mettre en œuvre ! Comment connaître, reconnaître ces nouveaux outils et les adapter à la sphère culturelle ? A partir d'exemples issus de la scène contemporaine internationale, cette formation vous aidera à vous repérer dans le choix de vos réseaux sociaux, à les construire et à les faire vivre ». Chaque fois, ces formations ont fait le plein en accueillant 15 personnes.



- **Les éditions d'art contemporain et leurs analyses en ligne :**

Le CIPAC, fédération des professionnels de l'art contemporain, a d'ores et déjà mis en ligne sur son site une base de données des éditions d'art contemporain des Centres d'art, FRAC, artothèques et écoles d'art en France, soit 3150 références (auxquelles s'ajouteront courant 2012 les publications des musées d'art contemporain). En association avec le Centre national de l'art imprimé (CNEAI) et grâce à un premier soutien du Ministère de la culture et de la communication le CIPAC créera en 2012-2013 un portail du livre d'art contemporain intégrant les livres épuisés (entièrement numérisés), des ouvrages en ligne et des fonds de publications d'artistes à numériser. L'ambition est de numériser les ouvrages les plus significatifs afin de constituer un **premier fonds d'ouvrages disponible sur le web et consacré au champ de « la création contemporaine en France »**. D'autres fonds de livres d'artistes seront également en ligne (en priorité ceux du CNEAI, du FRAC Bretagne et de la Villa Arson)<sup>310</sup>. Le portail permettra donc de rassembler un patrimoine de livres d'art imprimés (disponible en streaming ou en téléchargement gratuit) et de livres d'art numériques (disponible à la vente en téléchargement payant). Ce portail sera précieux pour les professionnels, les publics des écoles d'art, les enseignants et plus largement pour le grand public qui trouvera là un service de référence lui permettant de naviguer en hyperlien jusqu'aux sites partenaires (membres du portail, mais aussi des sites de référence comme celui de la BnF, etc.). Des « usages culturels innovants » sont prévus comme par exemple la **création d'un blog autour du livre d'artiste** fédérant et animant les projets émanant des structures partenaires.

Par ailleurs, la **revue papier Critique d'art devrait opérer sa mise en ligne à l'automne 2012** avec la création du site [www.critiquedart.revues.org](http://www.critiquedart.revues.org). L'évolution de l'environnement professionnel et documentaire, mais aussi l'élargissement de l'aire de rayonnement de son éditeur, les Archives de la critique d'art fondées par Jean-Marc Poinot en 1989 à Rennes, rendent nécessaire cette mise en ligne d'un document professionnel de référence sur l'offre éditoriale en matière d'art contemporain. **Le site [www.critiquedart.revues.org](http://www.critiquedart.revues.org) constituera une mémoire vivante sur l'édition contemporaine, intégrant les quelques 9000 notices passées et la mise en ligne en flux continu des 600 recensions annuelles en**

---

<sup>310</sup> Le CNEAI possède une collection de premier plan intitulée « fmra » qui n'est que partiellement accessible en ligne actuellement et qu'il s'agira de compléter. À plus long terme seront accessibles les fonds du FRAC Bretagne, de la Villa Arson et d'autres établissements.

**lien avec l'actualité éditoriale.** Il sera intégré dans la plateforme électronique Revues.org<sup>311</sup> qui a déjà constitué un réseau de plus de 300 revues internationales, assurant ainsi à « Critique d'art » une diffusion et une accessibilité auprès des internautes grâce à de puissants moteurs de recherche.

- Les archives de la critique d'art et de l'histoire de l'art du XX<sup>e</sup> et XXI<sup>e</sup> siècle

Les Archives de la critique d'art de Rennes (et son portail [www.archivesdela.critiquedart.org](http://www.archivesdela.critiquedart.org)) ont pour vocation de collecter, conserver et valoriser des documents et des ouvrages accumulés par les critiques d'art au cours de leur carrière. **L'association a été précurseur en matière de base de données collaborative en permettant dès 1998 aux critiques d'art ayant déposé leur fonds de pouvoir actualiser en ligne leur bibliographie en respectant les normes fixées par l'institution.** Après plus de 20 ans d'existence, ces Archives de la critique d'art sont devenues de véritables archives de l'art contemporain du XX<sup>e</sup> et XXI<sup>e</sup> siècles (80 000 imprimés, 40 000 photographies, 24 000 exemplaires de périodiques et plus de 500 ml de dossiers d'archives) qu'il s'agirait aujourd'hui de dématérialiser<sup>312</sup> en rendant les documents accessibles sur le web (après avoir réglé le difficile et long problème des droits d'auteur). Il s'agirait de pouvoir proposer **une véritable bibliothèque numérique de la critique d'art**<sup>313</sup> et de lui donner une dimension européenne en associant d'emblée au projet les institutions françaises telles que la BnF, la Bibliothèque Kandinsky du Centre Pompidou, l'Institut Mémoires de l'édition contemporaine, etc<sup>314</sup>. Le développement de la bibliothèque numérique des archives de la critique d'art s'inscrit également dans l'élaboration d'un **Guide en ligne des**

---

<sup>311</sup> À signaler une autre plateforme de référence, « e-corpus », adoptée notamment par Paris 8, qui valorise la diversité culturelle dans le monde et en particulier dans l'espace euroméditerranéen. Elle propose des corpus thématiques et une grande quantité de données numériques issues de nombreux établissements de plusieurs pays. Elle s'appuie sur les technologies les plus modernes pour un accès simple, multimédia et multilingue.

<sup>312</sup> La dématérialisation est devenue une pratique de plus en plus fréquente qui a provoqué une adaptation du cadre juridique à travers la reformulation de la définition légale des archives: selon la loi du 3 janvier 1979, celle-ci était l'ensemble des documents quel que fut « leur support matériel ». Mais la loi du 15 juillet 2008 a retiré toute référence à la matérialité.

<sup>313</sup> Les Archives de la critique d'art sont associées au laboratoire « La Présence et l'image », équipe d'accueil « Arts : pratiques et poétiques » de l'Université Rennes 2, dans le cadre du projet ANR 2009-2012 « Filmer la création artistique », dont l'objectif est d'inventorier, de lire et de décrire l'ensemble du corpus audiovisuel conservé dans les différents fonds présents aux Archives.

<sup>314</sup> Sont actuellement accessibles en ligne : Le Catalogue de la bibliothèque, Le Guide général des fonds d'archives et la Base des critiques d'art. Cette dernière donne accès aux biographies et bibliographies des auteurs (outil collaboratif avec les auteurs). À terme, un moteur de recherche permettra de questionner par mots-clés l'ensemble des outils de recherche. Par ailleurs, un partenariat avec l'Institut national d'histoire de l'art dans le cadre du programme « Archives orales de l'art de la période contemporaine 1950 – 2010 » permettra la description et numérisation d'un corpus de documents issus des fonds d'archives, versés dans la base AGORHA (Accès global et organisé aux ressources en histoire de l'art).

**archives d'artistes, de galeries et de collectionneurs (GAAEL)** porté par l'Institut national de l'histoire de l'art (INHA)<sup>315</sup> depuis 2000.

Une réflexion s'amorce pour créer les liens fonctionnels entre les dossiers d'archives des critiques d'art (notamment la biographie et la bibliographie des auteurs) et l'annuaire des critiques d'art du nouveau site internet de l'association internationale des critiques d'art en France (AICA-France : <http://www.aica-france.org/>), de manière à ce que l'internaute puisse circuler dans un paysage global de la critique d'art française.

- Le réseau des centres de documentation des écoles d'art

Les bibliothèques et centres de documentation des écoles d'art mettent au point des outils documentaires en ligne. Le Bulletin signalétique des arts plastiques (BSAP) est une base bibliographique produite par la médiathèque de l'École nationale des beaux-arts de Paris ; elle recense des articles de périodiques papiers d'art contemporain français et étrangers. Fruit d'une collaboration entre des documentalistes des écoles d'art en régions et les documentalistes de la médiathèque de l'ENSBA, ce **travail collaboratif de dépouillement de la presse** artistique a été mis en place dès 1974 et a donné lieu à une publication en version papier jusqu'en 1999. Les données récoltées depuis 1988 sont désormais accessibles en ligne sur le site de l'école<sup>316</sup>. L'ENSBA ne souhaitant plus héberger cet outil documentaire collaboratif, son l'activité a été interrompue en 2009. Une réflexion est en cours à l'Association nationale des directeurs d'écoles d'art (ANDEA) et à l'Association des bibliothécaires en école d'art (BEAR)<sup>317</sup> sur son avenir à l'heure

---

<sup>315</sup> Le catalogue de la bibliothèque de l'INHA est consultable sur Internet depuis janvier 2004. Une nouvelle interface vous est proposée depuis juillet 2011.

<sup>316</sup> [http://www.beauxartsparis.fr/publications/base\\_donnee.htm](http://www.beauxartsparis.fr/publications/base_donnee.htm) Il existe par ailleurs une agence bibliographique de l'enseignement supérieur (ABES). L'ABES a contribué, avec l'INIST-CNRS et Couperin, à monter le projet ISTEEX porté par l'Université de Lorraine. Ce projet a pour ambition de donner accès à un corpus inégalé de ressources documentaires et d'agréger ces ressources au sein d'une plateforme nationale apportant une plus-value basée sur le traitement des données en texte intégral, leur livraison par l'éditeur étant négociée dès l'acquisition.

<sup>317</sup> L'objet de cette nouvelle association nationale est de donner au réseau professionnel existant des bibliothécaires et documentalistes des écoles d'art une existence institutionnelle ; fédérer les unités documentaires des écoles d'art ; faire vivre et animer la communauté professionnelle des bibliothécaires, et documentalistes des écoles d'art ; placer les bibliothèques et centres de documentation au cœur des projets pédagogiques des écoles, en leur donnant un affirmer la nécessité de doter les bibliothèques et les centres de documentation des écoles des moyens humains, techniques et financiers indispensables à leurs missions ; favoriser par tout moyen et toute forme tant au niveau national qu'au niveau local les rapprochements .rôle essentiel dans l'élaboration des travaux de recherche des étudiants ; faire connaître l'activité des centres de documentation et bibliothèques au sein des écoles d'art ; proposer aux autorités concernées un projet de promotion et de développement des bibliothèques et des centres de documentation.

du web 2.0 et du web 3.0 : un **portail documentaire commun accessible en ligne et lié au réseau de l'enseignement supérieur (DESOP) pourrait prendre le relais**. Une telle question demande à être posée collectivement dans le cadre d'un groupe de travail qui serait initié par la DGCA et l'ENSBA.

*> Quels outils technologiques, quels moyens financiers et humains, quelle organisation professionnelle à l'échelle nationale permettront de relever ces défis liés à la construction d'un nouvel écosystème participant aux ambitions européennes d'une société de la connaissance ouverte grâce aux outils numériques ? Une réflexion devrait pouvoir être initiée par la DGCA (Département des publics et de la diffusion) en lien avec le Secrétariat général du Ministère et le service des arts plastiques autour des enjeux et objectifs des archives ouvertes de l'art contemporain dans le cadre des priorités à définir pour les programmes de numérisation, et les projets numériques innovants.*

## 2. La médiation des institutions d'art contemporain : des relations individuelles « augmentées »

Un espace de formation, d'expérimentation, d'échanges et de débats, le LMAC-MP<sup>318</sup>, a été mis en place à l'initiative de la DRAC de Midi-Pyrénées. Il rassemble une trentaine de professionnels issus de centres d'art, musées, associations ou services culturels de collectivités locales de la région Midi-Pyrénées dont la pratique relève de la médiation en art contemporain. Ce laboratoire est le fruit d'un processus qui a pour origine une formation continue pour les médiateurs en art contemporain mise en œuvre à la fin 2002 par le Centre de photographie de Lectoure. Dès l'année suivante, la région Midi-Pyrénées a rejoint la DRAC pour soutenir cette initiative exemplaire. Des groupes de travail se sont penchés sur diverses problématiques (commande publique, audioguide, médiation-programmation, médiation écrite, périscolaire) en prenant appui sur des expériences de terrain. Le chercheur Jean-Christophe Vilatte<sup>319</sup> est associé à ces travaux, en ce qui concerne notamment la question de l'évaluation. Cette initiative, comme celle du FRAC Nord-Pas de Calais qui organise un workshop européen de médiation intitulé « J'ai besoin du visiteur »<sup>320</sup>, comme celle également engagée par Médiation culturelle association (Mca), basée à Lyon, à l'origine d'une Charte de déontologie de la médiation culturelle<sup>321</sup>, constitue des bases précieuses à une réflexion dont la DGCA doit pouvoir se saisir dans une dimension prospective. Dans cette perspective sont exposées ici des expériences qu'il serait souhaitable de partager.

---

<sup>318</sup> Pour prendre connaissance de l'ensemble de l'activité du laboratoire <http://www.lmac-mp.fr/lmac-laboratoire-mediation-art-contemporain-14.php>

<sup>319</sup> Jean-Christophe Vilatte est enseignant-chercheur au Laboratoire Culture & Communication de l'Université d'Avignon. Depuis 2006, il accompagne le LMAC-MP dans ses réflexions sur la médiation et plus spécifiquement sur l'évaluation. Les textes et documents sont disponibles sur le site Internet, ils ont pour objet l'activité muséale et prennent peu en compte la spécificité d'action de médiation en matière d'art contemporain telle que nous tentons de l'exposer ici. A signaler cependant la participation du chercheur au séminaire organisé par le CIPAC en 2009 « pratiques de l'évaluation appliquées au secteur de l'art contemporain. 1 Etat des lieux ».

<sup>320</sup> À signaler le « Workshop européen de médiation » organisé par le FRAC Nord-Pas de Calais les 12 et 13 avril 2012 : [www.fracnpdc@gmail.com](http://www.fracnpdc@gmail.com). L'ouverture du FRAC Nord – Pas de Calais est prévu en 2013 sur le site du Grand Large à Dunkerque.

<sup>321</sup> L'activité de l'association – davantage centrée sur la médiation en milieu muséal - est accessible sur <https://sites.google.com/site/mediationculturelleassociation/a>. L'arrêt de l'activité de l'association de médiateurs en art contemporain « un moment voulu » en 2011, milite pour un travail spécifique sur la question de la médiation en art contemporain avec les acteurs du secteur au niveau national fédérant et animant les différentes initiatives.

## 2-1 L'audioguide praticable<sup>322</sup>

Se laisser guider à distance dans une exposition virtuelle ou dans une exposition déjà vue ou à voir ou encore dans l'espace public<sup>323</sup>, amène à renouveler les usages de l'audioguide traditionnel cantonné à la salle d'exposition. En faire le vecteur d'une collaboration active des publics transforme cet outil en un post-média web 2.0 mettant en relation visite réelle et virtuelle grâce au téléphone portable du visiteur et du mobinaute. Voici quelques exemples :

- **L'artiste Cécile Babiolo** a également exploité, pour son exposition à la Kunsthalle de Mulhouse, les possibilités d'un audioguide « augmenté » à la fois œuvre autonome à écouter sur Internet et commentaire donnant une lecture de ses œuvres exposées. « Il s'agit non pas de faire un véritable audioguide interactif et localisé (avec détection infrarouge ou autre) mais de créer un audioguide global avec une seule plage sonore non localisée qui soit en résonance avec l'ensemble de l'exposition. Il se présente sous forme d'un enregistrement sonore d'une dizaine de minutes mixant musiques, éléments vocaux, interview de la commissaire. Les visiteurs peuvent l'écouter soit en appelant au 0800 00 16 84 [numéro gratuit à partir d'un fixe] avec leur téléphone portable, soit au moyen d'un lecteur mp3 mis à leur disposition. L'audioguide est également téléchargeable sur le site de la Kunsthalle de Mulhouse<sup>324</sup> ».
- **Le Centre Pompidou-Metz** vient d'inaugurer une application d'audioguide à distance qui permet de visiter « comme si vous y étiez » l'exposition « Chefs-d'œuvre ? » en présentant une trentaine d'œuvres (en français, anglais, allemand). On peut louer sur place l'audioguide ou le télécharger gratuitement sur Internet, une manière de le partager autrement entre amis ou en famille. Mais que produisent ces usages de réception active, comment pourraient-ils être encouragés, accompagnés, enrichis par une procédure d'échange entre le commissaire d'exposition (par exemple) et l'internaute ?

<sup>322</sup> Adjectif emprunté à Jean-Paul Fourmentraux, *Médias praticables. Créer avec les technologies interactives*, "Les arts moyens, aujourd'hui", Tome 2, éd. L'Harmattan, 2008 p 171-181.

<sup>323</sup> Voir notamment l'audioguide « cityson » produit par l'artiste Xavier Cahen (en partenariat avec Paris VIII) à destination des *mobinautes* qui donne à entendre des créations sonores qui documentent de manière créative l'espace public parisien (commandes publiques, architectures, interventions éphémères...), grâce à des *flashcodes* installés à proximité des œuvres. [http :cityson.info](http://cityson.info).

<sup>324</sup> Texte de présentation de l'œuvre de Cécile Babiolo « La fin de l'audioguide tel que nous le connaissons », dans le cadre de l'exposition *La fin du monde tel que nous le connaissons* (commissaire de l'exposition : Bettina Steinbruegge).

Une telle interrogation anime le projet d'audioguide 2.0 de la Chartreuse.

- **La Chartreuse (Villeneuve-lès-Avignon)** « proposera à partir de février 2012 un audioguide 2.0, dispositif de capture et de restitution de contenus sonores créés par des contributeurs (visiteurs, spectateurs, spécialistes...) qui permettra de réagir à un témoignage, d'enregistrer son point de vue, de suivre le parcours et les commentaires d'un autre visiteur, d'approfondir sa découverte d'une œuvre en écoutant les différentes contributions qu'elle a suscitées. Cette application sera téléchargeable sur les téléphones mobiles de dernière génération et en accès gratuit. Par delà sa dimension contributive, **l'originalité de cet audioguide 2.0 consiste dans l'implication des publics dans sa conception et son élaboration.** De mai à octobre 2011, le personnel et les voisins de la Chartreuse ainsi qu'une classe du collège du Mourion et du lycée Jean Vilar de Villeneuve-lez-Avignon ont été mis à contribution pour déterminer l'architecture de cette application »<sup>325</sup>. Une expérience à suivre de près et qui a déjà mobilisé les compétences du collectif kom.post<sup>326</sup> et de Xavier Boisserie (Société Orbe), concepteur du dispositif technologique de ce « média situé ». Ces deux partenaires sont également associés au projet d'audioguide 2.0 de la Gaîté Lyrique dans lequel le visiteur est en quelque sorte « co-auteur » de la visite par la possibilité qui lui est offerte d'inscrire sa propre voix dans l'audioguide@gaîté.
- **Le Centre international d'art et du paysage (CIAP) de l'île de Vassivière** en Limousin produit pour chaque exposition un audioguide à écouter sur un iPod mis à la disposition du visiteur par le centre d'art. De plus, un *Audiokid* réalisé par des enfants ou des adolescents est proposé pour le jeune public. Par ailleurs, ce centre d'art, spécialisé sur les questions de paysage et d'environnement, dispose d'un « bois de sculptures » que l'on peut arpenter en écoutant sur son iPod des *Promenades*, qui sont des pièces sonores conçues ou choisies par les artistes pour parcourir l'île et la découvrir. Ce sont en tout près de 15 heures d'enregistrement qui sont ainsi disponibles directement via les iPods ou en téléchargement sur le site du Centre.

---

<sup>325</sup> <http://www.chartreuse.org/2/282/l-audioguide-2-0>

<sup>326</sup> Créé en 2009 à Berlin, kom.post est un collectif interdisciplinaire qui réunit une trentaine de jeunes artistes et chercheurs européens. Le collectif s'inscrit dans une recherche permanente autour de formes de création, de partage et de transmission.

Il appartiendrait à l'institution organisatrice, au commissaire d'exposition, et aux artistes dont les œuvres sont exposées, d'exploiter de la manière la plus juste l'audioguide en prenant en compte sa fonction d'embrayeur de pratiques critiques et créatives des amateurs, ces « visiteurs web 2.0 », praticiens et contributeurs de l'exposition<sup>327</sup>.

## 2-2 L'exposition « augmentée » par les commentaires de ses visiteurs

L'institution de diffusion artistique est amenée à mettre en place des plateformes numériques permettant aux internautes de préparer, de suivre une exposition ou d'interagir directement pendant sa visite. Le Centre Pompidou avec l'Institut de Recherche et d'Innovation (IRI) dirigé par Bernard Stiegler, est le plus innovant en la matière. Le programme de recherche de l'IRI, selon l'article qui lui est consacré dans Wikipédia, se développe principalement dans le domaine des technologies culturelles et cognitives pour l'adresse au public dans le contexte émergent du web 2.0 et des réseaux sociaux. Il développe des protocoles permettant aux visiteurs d'être l'acteur de sa visite en constituant « **des appareils et des espaces critiques au service de cercles d'amateurs** ». S'intéresser aux amateurs revient selon l'IRI à faire du champ de la culture un laboratoire « pour penser l'évolution de la société consumériste qui s'est mise en place au XX<sup>e</sup> siècle vers une société fondée sur de nouvelles formes d'échanges s'appuyant sur la coopération ».

Au cours d'un séminaire intitulé « Les amateurs du XX<sup>e</sup> siècle », Vincent Puig, directeur adjoint de l'institut de recherche et de l'innovation (IRI)<sup>328</sup>, a souligné le fait que de plus en plus d'expositions « mettent en scène la participation du public ». Il cite en exemples les expositions *Enthusiasts* (White Chapel, avril 2005-janvier 2006), *Click !* (Brooklyn Museum, juin-août 2008)<sup>329</sup>, *YOU(ser)* au ZKM (2009) et *The Art of Participation* (SFMOMA, novembre 2008-février 2009). Il y voit le renouveau de la figure de l'amateur comme « objet de toutes les attentions [...] y compris et surtout

---

<sup>327</sup> Citons d'autres exemples comme la commande de création du Synesthésie (Saint-Denis) audioguide urbain permettant une visite « artistique » de la ville via son Iphone. Citons également l'exemple du MuCEM tel que rapporté par Yannick Vernet : « Voyages-sncf ou Via-Michelin ont accueilli les audioguides d'une exposition présentée par le MuCEM à Marseille en 2007. L'internaute préparant son voyage et renseignant sa destination se voyait proposé le téléchargement gratuit de l'ensemble des audioguides de l'exposition qu'il pouvait stocker sur son baladeur MP3. »

<sup>328</sup> Pour une présentation de l'ensemble des activités de l'IRI voir l'article de Wikipédia : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Institut\\_de\\_recherche\\_et\\_d'innovation](http://fr.wikipedia.org/wiki/Institut_de_recherche_et_d'innovation)

<sup>329</sup> Exposition «Click! A crowd-Curated Exhibition», Brooklyn Museum, <http://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/click/>



de la part des industries culturelles, alors même que sa définition a évolué d'un statut social institutionnel au XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècle à une posture en creux et en mutation à mi-chemin entre la figure du professionnel et celle du consommateur, avec l'avènement de la société industrielle. »

Vincent Puig s'intéresse en particulier au « **spectateur amateur** » dans le contexte muséal. L'institution « médiatrice » doit développer « le jugement critique des œuvres (technologie d'annotation), le temps long des « écrivains », (lecture/écriture, écologie de l'attention), la production et l'échange de métadonnées enrichissant les œuvres, la pratique sensori-motrice (outils d'écriture numérique, objets communicants, interfaces multimodales)<sup>330</sup> ». L'IRI parle de **processus d'individuation collective et de transindividuation**.

- **Le VoiceThread**

Cet outil « enregistre des commentaires vocaux et des dessins et même une image ou une vidéo qui peuvent être partagés sur le Web ou dans un réseau social<sup>331</sup> ». Ces principes de « lecture/écriture hypermédia » et de **tagging**, permettent à chacun d'inscrire sa lecture d'une œuvre et de la partager avec d'autres. Ces **technologies participatives**, qui vont de la simple prise de vue d'une œuvre jusqu'à son indexation critique, s'inscrivent dans un travail de distanciation et de temps long qui contribuent à la construction d'un parcours réflexif et critique. De tels outils, souligne Vincent Puig, sont hélas trop peu développés dans le domaine culturel. L'IRI a développé un logiciel en propre permettant de constituer une véritable plateforme contributive.

- **Le logiciel *lignes de temps* de l'IRI : audioguide participatif**

L'IRI a développé pour l'exposition « Traces du sacré » (Centre Pompidou, 7 mai-11 août 2008), une plateforme contributive où les commentaires vocaux produits sur les audioguides ou sur les mobiles pouvaient être retravaillés dans le logiciel « Lignes de temps » afin que chacun des visiteurs puisse aménager sa propre visite ou pour simplement questionner les présentations audio de l'auteur de l'exposition. Une étude réalisée durant l'exposition a révélé selon les profils « **amateurs-savants** »,

<sup>330</sup> Vincent Puig se réfère ici au concept défini par Laurence Allard dans « Le Cinéma en amateur », *Communications*, 1999. Ce texte est disponible sur le site de l'IRI. Un extrait a été publié dans le n° 118-119 de *Culture et Recherche* (automne-hiver 2008-2009) consultable à l'adresse suivante : <http://www.culture.gouv.fr/culture/editions/r-cr.htm>

<sup>331</sup> Intervention dans le séminaire « Muséologie, muséographie et nouvelle d'adresse au public (IRI-MRT/Ministère de la culture) enregistrement accessible sur <http://www.iri.centrepompidou.fr>.

« amateurs déclarés » et « non-amateurs » des degrés d'appropriation et de réactions très variables<sup>332</sup>. Ce type de dispositif, insiste l'IRI, doit faire partie intégrante du propos de l'exposition et de sa scénographie et tenir compte des limites technologiques culturelles et sociales et de la médiation mise en place. Ce type d'expériences quelque peu sophistiquées reste peu à la portée des FRAC et des centres d'art et ne prend pas en compte la spécificité de ces institutions : la relation avec des artistes vivants, la création en train de se faire, la production d'œuvres et d'expositions spécifiques. L'IRI a collaboré, dans le cadre d'un appel à projets « Grand Emprunt/Valorisation de contenu d'expérimentation sur des mobiles » avec le centre d'art de la Villa Arson pour réfléchir à ces spécificités et mettre au point des applications.

- **Projet de la Villa Arson avec l'IRI : commentaires d'œuvres *augmentées***

L'IRI, qui a mis au point en 2008 dans le cadre du projet ANR CineLab, un audioguide et un serveur vocal accessible sur téléphone, souhaite maintenant concevoir et développer un **dispositif entièrement autonome sur ordiphone**. De son côté le service de médiation du centre d'art de la Villa Arson à Nice a mis en place depuis plusieurs années un « atelier de commentaires d'œuvres ». Christelle Alin, la responsable du service médiation (et par ailleurs présidente de feu l'association nationale des médiateurs de l'art contemporain), part de l'hypothèse suivante : les œuvres présentées par un centre d'art étant produites à l'occasion d'une exposition spécifique, elles ne bénéficient pas d'un corpus d'interprétation préexistant. Il apparaît donc intéressant de susciter des commentaires avec des visiteurs dans le cadre d'ateliers (de deux à trois heures) dont le protocole est formalisé. La possibilité d'enregistrer, de restituer et de partager le fruit de cet atelier, serait rendu possible grâce à une application pour ordiphone conçue par « living-lab i-matériel »<sup>333</sup>. Si le projet obtient les financements requis, l'expérimentation devra se faire à l'occasion d'une exposition temporaire planifiée en 2012-2013. Le développement d'un site Internet d'enrichissement des enregistrements est prévu par la suite.

---

<sup>332</sup> Cécilia Jauniau, Master 2, Université Paris 13. Par ailleurs, à l'occasion de l'exposition « Erice / Kiarostami : Correspondances », l'Institut de recherche et d'innovation (IRI) a développé et mis en œuvre, à titre expérimental, un dispositif d'analyse critique permettant à la fois de confronter les points de vue singuliers des spectateurs et d'ouvrir la voie à de nouvelles modalités de partage de l'expérience esthétique.

<sup>333</sup> i-Matériel.Lab est un laboratoire des usages de la mobilité au service du patrimoine culturel et du tourisme. Intégré depuis mai 2011 par la Commission européenne dans un réseau européen des living labs ENOLL. (Cf. chapitres « Quelles productions ? » et « Quelles formations ? »)

## 2-3 Les expositions en ligne : des propositions à mieux partager

Les pratiques amateurs d'appropriation d'une exposition sont à mettre en rapport avec une autre pratique, celle de la fréquentation de musées ou d'expositions en ligne. Selon Olivier Donnat, c'est là « la seule activité dont la pratique augmente avec l'âge des internautes [...]. Les effets de l'âge sont ici plus déterminants que ceux qui touchent au niveau de diplôme ou au milieu social<sup>334</sup>. »

Depuis quelques années, tant en France qu'à l'étranger, un certain nombre de lieux institutionnels ou privés ont commencé à développer des versions numériques de leurs collections : Le Louvre virtuel (Paris), la Tate Modern (Londres), le Moma (New York, Le SFMOMA (San Francisco)<sup>335</sup>. De son côté, le Centre Pompidou vient de lancer le « Centre Pompidou 2.0 » qui est un centre de ressources interactif qui participe au projet du Centre Pompidou virtuel. Ce projet met en convergence l'ensemble de ces fonctions dans une architecture globale : accès aux œuvres, produits audiovisuels et savoirs associés, centre de ressources avec indexation collaborative des contenus, blogs qui intègrent le « physique » et le virtuel.<sup>336</sup> Le Centre national des arts plastiques explore également les architectures virtuelles pour rendre accessible sa collection et fabriquer des « avatars » d'expositions.

- **CNAP 50°**

Le Centre national des arts plastiques a quant à lui souhaité se doter d'un outil – ludique et intelligent - qui permettent de mettre en ligne des œuvres de sa collection. Il a donc pour cela interrogé un artiste sur la création susceptible d'inventer un tel outil innovant permettant de faire entrer l'institution dans l'univers virtuel. Le CNAP

---

<sup>334</sup> Olivier Donnat, « Les pratiques culturelles à l'ère du numérique », *op cit.* p. 64.

<sup>335</sup> Yannick Vernet précise dans son texte (*loc. cit.*) que la Tate Gallery « est allée très loin dans le processus de mise à disposition de contenus audiovisuels sur son site Internet Tate Online (<http://www.tate.org.uk>). Dans sa rubrique Learn Online, elle propose, outre la consultation de bon nombres documents d'archives sur le musée lui-même, toutes une série de vidéos ou de fichiers sonores pour comprendre l'art, explorer certaines œuvres, les remettre en perspective, mieux comprendre certaines techniques ou courants artistiques ». « Grâce à la puissance de l'indexation, le site Internet du SFMOMA (<http://www.moma.org/explore/multimedia/>) permet, lors de l'affichage d'un objet sélectionné dans les collections à l'écran, de le relier à l'ensemble des documents présents sur le site et ayant un lien avec lui. »

<sup>336</sup> Comptant plus de 122 000 fans sur Facebook, le Centre Pompidou s'est aussi lancé sur Twitter, Dailymotion et, depuis janvier, sur l'iPhone avec une application gratuite. Le musée prépare désormais le lancement d'une nouvelle plateforme multimédia, le Centre Pompidou virtuel. Alain Seban, son président, a pu déclarer : « Notre ambition est de créer un centre de ressources et de révéler toutes les connaissances que nous accumulons autour de notre collection : donner accès aux expositions du passé, aux dossiers des œuvres, aux ressources pédagogiques, aux interviews d'artistes, de commissaires d'expositions que nous réalisons en permanence... ». Une présentation du projet est visible sur le site de l'IRI <http://www.iri.centrepompidou.fr/actualites/conference-sur-le-centre-pompidou-virtuel-avec-bernard-stiegler/>

est parti du principe suivant, rapporté par Pascale Cassagnau responsable des fonds audiovisuels et des nouveaux médias<sup>337</sup> : « mettre en valeur et à disposition du public les œuvres au sein d'un CNAP Virtuel, constituant un nouveau lieu d'exposition, de diffusion, de résidence, de publication, de commande d'œuvres spécifiques (vidéo, multimédia et son). [...] constituer une architecture numérique, un espace réflexif portant sur l'exposition des œuvres contemporaines donnant lieu à des propositions curatoriales, à des projets d'édition. »

Le CNAP virtuel est une création artistique cosignée par l'artiste Pierre Giner et l'architecte Patrick Bouchain. Intitulé CNAP<sup>N</sup> [n milliards de collections]<sup>338</sup> (ou CNAPn). Ce « **générateur de collections** » est une sorte de *serious game* qui permet de mettre à la disposition des publics les œuvres du Fonds national d'art contemporain : dans l'espace virtuel dessiné par Giner et Bouchain, des expositions sont générées de manière aléatoire à partir de la documentation photographique d'une partie du fonds d'œuvres (droits acquis et choix artistiques ont présidé à cette sélection). Grâce à cet outil des expositions pourront être produites par des commissaires d'exposition invités (en résidences virtuelles) et être présentées en ligne, accompagnées d'un catalogue entièrement numérique. Des commandes d'œuvres numériques pourront également être faites dans le cadre de ce nouveau « terrain de jeu ». Expositions, comme catalogues pourront à la demande d'un partenaire être montées et éditées « pour de vrai » si ce passage au réel se révèle pertinent. Il s'agit à travers un « architecture numérique » de fabriquer « un espace réflexif » à la disposition des publics .selon les termes de Pierre Giner et de créer un « nouvelle socialité ». Il est également prévu de développer des applications pour ordiphone qui permettraient par exemple de transmettre aux abonnés une œuvre nouvelle par jour ou d'envoyer grâce aux fonctionnalités du GPS le descriptif d'une commande publique à proximité de la localisation du téléphone mobile. Pierre Giner insiste sur les usages différents qui seront fait par les experts, auxquels ce « service » s'adresse, et les usagers qui « s'organiseront pour produire autre chose » sur Internet notamment à partir de ce dispositif et des œuvres présentées. Le projet

---

<sup>337</sup> Extrait de <http://cblog.culture.fr/2011/03/11/la-creation-contemporaine-dans-son-contexte-numerique-acquisitions-et-commandes-publiques>

<sup>338</sup> Ce projet d'exposition virtuelle de Pierre Giner a fait l'objet de soutien financier au titre du programme de commande publique de la Délégation des arts plastiques ; il a été également soutenu au titre des services innovants par le Ministère de la Culture et de la Communication. Le projet a fait l'objet d'une communication le 1<sup>er</sup> décembre 2011 dans son journal en ligne *Traits plastiques* en ces termes : « Créez une exposition, invitez vos amis à découvrir votre accrochage et éditez votre catalogue sur [www.cnap-n.fr](http://www.cnap-n.fr).

est présenté pour la première fois au Tripostal de Lille dans le cadre de l'exposition *Collector*.

- **L'espace virtuel du centre d'art le Jeu de Paume : espace de création**

Anne-Marie Morice a créé en 2002 le Centre d'art virtuel de Synesthésie, conçu comme un observatoire des possibilités qu'offre le web en tant que support et médium pour la création. « Cet ensemble témoigne de nouvelles pratiques artistiques, virtuelles, qui n'existent que lorsque l'un d'entre nous les actualise en s'y connectant. »<sup>339</sup> Le Jeu de Paume, lieu de référence pour la diffusion de la photographie et de l'image dans une approche ouverte et transversale sur le plan chronologique – du XIX<sup>e</sup> au XXI<sup>e</sup> – comme sur le plan des pratiques (photographie, cinéma, vidéo, installation...), a créé sur son site internet un « espace virtuel » dédié aux projets d'artistes créés spécialement pour le web. Cet espace de diffusion permet à l'institution de soutenir la recherche artistique dans le domaine du Netart.

Ces deux espaces de réflexion et de recherche veillent à ne pas faire des « arts numériques » un genre autonome. Pour eux, les outils numériques restent des moyens permettant de réaliser autrement ce moment d'intersubjectivité propre à toute œuvre d'art. L'important en termes de médiation, est bien toujours de faire de l'acte d'exposition un espace de rencontre sensible et un processus de mise en commun et cela, quelle que soit le type d'œuvres présentées (peinture, sculpture, dessin, installation...).

L'artiste Samuel Bianchini et le sociologue Jean-Paul Fourmentraux proposent à travers le concept de « **média praticable**<sup>340</sup> » de **penser l'acte d'exposition non plus comme l'aboutissement d'une œuvre, mais comme un moment de son expérimentation et de sa réalisation**, afin que l'acte d'exposition soit aussi une démarche de réflexion en relation avec les publics. Dans le cadre de cette réflexion, ils participent à un projet de recherche universitaire en Nord-Pas-de-Calais<sup>341</sup> qui part du constat que depuis les années soixante, les arts plastiques n'ont eu de cesse de

---

<sup>339</sup> Voir notamment [cav.synesthesie.com](http://cav.synesthesie.com). Précisions que ce projet a été conçu dans la continuité de la première revue en ligne dédiée à la création en 1995 *Synesthésie*,

<sup>340</sup> Samuel Bianchini et Jean-Paul Fourmentraux, « Médias praticables : l'interactivité à l'œuvre », *Sociétés*, n° 96, 2007, p. 91-104, article disponible sur Internet : [www.cairn.info/revue-societes-2007-2-page-91.htm](http://www.cairn.info/revue-societes-2007-2-page-91.htm).

<sup>341</sup> Projet de recherche porté par les Universités de Valenciennes et de Lille (Laboratoires Calhiste, Ceac, Gerico) et la Maison européenne des sciences de l'homme et de la société (MESHS) de Lille avec le soutien de l'Agence nationale de la recherche (ANR) et le partenariat de l'Espace Pasolini – Théâtre international de Valenciennes et du Centre de création musicale Art Zoyd, Valenciennes.

sortir de l'objet d'art pour développer des situations d'expérience esthétique. Ils soulignent que l'interactivité comme dimension sociale renouvelle la figure traditionnelle du spectateur ou du visiteur, transformé en utilisateur, usager, acteur ou *actant*, pratiquant ou *praticueur*, voire performeur ou interprète. **L'exposition comme média praticable est dorénavant ouverte aux pratiques de ses utilisateurs qu'ils soient visiteurs, internautes ou mobinautes.**

#### 2-4 Le cartel « intelligent » à inventer

Serait-il possible d'adjoindre simplement aux informations figurant sur les cartels traditionnels placés à côté des œuvres lors d'une exposition, des informations propres à la culture numérique déclinant l'identité « virtuelle » de l'œuvre et de l'artiste ? Pourraient y figurer les adresses Internet où l'œuvre est reproduite<sup>342</sup>. et commentée. De la même manière seraient indiquées les adresses Internet de référence de présentation de l'artiste et de sa démarche. L'adresse de postage des photographies prises par l'amateur pourrait aussi être mentionnée ainsi que le réseau social de discussion à ce sujet. Un **Flashcode** (ce code 2D une fois scanné par l'appareil photo du mobile à partir de l'application « Mobiletag » permet d'accéder à une information multimédia<sup>343</sup> pourrait être intégré permettant un lien direct entre l'institution et le visiteur via son *Ordiphone*<sup>344</sup>. Le Centre Pompidou avec Euréva va plus loin avec l'expérimentation durant l'année 2011 d'une nouvelle

---

<sup>342</sup> À titre de réflexion, voir le site Internet de l'artiste belge Francis Alÿs ([www.francisalys.com](http://www.francisalys.com)) dont un certain nombre de vidéos sont librement accessibles en ligne. L'artiste précise que le transfert de ses vidéos ou leur partage est autorisé à titre gratuit dans la mesure où son nom et les références de son site Internet sont bien cités.

<sup>343</sup> A signaler l'initiative de la Ville de Bordeaux notamment qui depuis le 10 juin 2011, s'est dotée d'étiquettes 2D (QR codes) afin de proposer aux Bordelais et aux touristes des contenus numériques sur leur mobile équipé d'un appareil photo. Un millier d'autocollants sont apposés sur les horodateurs et les bornes d'accès aux zones piétonnes. Ils comportent deux codes renvoyant l'un vers l'agenda culture et loisirs du site [bordeaux.fr](http://bordeaux.fr) (optimisé pour les ordiphones), et l'autre sur une photo de la ville, chaque jour différente, proposée sur le site de la ville par les internautes. Des codes 2D géants sont également affichés sur les quais et dans le centre ville historique. Ils renvoient vers l'histoire du lieu ou vers des pages du site consacrées à des événements en relation avec les lieux visités.

<sup>344</sup> Suite à notre suggestion, une première expérience a été menée par la Ville de La Valette-du-Var pour l'exposition du photographe Eric Bourret à l'Espace d'art le Moulin. En plus des informations habituelles portées sur le cartel, des liens internet (sites internet) sont indiquées permettant de documenter l'œuvre et l'artiste. De plus, deux Flash codes figurent sur le cartel, celui de la Ville et celui d'Eric Bourret, permettant aux visiteurs d'aller sur les deux sites internet grâce à son ordiphone. Cette expérience a remporté un vif succès auprès des jeunes. Par ailleurs il est mentionné en bas du cartel: « Autorisation de photographier avec ou sans flash les œuvres photographiques. Le droit de reproduction doit faire l'objet d'une autorisation de l'artiste ou de l'Espace d'art Le Moulin ». Une action culturelle prenant en compte cette nouvelle pratique reste à mettre en place. Pour cela, l'espace d'art doit créer un blog indépendant du site internet de la Mairie permettant par exemple un dépôt et une sélection d'images prises par les visiteurs et un forum autour des questions que ces prises de vue et les œuvres exposées posent.

technologie de reconnaissance d'image intitulée *Blinkster* (qui alimentera le futur « Centre Pompidou virtuel »). L'application, développée dans le cadre de Proxima Mobile<sup>345</sup>, permet de pointer l'appareil photo de son ordiphone vers une œuvre (peintures, mais aussi bas reliefs, sculptures, installations, affiche...) et d'obtenir des informations sur son écran. Titre de l'œuvre, nom de l'auteur bien sûr, mais aussi une notice descriptive courte permettant de comprendre l'essentiel du geste de l'artiste et renvoyant par des liens à une série d'autres ressources, plus complètes<sup>346</sup>. Le Centre Pompidou a développé une **application particulière *Blinster CP* (déjà disponible sur iTunes Store) dans laquelle les notices conçues par l'institution et par des experts, soient également enrichies par des amateurs**<sup>347</sup>.

## 2-5 Le guide virtuel interactif d'exposition : susciter des points de vue critiques

L'élaboration d'un guide virtuel interactif d'exposition qui aurait pour vocation d'introduire et/ou de poursuivre la visite avec des amateurs en instaurant une relation individuelle et collaborative avec les visiteurs de l'institution, apparaît aussi comme une idée intéressante. Il pourrait être complété par un « livre d'or numérique » (sur twitter par exemple) ou encore prendre la forme d'une émission télévisuelle dans le cadre d'un partenariat avec une télévision de proximité avec le concours de *Vidéon*<sup>348</sup> ou sur *Second Life*, en encore prendre la forme d'un film interactif qui pourrait être coproduit par ARTE Creative, « un site participatif, éditorialisé et animé, articulé autour de la création visuelle contemporaine et des différents univers des médias audiovisuels et numériques »<sup>349</sup>.

---

<sup>345</sup> L'appel à projets européen « Open Data Proxima Mobile » a été lancé le 13 juillet 2011 par Eric Besson, Ministre de l'industrie, de l'énergie et de l'économie numérique. Il avait pour objectif de promouvoir l'utilisation des données publiques afin de constituer des applications utilisables sur l'ensemble du territoire européen. <http://www.proximamobile.fr/>

<sup>346</sup> Voir le texte de présentation de Gonzague Gauthier, le « community manager » du Centre Pompidou, dans <http://www.club-innovation-culture.fr/p7676/>.

<sup>347</sup> Voir à ce sujet les ateliers menés avec wikimédia en juin 2011 par Gonzague Gauthier <http://www.knowtex.com/blog/ateliers-wikimedia-au-centre-pompidou-du-participatif-numerique-dans-un-musee/>

<sup>348</sup> Vidéon est un centre de ressources des télévisions de proximité et des producteurs multimédias associatifs

<sup>349</sup> Voir les partenaires d'ARTE Creative dont l'école des Gobelins, l'ENSAD, le Fresnoy sur <http://creative.arte.tv/searchSpace.do?method=displayPartnerSpaces>

## 2-6 La photographie d'œuvre : le prétexte d'un dialogue avec l'institution

Il serait important que les institutions d'art contemporain mettent en débat la question de la prise de vue des œuvres par les visiteurs d'une exposition<sup>350</sup>. Cette question doit entrer dans le cadre des discussions avec les artistes lors de la rédaction des contrats d'acquisition et/ou de production, par ailleurs un protocole de prise de vue photographique et vidéographique pourrait être rendu public à l'occasion de chaque exposition. En effet, les FRAC et centres d'art, parce qu'ils sont en lien direct avec les artistes, peuvent discuter des autorisations nécessaires et apporter ainsi des réponses pratiques et nuancées au débat relatif aux droits d'auteur à l'heure du numérique dans le domaine des arts plastiques et visuels<sup>351</sup>.

En 2009, rapporte Swanny Mouton dans son mémoire de fin d'études de l'École de design Nantes Atlantique<sup>352</sup>, « plusieurs membres de Wikipédia ont proposé à certains musées newyorkais une collaboration afin de permettre à des visiteurs de constituer une ressource de photographies libres de droit des œuvres exposées, après modération par le personnel du musée, qui y voyait aussi une opportunité pour les photographes de réfléchir créativement sur la façon dont les œuvres peuvent illustrer tel ou tel sujet. ». Cette « façon indirecte mais volontaire de la part des musées de partager leur contenu » en partenariat avec Wikipédia pourrait être revisitée par les institutions d'art contemporain en créant une dynamique critique sur les réseaux sociaux associant auteurs et amateurs autour du geste photographique et vidéographique à l'heure du web 2.0.

---

<sup>350</sup> Certaines institutions autorisent déjà la prise de vue (photographique et vidéographique) et expérimente des protocoles d'usage. Ainsi, la Criée à Rennes invite les visiteurs photographes à poster leurs photographies dans le cadre d'ateliers. Une enquête exhaustive sur ce sujet par le service arts plastiques de la DGCA permettrait de faire un état des lieux, nourrir la réflexion des professionnels et cibler leur demande en formation. Le Musée National d'art moderne autorise la prise de vue, ses modalités sont précisés dans son FAQ : « Vous pouvez, pour un usage personnel, filmer ou photographier les œuvres des collections permanentes (niveaux 4 et 5 et Atelier Brancusi), à l'exception des œuvres signalées par un point rouge, sans flash ni pied. »

<sup>351</sup> À signaler un travail de recherche menée sur cette question par la sociologue et ethnologue Mélanie Roustan qui pourrait éclairer les points de vue des responsables institutionnels. Par ailleurs sur le site intitulé le « Louvre pour tous » (qui n'est pas un site institutionnel), la question de l'interdiction de photographier ou de filmer les œuvres exposées a fait l'objet d'une discussion. Le musée du Louvre, après avoir interdit cette pratique, en est aujourd'hui le défenseur. Les rédacteurs de « Louvre pour tous » condamnent l'attitude du musée d'Orsay qui « s'arcboute sur son interdiction de faire des photos » et pose la question : « À quand des médiateurs pour accompagner et réguler une pratique devenue une manière universelle de vivre les musées ? », comme d'ailleurs toute exposition. [www.louvreourtous.fr](http://www.louvreourtous.fr) .

<sup>352</sup> Swanny Mouton, *Le Musée participatif*, mémoire de recherche. Projet de fin d'études, Ecole de design Nantes, janvier 2012  
[http://www.swannymouton.com/fr/projets/musee\\_participatif/le\\_musee\\_participatif\\_swanny\\_mouton.pdf](http://www.swannymouton.com/fr/projets/musee_participatif/le_musee_participatif_swanny_mouton.pdf)



L'acte de photographier avec son ordiphone un QR devient un moyen ordinaire d'obtenir de l'information et de la partager en temps réel<sup>353</sup>. **Les institutions culturelles sont les espaces d'activation et d'expérimentation critiques de ces techniques communicationnelles en s'appuyant sur les propositions artistiques contemporaines.**

### 2-7 Le catalogue raisonné interactif : les exemples de Daniel Buren et de Dado

La multiplication d'initiatives sur le net des artistes eux-mêmes en créant notamment leurs propres sites et blogs sur Internet et le succès qu'elles remportent auprès des publics sont une preuve supplémentaire de l'intérêt pour cette forme – décomplexée – de mise à disposition des œuvres. Ainsi Daniel Buren, dont la commande publique des colonnes du Palais Royal « Les deux Plateaux » avait été en son temps si controversée, vient de publier le catalogue raisonné de ses œuvres sur Internet afin de rendre l'accès à son travail gratuit<sup>354</sup>. Ce serait là une première (pour le moment partielle puisque seule la période historique de 1967-1969 est ainsi accessible) qui s'inscrit dans la réflexion de cet artiste conceptuel de réputation internationale qui sera l'invité du prochain *Monumenta*.

Le cas de l'artiste Dado est également exemplaire. L'artiste, décédé le 27 novembre 2010, a mobilisé ses dernières forces pour pouvoir réaliser son site Internet [www.dado.fr](http://www.dado.fr). Exceptionnel, ce site est le premier à avoir reçu l'autorisation de l'ICOM (International Council Museum) qui lui permet d'utiliser le nom du domaine museum<sup>355</sup>, reconnaissant par là qu'il s'agit d'un véritable musée en ligne. Pascal Szidon, gendre de l'artiste et webmaster du site rappelle que dans l'esprit de Dado,

---

<sup>353</sup> Voir l'initiative de la Ville de Paris avec la nouvelle application pour ordiphone intitulée *Pixee*, qui permet, en prenant en photographie l'affiche d'une exposition parisienne, munie du QR code nécessaire, de recevoir toutes les informations directement sur votre ordiphone.

<sup>354</sup> Les catalogues papier existent et ont été publiés précédemment. Cet avertissement est donné sur le site de l'artiste ([www.danielburen.com](http://www.danielburen.com)) : « la gratuité de la consultation de ce catalogue raisonné n'induit en rien que quiconque puisse l'utiliser librement à des fins mercantiles quelconques. Tous les textes, toutes les photos, tous les documents utilisés ici, gratuits à la consultation, sont en revanche interdits de toute reproduction et protégés, quant à leur utilisation éventuelle par des tiers, par les lois en vigueur. »

<sup>355</sup> <http://www.dado.virtual.museum/> avec version anglaise.

il s'agit plutôt d'un « **anti-musée virtuel** »<sup>356</sup> (nom du site) dans l'esprit de ses « commandes autoproclamées » de peintures murales à la Chapelle Saint-Luc et aux Orpellières.

## 2-8 La documentation collaborative du centre d'art de Vassivière et la tablette numérique au FRAC Lorraine

Le centre d'art de l'Île de Vassivière, le CIAP est là encore innovant. Son isolement géographique l'oblige à trouver des solutions afin que sa programmation artistique et éditoriale puisse rejoindre un large public bien au-delà de celui constitué par les seuls visiteurs du lieu. À travers son projet intitulé « La Documentation de Robinson », qui devrait être mise en service en 2011/2012, le centre de Vassivière expérimente le concept de **documentation mobile**. Ce projet s'appuie sur les technologies d'Apple (iPad, iPhone et iPodtouch) et l'application App.Store qui permet de réaliser « une interface entre le CIAP et l'utilisateur qui recevra ainsi les mises à jour en temps réel, directement sur son application et aura la possibilité d'interagir sur l'ensemble des éléments ». Il comprend trois sous-projets : l'accès au centre de documentation du centre d'art (et donc aux éditions produites par le centre) ; des diaporamas sonores présentant les expositions du centre ; des échanges de « correspondances » – c'est là la partie la plus originale du projet, encore, il faut le dire, à l'état de réflexion préliminaire – entre des artistes et des utilisateurs de l'application pour Iphones<sup>357</sup>. En tout état de cause, l'important serait ici comme ailleurs dans d'autres institutions de créer une relation directe avec les professionnels tout en laissant une place à la logique de transmission par les pairs.

La tablette numérique et la liseuse (*ebook*) ne se résument pas à une simple capacité supérieure de stockage de textes et de livres ; ils constituent un nouveau mode de lecture adaptable aux besoins des publics les plus variés en permettant notamment une lecture en hypertexte<sup>358</sup>. Artistes, ingénieurs et médiateurs commencent à explorer ses possibilités. Une expérience d'utilisation de ces supports

<sup>356</sup> La création de services virtuels (collections d'œuvres, de livres...) ou d'institutions virtuelles comme un musée ou une bibliothèque est en train de se poser. Ainsi, la bibliothèque francophone du Métavers qui est « un projet à but non lucratif d'invention, d'accueil et de promotion culturelle francophone dans les mondes virtuels ». Son instance virtuelle, la «Biblio», née en février 2007, organise des conférences, concerts, expositions, débats et performances. Depuis février 2008, seule en compagnie de 2 autres bibliothèques virtuelles, elle figure dans la liste des membres de la Library 2.0, réseau international de bibliothèques réelles d'universités (Standford, UCLA, Dublin, Guelph, etc.), travaillant sur Second Life et réparti sur des îles thématiques. [http://www.bibliotheque-francophone.org/2011\\_10\\_23\\_archive.html](http://www.bibliotheque-francophone.org/2011_10_23_archive.html)

<sup>357</sup> Extrait d'un document de présentation du projet fourni par le CIAP.

dans le cadre d'une exposition d'art contemporain est menée en 2012 par le FRAC Lorraine dans le cadre de l'exposition « Formes brèves, autres, 25 » conçue par la commissaire d'exposition Anja Isabel Schneider. Celle-ci entend démontrer le lien esthétique qui unit la poésie sonore, l'OULIPO, le tag et le SMS.

Béatrice Josse, directrice du FRAC, et son équipe sont partis d'un constat : « Les jeunes générations étant très familiarisées avec la navigation sur le web comme source d'information mais également comme vecteur d'acquisition de connaissances, ce support, ce mode de communication en rédaction interactive qui propose plusieurs chemins de lecture (en fonction de l'intérêt du lecteur) est désormais le média le plus utilisé par cette tranche d'âge. **Le Frac souhaite donc, pour toucher cette population peu attirée par la lecture du support papier, mettre en place de nouveaux outils de médiation sur des tablettes numériques** ». Un Ipad est disponible dans chaque salle d'exposition ; il fait fonction à la fois de cartel et de « livret d'exposition » multimédia intégrant une forme d'audioguide dans la mesure où le visiteur peut écouter les présentations de la commissaire d'exposition et des artistes (un catalogue audio sur clé USB est également disponible au prix de 9€). Grâce à la lecture par couche que permet le multimédia, le visiteur est libre d'aller plus ou moins loin dans le degré d'informations. Cet outil permet également une visite en toute autonomie pour des personnes malvoyantes avec des possibilités d'adaptation de la taille du texte et des contrastes ou encore l'usage de la langue des signes. Pour les sourds et malentendants, le format texte restera une alternative à la vidéo. **De plus, un blog sera mis en ligne qui permettra à des étudiants de l'école d'art et de l'UFR lettres et langues de mener des ateliers créatifs permettant de produire en réseau des textes courts conçus à partir des expériences proposées par les artistes, ou à partir de lectures et de conférences.** Une collaboration avec *Arteradio*, la wikiradio de référence pour la création sonore, permettrait de prolonger cette expérience et lui donner une audience nationale, voire internationale.

## 2-9 La web radio ou le wikiradio : un collecticiel audio

---

<sup>358</sup> Officiellement, selon les derniers chiffres du Syndicat national de l'édition (SNE), les revenus de l'édition numérique étaient en hausse de +8 % à 52,9 millions d'euros en 2010, ce qui représentait déjà 1,8 % du chiffre d'affaires total de l'édition. C'est encore peu, mais ce marché est en pleine évolution ; la hausse du livre numérique aux USA aurait été de +167 % en juin 2011 !

**Le *collecticiel*, qui est un logiciel permettant un travail collaboratif et collectif de personnes à distance**, traduit une manière de penser autrement les modalités de collaboration entre experts et contributeurs ; le *collecticiel* modélise un nouveau mode de médiation dans un contexte post-médiatique. Jean-Paul Fourmentraux utilise ce terme générique dans son article « Internet au musée : les tensions d'une exposition concertée<sup>359</sup> » dans lequel il retrace l'histoire de la prise en compte de formes artistiques nouvelles par les musées qui trouveraient leur traduction en terme de médiation à travers la création de Wikis et de blogs.

**La "wikiradio part d'une idée simple : diffuser sur le web des émissions de radio participatives**. En actionnant un *player*, il est possible d'écouter ce qui se passe dans le studio, mais aussi intervenir en passant un simple coup de fil ; l'auditeur entre dans le studio virtuel. Ainsi l'institution peut programmer des temps de discussions et de débats et créer un lien actif avec ses visiteurs et usagers<sup>360</sup>. La start-up Saooti, située à Lannion met son outil de wikiradio<sup>361</sup> au service des entreprises pour construire des « **radios éphémères** » sur internet. Constituées autour d'un thème et faisant appel aux contributions des auditeurs, elles peuvent accompagner un événement ou devenir la radio collaborative permanente de structures comme dernièrement l'université européenne de Bretagne. Voilà un nouveau modèle de paroles partagées que les structures d'art contemporain peuvent expérimenter.

**La chaîne Arte a créé quant à elle en 2002 sa web radio qui reste la référence de la création en ligne** dans la mesure où la chaîne propose 1500 programmes sonores originaux sans publicité ni commentaire : documentaires, fictions, cartes postales, feuillets, reportages... Ce projet, qui a remis à l'honneur la création radiophonique tout en favorisant les nouveaux modes d'écoute, donne la possibilité d'ouvrir un champ d'expérimentation entre création sonore<sup>362</sup> et pratiques en amateur en créant une relation renouvelée avec le public grâce à **une plateforme d'audioblogs** (<http://audioblog.arteradio.com>) **proposant aux auditeurs-**

<sup>359</sup> *Culture et musées*, n°8, 2009, pp 135-158 Jean-Paul Fourmentraux est sociologue, maître de conférence à Lille 3, il a consacré sa thèse en 2003 au net art et a publié un ouvrage par la suite sur le sujet, *Art et Internet, les nouvelles figures de la création*. Une nouvelle édition revue et augmentée est parue aux éditions du CNRS en septembre 2010 préfacée par Antoine Hennion. Avec une postface d'Howard Becker.

<sup>360</sup> France culture prolonge depuis 2011 cette façon l'émission « Place de la Toile » de Xavier de la Porte, une première dans le monde radiophonique « institutionnel ».

<sup>361</sup> <http://www.saooti.com/entreprise/category/presentation/>

<sup>362</sup> Arte Radio est à l'origine de *l'Ouvroir de radiophonie potentielle (OuRaPo)* auquel ont participé plusieurs auteurs oulipiens comme Jacques Roubaud.

**internautes de mettre en ligne leurs œuvres sonores personnelles. Des espaces d'expérimentations artistiques peuvent s'emparer de ce nouveau mode de création ouverts aux pratiques auctoriales comme amateuriales. C'est ce que fait le Centre d'art de Noisy-le-Sec qui vient d'inaugurer ce qu'il appelle un atelier radiophonique participatif** à l'occasion de l'exposition « Outre-mesures et programmes radio » du commissaire d'exposition Ala Younis. La « curatrice » jordanienne en résidence annuelle au centre d'art, invite l'artiste Otobong Nkanga à échanger avec les publics autour de son travail et des extraits de discussions sont accessibles sur le blog d'Outre-mesures.

*> Réunir les principaux acteurs des nouveaux médias comme Arte, Owni (représentant du data journalisme), wikimédia, webradios, wegazines et les représentants des structures d'art contemporain pourrait favoriser une meilleure connaissance réciproque et donner naissance à des collaborations, des expérimentations et des projets de recherche.*



### 3. Accompagner dans les textes la réalité 2.0 des institutions d'art contemporain

Chaque région française est riche de structures de conservation, de création et de diffusion d'art contemporain appartenant chacune à des réseaux nationaux<sup>363</sup> : 23 Fonds régionaux d'art contemporain (FRAC) , une cinquantaine de centres d'art contemporain (CAC), une cinquantaine d'artothèques, plusieurs centaines d'associations d'arts plastiques (dont plus de 160 rassemblées au sein de la Fédération des réseaux et des associations d'artistes plasticiens FRAAP), plus de 500 galeries d'art concentrées en majorité à Paris. L'ensemble de ces structures d'art contemporain, mais en priorité celles cofinancées par l'Etat, doivent être mobilisées pour mettre en œuvre des modalités de création, de diffusion et de médiation « ouvertes » aux contributions de tout amateur.

#### 3-1 Soutenir les projets de médiation mettant en jeu les pratiques en amateur

Le ministère de la Culture et de la Communication soutient depuis 2010 à travers *Culture labs*<sup>364</sup>, les **usages culturels numériques innovants** pour le grand public. Son site Internet permet de prendre connaissance des projets soutenus et donne la possibilité à tout organisme de s'en inspirer. Car *Culture labs* est à la fois une plateforme d'expérimentation et un programme ayant pour mission de fédérer les autres Labs et de créer ainsi une dynamique de réseau et d'échange entre le public, les structures culturelles, les partenaires privés, les laboratoires de recherche, les écoles... et tout acteur concerné. Par ailleurs la Délégation aux usages de l'Internet a lancé en novembre 2010 un appel à projets européens pour les **applications et services mobiles innovants élaborés à partir de jeux de données publiques** rendus accessibles par les organismes publics européens<sup>365</sup>.

<sup>363</sup> Auxquels s'ajoute le réseau des 57 écoles d'art dont la plupart sont dotées d'espace d'exposition et d'auditorium. Voir chapitre « Quelles formations ? »

<sup>364</sup> <http://culturelabs.culture.fr/>. Commissions en 2010 et 2012.

<sup>365</sup> <http://www.proximamobile.fr/node/431/> Les conclusions de la commission de 2010 sont accessibles sur ce « portail du service aux citoyens sur téléphone mobile ». On y trouve par exemple « Artilinki Géo », réseau social géolocalisé de la création et des métiers de l'art en Europe, accessible en six langues, et Culture Pocket Europe (smArtapps), portail culturel géolocalisé qui référence plus de 13 000 lieux culturels en France et désormais étendu à cinq autres états européens (Angleterre, Allemagne, Italie, Espagne, Belgique).

> *La procédure de la commande publique comme celle du 1% artistique pourrait permettre de développer des projets de création engageant une relation nouvelle avec les publics via les TIC<sup>366</sup>. Par ailleurs une grande attention doit être portée sur l'usage des TIC comme support d'information et de communication, mais également de médiation pour l'ensemble des projets de commande publique et de 1%<sup>367</sup>. Le projet de nouvelle circulaire de la commande publique pourrait être l'occasion d'affirmer cette orientation. L'actualisation de la circulaire du 1% artistique pourrait être également l'occasion d'introduire un article sur la « nécessaire médiation » des œuvres tout au long de leur processus de création (de la conception à la présentation publique) à travers les réseaux post-médiatiques.*

**Le Département des publics et de la diffusion est dorénavant l'interlocuteur des institutions aux côtés du service des arts plastiques pour soutenir leurs actions en faveur des pratiques des amateurs, pratiques contributives, collaboratives, créatives et participatives.** Il pourra accompagner et soutenir des actions au niveau national dans le cadre de programmes expérimentaux ou encore d'appels à projets.

### 3-2 Les nouvelles formes de pratiques culturelles des amateurs doivent être inscrites dans les textes

Le terme d'appropriation désigne généralement ce mécanisme qui fait qu'une œuvre évoquée devient une référence pour le sujet, qui alors la porte en soi. Les TIC peuvent permettre à cette expérience intime d'être en partie « augmentée » dans la mesure où questions, réactions, commentaires visuels, textuels ou sonores sont partagées. Cette nouvelle forme d'exercice de la condition d'amateur ne prend pas la place de l'ancienne, mais en élargit singulièrement le spectre. Ces modes de réaction sensibles et expressifs, relayés et amplifiés par les technologies courent cependant le risque de faire l'impasse sur une lecture attentive et référencée des œuvres. Le souci d'expression de soi gommant le travail nécessaire de compréhension d'une démarche singulière et difficilement réductible à l'expérience commune. Il y a donc nécessité pour l'institution de susciter autant que de nourrir le

<sup>366</sup> Citons à ce titre deux projets exemplaires de site (non encore visibles) soutenus dans le cadre de la procédure de commande publique nationale, celui du Centre national de l'édition et de l'art imprimé (CNEAI) - <http://www.cneai.com> - et celui de l'Association « Vent des forêts » en Lorraine. <http://www.leventdesforets.com/>.

<sup>367</sup> À ce jour, la fiche pratique sur la commande publique ne mentionne pas l'environnement numérique comme source de relation avec les publics en amont, en aval et pendant la réalisation de celle-ci.



débat grâce aux technologies interactives nouvelles qu'elle expérimente. Il ne s'agit pas d'utiliser des moyens sophistiqués pour eux-mêmes, mais d'intégrer et d'interroger ces outils dans leur fonction d'activation du regard et d'intelligence collective.

### 3-2-1 Définir la médiation 2.0 dans les textes : la charte de service public pour les institutions de l'art contemporain

La charte de service public pour les institutions d'art contemporain signée le 27 novembre 2000 précise que « l'État et ses partenaires doivent garantir, par leur action en faveur des arts plastiques, la liberté de création sous toutes ses formes et prendre en compte le risque artistique inhérent à toute création ; ils doivent créer, pour les artistes, les conditions de cette liberté et de ce respect, et pour le public, celles de l'accès, sans entrave d'aucune sorte, à la connaissance de l'art contemporain et à ses pratiques ». Elle précise également que « les sites Internet, les banques de données sont des outils qu'il convient de créer et de développer » ; elle rappelle la responsabilité sociale des institutions en soulignant : « la part prépondérante des fonds publics » qui conduit « à réaffirmer avec force l'objectif de démocratisation culturelle ». Pour ce faire, il est stipulé qu'une « meilleure connaissance des publics est nécessaire pour conforter une appréciation qualitative des relations des institutions avec la population. C'est pourquoi il est demandé à chaque institution de procéder à l'analyse de ses publics, actuels et potentiels, les services de l'État pouvant offrir une assistance méthodologique en ce domaine ». L'élargissement des public passe également par « l'identification et la constitution de relais, de partenariats avec le monde scolaire et universitaire, les comités d'entreprises, les structures socio-éducatives de quartier, les organismes d'insertion (missions locales), les associations d'amateurs, les opérateurs du tourisme ».

*> Une actualisation de la charte de service public pour les institutions d'art contemporain serait nécessaire comme pour le spectacle vivant. Cette refonte permettrait de rendre compte de l'environnement post-médiatique dans lequel interviennent les institutions et les nouvelles responsabilités, artistiques, territoriales et sociales qui sont les leurs dans ce contexte élargi où doivent pris en compte à la fois des communautés d'intérêt et de pratique sur le plan local (médiation 2.0) et le rayonnement international de l'institution (communication obligatoirement internationale). Cette charte des institutions 2.0 permettrait d'élargir la définition des*

*publics à l'heure d'Internet et de qualifier la nature de leurs pratiques ; la catégorie des amateurs pourrait y être redéfinie. L'enjeu de la médiation y serait réaffirmée en même temps que seraient décrits les moyens de son exercice avec l'usage d'outils numériques (numérisation, indexation de contenu, contribution des usagers, modalités de collaboration avec des communautés de pratiques et d'intérêt) et par le travail en partenariat avec les médias interactifs (presse, radio, télévision), les réseaux sociaux et les plateformes sur internet. Ce travail devrait s'inscrire dans le cadre de la réflexion européenne sur l'ensemble de ces sujets.*

### 3-2-2 Les conventions pluriannuelles d'objectifs à l'ère numérique

Les conventions pluriannuelles d'objectifs que la DRAC (avec les collectivités territoriales qui le souhaitent) signent avec les institutions peuvent être – rappelle Jérôme Bouet – des outils efficaces de partenariat pour mettre en œuvre des objectifs de politique générale partagés : « Ce peut être le bon cadre de discussion pour arbitrer entre la part réservée par un organisme à la création et celle consacrée à l'action culturelle, à la médiation ou à une approche différente des choix artistiques. Du côté de l'État, ces contrats doivent être pris avec le plus grand sérieux, ne serait-ce que pour justifier le travail administratif important que leur préparation suppose<sup>368</sup> ».

Les différents réseaux régionaux de l'art contemporain<sup>369</sup> pourraient bénéficier de ces contrats d'objectifs dans la mesure où leurs actions d'information, de diffusion, de formation voire d'observation sur le secteur de l'art contemporain jouent un rôle de plus en plus essentiel. Ces réseaux nés dans les années 80 se généralisent (Ile de France, Alsace, Aquitaine<sup>370</sup>, Bretagne<sup>371</sup>, Limousin, Midi-Pyrénées, ...). Ils ont comme principal objectif d'assurer la promotion des structures membres au service du rayonnement d'un territoire, pourraient être la cheville ouvrière de projets innovants en direction des publics en modérant par exemple des forums sur l'actualité d'une région. La première Rencontre professionnelle des « réseaux territoriaux plastiques et visuels en France » en novembre 2011 préfigure une réflexion nationale qui devrait permettre à l'avenir d'aborder la question des usages du web 2.0 et web sémantique dans ces structures encore en devenir.

---

<sup>368</sup> Jérôme Bouet, *21 propositions pour relancer le partenariat entre l'État et les collectivités territoriales dans le domaine culturel*, rapport de l'Inspection générale des affaires culturelles, MCC, octobre 2010. Recommandation n°11 intitulée « Utiliser les contrats d'objectifs des organismes subventionnés pour développer les actions de démocratisation culturelle sur la base d'objectifs précis ».

> *Ces contrats d'objectifs peuvent permettre d'inscrire les structures d'art contemporain dans une culture web 2.0 en présentant les modalités d'action de la politique des publics dont les objectifs seraient de faire des publics anonymes des amateurs éclairés et impliqués dans leurs relations – in situ et en ligne – avec l'institution.*

### 3.2.3 La circulaire sur l'aide aux projets : un moyen de soutenir les projets engageant une relation nouvelle avec les publics

La circulaire sur l'aide aux projets en préparation au sein de la Direction générale de la création artistique, a pour objet de soutenir des projets annuels ou pluriannuels spécifiques de lieux de spectacle vivant et d'arts plastiques en matière de diffusion ou d'accompagnement des publics et des artistes ne relevant pas d'un label ou d'un réseau national, elle ouvre la possibilité de soutenir des projets innovant en matière de relation aux publics.

---

<sup>369</sup> Il existe des réseaux régionaux d'art contemporain constitués (qui seraient à généraliser) et des initiatives plus légères de calendrier commun d'expositions comme, par exemple en Basse et Haute-Normandie. Quelques exemples : Tram en Ile-de-France (<http://www.tram-idf.fr>) ; 50° Nord ([www.50degresnord.net](http://www.50degresnord.net)) ; le réseau art contemporain Bretagne (ACB) [http://www. Artcontemporainbretagne.org/agendas/expositions/](http://www.Artcontemporainbretagne.org/agendas/expositions/) ; Art contemporain en Midi-Pyrénées ([www.artcontemporain-mp.net](http://www.artcontemporain-mp.net)) ; 5,25 en Limousin ([www.cr-limousin.fr](http://www.cr-limousin.fr)) ; le réseau art contemporain Alsace Trans Rhein Art ([www.artensace.org](http://www.artensace.org)), Arts visuels en région Centre, Art Flox Aquitaine, Franchement contemporain en Franche-Comté <http://franchement-contemporain.blogspot.com/> ...Des initiatives existent également à l'échelle départementale comme en Haute-Savoie, mais aussi dans les grandes villes ou agglomération comme « Pinkpong » dédié aux acteurs de l'art contemporain à Toulouse <http://www.pinkpong.fr> ou celle de « l'espace culture » de la Ville de Marseille, « au service du public et des professionnels de la cultures » <http://www.espaceculture.net/>. ou de Marseille expos <http://www.marseilleexpos.com/> et Strasbourg <http://artcontempstrasbourg.free.fr/> À signaler une première rencontre professionnelle des réseaux territoriaux de l'art contemporain en France organisées les 24 et 25 novembre 2011 organisée par Trans Rhein Art et 50°Nord en collaboration avec le CIPAC. Le programme et un panorama des réseaux en 2010 est disponible à l'adresse suivante : <http://www.artensace.org/spip.php?article480>. Signalons par ailleurs l'excellent outil sur l'actualité nationale <http://www.paris-art.com/Art-culture-paris.htm> créé par André Rouillé permettant une sélection par région, par genre, par artiste et proposant une lecture critique des expositions et de l'actualité éditoriale. Des interviews, un diaporama, des échos, un édito d'André Rouillé et une newsletter font de cet outil un véritable magazine en ligne. Un tel outil pourrait évoluer en intégrant le *data journalisme* (voir petit lexique introductif). Des réseaux sociaux dédiés aux arts plastiques existent également dont artitseo <http://www.artitseo.com/>

<sup>370</sup> Art Flox en Aquitaine est particulièrement novateur en proposant non seulement un agenda des expositions et événements d'art, mais également des « dossiers de l'art », une lecture audio du fil RSS de 20 nouvelles expositions présentées dans la rubrique actualité et une lecture audio de chaque exposition ou manifestation de l'agenda grâce à un lien 'écouter cet article ».

<sup>371</sup> Par ailleurs Pôle ressources pour l'art contemporain.

### 3-3 Les Fonds régionaux d'art contemporain (FRAC), 30 ans en 2012 : une génération 2.0 à promouvoir

Initiés par le ministère de la Culture, les FRAC ont été institués par la circulaire du 3 septembre 1982 sur la base d'un partenariat entre l'État et les régions. En 2009 comme en 2008 les FRAC ont organisé dans leurs locaux près de 80 expositions et hors les murs plus de 400 expositions (auxquelles s'ajoutent une quinzaine à l'étranger) soit près de 500 expositions qui ont suscité plus **d'un million d'entrées dont 20% de scolaires**<sup>372</sup> [voir annexe 1]. Ces FRAC dits de « nouvelle génération » prévoient désormais des surfaces de réserves et d'expositions adaptées ainsi que des espaces consacrés à la médiation culturelle, à la documentation et aux rencontres afin que ces institutions soient, aux côtés des écoles d'art et des centres d'art, de véritables centres de ressources pour l'art contemporain. Les FRAC sont regroupés dans une association nationale « Platform » dont le siège social est à Paris et qui mène un travail important à l'international avec le soutien du Ministère.

La circulaire fondatrice des FRAC a été actualisée du 28 février 2002 autour de trois thèmes – collection, diffusion, pédagogie – qui articulent le projet d'établissement. En ce qui concerne la pédagogie la circulaire précise qu'elle « concerne en premier lieu le milieu scolaire ». Cette priorité pourrait être élargie aux publics jeunes et aux publics défavorisés comme le propose pour les musées nationaux le rapport public de la cour des comptes<sup>373</sup>.

*> Une nouvelle actualisation de la circulaire des FRAC serait nécessaire au regard des nouveaux équipements créés depuis 10 ans et de ceux à venir, afin de prendre en compte la culture numérique dans l'accomplissement de leurs missions et la priorité d'une diversification des publics en faveur des publics jeunes et défavorisés. Elle soulignerait la nécessité d'un travail en réseau au niveau local pour mobiliser les compétences nécessaires à l'exercice de leurs missions d'institutions « augmentées ». Cette nouvelle circulaire viendrait souligner les 30 ans des FRAC en 2012.*

---

<sup>372</sup> Hors FRAC Corse, inactif, celui d'Ile de France (inclus dans le périmètre des Centres d'art) et des expositions internationales.

<sup>373</sup> *Les musées nationaux après une décennie de transformations 2000-2010*, cour des comptes, mars 2011.

### 3.4 Les centres d'art : des espaces de création qui inventent de nouvelles relations avec les publics

Les centres d'art ont pour mission originale d'accompagner les projets des artistes en leur donnant les moyens de produire leurs œuvres et de faire partager ce processus de création à tous les publics. On peut ainsi identifier comme l'indique le rapport de l'IGAC<sup>374</sup> de 2009 un « noyau dur » d'activités commun à la quasi-totalité des centres d'art : le repérage et l'accueil des artistes, souvent jeunes ; la recherche et l'expérimentation ; la production d'œuvres ; la présentation d'expositions *in situ* ou hors les murs, accompagnées souvent de manifestations jouant sur des approches pluridisciplinaires, d'un travail éditorial et de médiation destinés à faire comprendre l'art contemporain à un large public.

Certains sont spécialisés tel le CIRVA avec le Verre, Vassivière en Limousin sur la question du paysage, la photographie avec le CIPF en Ile-de-France ou encore le Point du Jour à Cherbourg. Il faut ajouter les centres d'arts dits « nationaux » que sont le Palais de Tokyo et le Jeu de Paume. Une association nationale de « Développement des centres d'art » (DCA) fédère 50 centres d'art en 2010.

Nés pour la plupart d'initiatives d'artistes, ces institutions développent un projet territorial spécifique lié à leur localisation et au paysage culturel dont ils bénéficient. A la différence des FRAC, limités en nombre par le cadre territorial qui leur est fixé, celui de la région, les centres d'art se présentent comme un ensemble particulièrement protéiforme et en constante évolution. Les dénombrer n'est pas facile. Un premier effort de rationalisation du dispositif a été entrepris il y a déjà une dizaine d'années avec la signature de conventions triennales associant le centre d'art à l'Etat et aux collectivités territoriales autour d'objectifs communs. Mais ce processus ne s'est pas suffisamment généralisé. Ainsi, soulignent Bruno Suzzarelli et Florence de Foucauld, si « le ministère de la Culture reconnaît une soixantaine de centres d'art, improprement désignés sous le vocable de 'centres d'art conventionnés' (qui bénéficient d'un soutien au fonctionnement et figurent sur une liste publiée par la DAP), une quinzaine d'entre eux seulement ont signé une convention d'objectifs. »

Suite aux recommandations du rapport de l'IGAC, une circulaire a été rédigée en 2011 accompagnée d'un « cahier des missions et des charges des centres d'art

---

<sup>374</sup> Bruno Suzzarelli, Florence de Foucauld, *Les Centres d'art contemporain*, rapport IGAC, mai 2009.

contemporains conventionnés », qui vient d'être signée par le ministre de la culture et de la communication. Les trois types de missions ont été conservées « missions artistiques et culturelles », « missions en direction des publics », « missions territoriales ». Il est précisé dans la circulaire qu'une « **plateforme d'observation, notamment des publics** » sera mise en place au sein de la direction générale de la création artistique. Par ailleurs dans le cahier des missions et des charges des centres d'art, la mission première de « prospection, recherche et expérimentation » s'applique également à la médiation : « Dans le domaine de la médiation, les centres d'art ont vocation à expérimenter des modalités de mises en relation entre une production artistique, un artiste et des publics ». La seconde mission des centres d'art de « conception d'exposition d'œuvres » et enfin, la mission d'accueil du public et les activités de médiation sont décrites ainsi : « Les centres d'art ont pour mission l'accueil du public. Acteurs de la politique de « culture pour chacun », ils doivent s'attacher à le fidéliser et à l'élargir tout en développant une politique d'excellence et d'expérimentation qui est au cœur de leur mission ».

*> Le contexte numérique et la nécessité d'inscrire des actions de création, de diffusion et de médiation prenant appui sur les modalités de réception active et de socialisation propres à Internet ne sont pas mentionnés en tant que tels, mais participent de la mission d'expérimentation des modalités de mise en relation entre les œuvres, les artistes, les auteurs de l'exposition et les usagers. La charte de service public actualisée permettrait de faire de l'innovation – des outils, des services et des usages – numériques en matière de transmission, une mission des institutions de création, de diffusion et d'enseignement..*

Le rapport de l'IGAC préconisait la structuration d'un réseau européen des centres d'art à l'initiative de la France et de l'association nationale des centres d'art (DCA). L'association mène ce travail de structuration avec le soutien de l'Etat.

Les chiffres de fréquentation des 51 centres d'art répertoriés par le service des arts plastiques (hors centre nationaux) sont équivalents à ceux des FRAC : plus **d'un million d'entrées en 2009** pour l'ensemble des actions, y compris celles à l'international<sup>375</sup> [voir annexe 2]. A titre de comparaison, le réseau des scènes

---

<sup>375</sup> Si on ne prend en compte que la fréquentation des expositions et actions en France, on obtient un chiffre de 872 000 entrées en 2009 comme en 2008, dont 130 000 scolaires. Par ailleurs, le Jeu de Paume a comptabilisé en 2009, 7 800 entrées et le Palais de Tokyo 5 245 entrées, ce qui laisse une bonne marge de progression

nationales, qui compte 70 établissements<sup>376</sup>, enregistre pour les saisons 2008-2009 et 2009-2010 une moyenne 2,3 millions d'entrées dont **2 millions d'entrées payantes** (dont 23 % de scolaires) pour 7 900 représentations. Ces chiffres sont relativement constants depuis 5 ans. Le nombre de personnes différentes fréquentant les scènes nationales est un élément important à prendre en considération, il peut être connu en comptabilisant le nombre d'abonnés. Une telle connaissance des publics permet, au-delà des données chiffrées, de pouvoir identifier et entrer en dialogue avec des personnes.

### 3.5 Les artothèques : des publics médiateurs

Il existe par ailleurs un réseau d'artothèques qui s'est constitué dans les années 1980 à partir d'initiatives locales (pour la plupart au sein de bibliothèques publiques). L'État leur a apporté un soutien pour la constitution des fonds d'œuvres vouées aux prêts auprès de particuliers, d'entreprises, de collectivités locales, d'hôpitaux, etc. Les acquisitions et le fonctionnement sont aujourd'hui assurés par les collectivités locales ; la majorité de la **cinquantaine d'artothèques sur les territoires**, étant gérée en régie directe. Certaines d'entre elles sont réunies depuis 1999 dans une association nationale, l'Association pour le développement et la recherche des artothèques (l'ADRA). Cette association a produit une charte qui a fixé les critères d'adhésion et a lancé un site Internet fin 2008 qui présente l'activité de ses 23 membres.

Ainsi sur le site Internet de l'ADRA, à l'onglet « médiation » on peut lire : « Le contrat très concret qui s'établit entre prêteur et emprunteur engage une relation de proximité mais également une responsabilité partagée. » Les notions de « public médiateur » et de « délégation de la médiation » apparaissent dans ce texte dans la mesure où l'emprunteur joue un rôle « d'intermédiaire » auprès de ses amis ou collègues qui admirent chez lui ou dans son entreprise l'œuvre qui a été empruntée. Soulignons, là encore, que l'outil numérique peut amplifier cette intermédiation en donnant la possibilité à l'emprunteur de discuter avec ses pairs, mais aussi les professionnels de l'institution et les artistes.

---

<sup>376</sup> Selon le cahier des charges des scènes nationales de 2010 : Les scènes nationales sont réparties sur l'ensemble des régions métropolitaines, ainsi qu'en Guadeloupe et Martinique, et « mettent en œuvre leurs projets à partir de complexes architecturaux voués à la rencontre de tous les arts du spectacle vivant (théâtre, danse, musique, cirque ...), mais aussi, pour nombre d'entre elles, des arts visuels (cinéma, arts plastiques...). Soixante deux d'entre elles sont adhérentes à l' « Association des scènes nationales » fondée en 1990. L'association a été à l'initiative d'un rendez-vous national intitulé 'l'effet scènes », le festival des 20 ans des Scènes nationales du 14 au 20 mars 2011.

### 3-6 Outils partagés d'observation des publics et Directive nationale d'orientation

Les FRAC, les centres d'art, les scènes nationales feront l'objet dès l'automne 2011 d'une observation systématique de leurs activités (par voie de questionnaire) grâce à l'outil OMEGA coordonné par le « bureau de l'observation de la performance et du contrôle de gestion » de la DGCA, rendant plus rationnel le recueil des données, notamment en matière d'observation des publics<sup>377</sup>.

*> Un travail d'analyse pourrait être mené collégalement permettant un meilleur diagnostic de la situation et un travail de prospective. Car au-delà de l'outil d'observation des projets des FRAC et des centres d'art, il s'agit bien de se doter de moyens partagés pour mieux connaître les actions menées ou envisagées en lien avec les pratiques des publics. Pour ce faire un travail d'observation et d'analyse pourrait être prolongé par la prise en compte de services numériques territoriaux innovants que la DGCA-DDP suit et soutient en lien avec le secrétariat général. Au-delà des projets individuels des structures, il s'agit de promouvoir et d'inciter à des projets territoriaux d'envergure où convergent @tourisme, patrimoine et création.*

---

<sup>377</sup> Pour chaque exposition est demandé aux FRAC et centres d'art : le nombre total de visiteurs, le nombre de visiteurs payants, le nombre de visiteurs en sortie scolaire. Par ailleurs parmi les outils de communications utilisés sont listés : communication dématérialisée (newsletter, etc..), sites internet dédiés à l'art contemporain, site internet propre à la structure. Est posée également la question suivante : « organisez-vous des expositions virtuelles (accessibles en ligne) ? Dans la rubrique « autres actions spécifiques et culturelles », pour chaque action doit être précisée le nombre total de participants, dont le nombre de participants en sortie scolaire, le nombre de participants hors temps scolaire. Une rubrique réseaux permet de savoir si la structure appartient à un (ou plusieurs) réseau local, régional, national, international. Parmi les postes listés (à cocher) dans le vaste domaine de l'information/communication/documentation/édition/médiation : responsable des publics, chargé des publics, agent d'accueil, gardien, responsable de communication, chargé de communication, chargé des éditions, responsable de documentation, chargé de documentation, chargé du mécénat et partenariat, webmaster.



#### 4. Public et art contemporain : les nouveaux termes d'une réconciliation

Les arts plastiques entendus comme « art contemporain » ont toujours été réputés ésotériques et le sujet obligé d'une médiation. Cet art ne serait-il condamné à n'intéresser que les initiés ? Art de recherche depuis les avant-gardes, il peinerait par nature à intéresser le grand public. Orienté vers le marché, il serait mu par l'exigence de nouveauté, seule garante de son succès. L'art contemporain aurait une vocation avant tout marchande l'éloignant des objectifs culturels des autres arts vivants. En ce sens, doublement spéculatif (par l'esprit et l'argent), l'art contemporain ne serait pas à la portée de tous.

Le public est alors positionné en « spectateurs » et les œuvres en artefacts muséaux. La relation entre l'artiste - l'œuvre – et le récepteur est distanciée ; il s'agit d'apprécier la valeur patrimoniale (effective ou future) de l'œuvre contemporaine, son originalité dans le cours de l'histoire, ses spécificités formelles, etc. « Dans cette perspective, écrit Fabienne Brugère<sup>378</sup>, maître de conférence en philosophie à Bordeaux 3, le rôle du public et la possibilité de définir pour lui un art qui l'émeuve ou qui le concerne n'est pas le but de l'art produit par les musées d'art contemporain. L'idée qui a présidé à la création des musées d'art au XVIII<sup>e</sup> siècle – mettre des œuvres à la disposition de ceux qui veulent se former au goût – est compromise avec l'art contemporain, dont le moteur est la recherche perpétuelle du neuf, de l'inattendu, de ce qui transgresse l'art déjà existant [...]. Comment garder alors la perspective d'une fonction publique de l'art pour que les propositions d'artistes soient accessibles au public de telle sorte que l'art donne à réfléchir à tous et aide l'homme à se constituer comme membre d'une société ? »

Le danger d'une institutionnalisation de l'art et son corollaire la marchandisation existent bien, mais il ne doit pas être l'arbre qui cache la forêt. Les propositions artistiques contemporaines remplissent bien cette « fonction publique de l'art » dans la mesure où elles sont des « **vecteurs de subjectivation** » pour reprendre la terminologie de Félix Guattari que le travail de médiation de l'institution doit activer. Les liens entre l'artiste, l'œuvre et ses récepteurs actifs doivent aujourd'hui être redéfinies à l'occasion de chaque production artistique sur un mode à inventer par l'institution et l'artiste.

---

<sup>378</sup> Fabienne Brugère, « Le musée entre culture populaire et divertissement », *Esprit*, mars-avril 2002, p. 90-104

#### 4.1 L'art contemporain à la rencontre du monde ordinaire

L'amateur, se différencie du consommateur dans la mesure où il pratique une **écophilosophie mentale** selon le néologisme de Félix Guattari, qui désigne une prise de distance avec ce que la consommation ordonne. La médiation à l'ère numérique, parce qu'elle est dialogique, permet de créer **un lien de réciprocité entre professionnels et usagers** en lien avec une appréhension de l'art et son exposition publique comme processus d'élaboration de constructions symboliques renvoyant à la totalité de l'organisation sociale<sup>379</sup>. Une potentialité passive qu'il s'agit de rendre active au sein des structures d'art contemporain.

#### 4-2 Un projet de médiation spécifique, prenant en compte le processus de création

Le chercheur Yvan Clouteau<sup>380</sup>, faisant référence à la philosophie analytique de Nelson Goodman, relève que « l'œuvre n'est plus une entité close, existant de manière définitive, mais elle se constitue dans un processus tant physique que relationnel. **Réalisation et mise en vue ne sont plus deux moments sans relation.** Dans l'optique de Goodman, l'accomplissement de l'œuvre s'opère précisément dans et par la *monstration*. Ce fonctionnement implique donc une relation dynamique avec l'œuvre ». Cette relation dynamique est nommée « maintenance » chez Nelson Goodman dans la mesure où elle permet à une œuvre de fonctionner. Le terme d'**activation**, également utilisé par le philosophe caractérise bien l'enjeu de la médiation en art contemporain. La chaîne de production qui permet à une œuvre d'être exposée participe d'un processus de médiation incluant la présentation publique et sa réception. **La médiation par les TIC d'une œuvre est donc un prolongement de sa « maintenance » et de son « activation » par les publics lors de son exposition (réelle ou virtuelle) et participe pleinement à sa « mise à vue ».**

---

<sup>379</sup> Voir à ce propos Jean-Pierre Sylvestre, « Une perspective sociologique sur la continuité entre les pratiques quotidiennes, les activités artistiques et la sensibilité esthétique », *Hermès*, n° 20, 1996, p. 213- 224

<sup>380</sup> « Comment penser l'erreur en régie d'art contemporain ? », article mis en ligne le 15 avril 2009, <http://ceroart.revues.org/1181>. Docteur en sciences de l'information et de la communication (option muséologie) de l'Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse, Ivan Clouteau a rédigé un rapport de recherche commandé par le Ministère de la Culture et de la Communication : I. Clouteau, D. Jacobi, A. Viguier (dir.), *Médiations de production et formation en école d'art*, Délégation aux arts plastiques du Ministère de la culture, LCC, ENSA (École nationale supérieure d'art), 2006.

#### 4-3 La « culture du 'je' » au risque d'un solipsisme esthétique

Laurence Allard<sup>381</sup> rappelle la force heuristique de la fiction qui réside dans son pouvoir de « re-description » de la réalité. Elle insiste sur le rôle du spectateur qui, « en acceptant les jeux de l'imagination, en se soumettant à une expérience complexe d'identification et de distanciation [...] se voit proposer de nouvelles possibilités d'être au monde ». Mais elle met en garde contre le fait que les « spectateurs » [sic], promus co-auteurs, ne participent qu'à l'édification d'une culture atrophiée, une « culture du 'je' au risque du solipsisme esthétique ». **Le processus de médiation d'une proposition artistique plastique aurait donc pour fonction d'ouvrir le désir d'« expression » de l'amateur à la fonction fictionnelle de l'art.**

#### 4-4 L'art contemporain, un exercice critique, une *écophilosophie* à faire partager

De son côté, Christian Ruby<sup>382</sup> insiste sur le fait que « nous pouvons apprendre à résister et à transformer le monde, notamment en nous inspirant de pratiques artistiques ». Il cite Pascal Nicolas Le Strat<sup>383</sup> : « L'artiste construit des dispositifs, des machines à faire voir ou faire parler, ou à produire du vécu. C'est une œuvre de nature processuelle, sans portée conclusive. L'artiste se fait enclencheur, il fabrique de la rencontre, sans forcer le public. Le public est d'abord passant, puis devient public une fois arrêté sur le trajet de son déplacement. » ). Pour Christian Ruby notre époque est caractérisée par « la guerre de chacun contre chacun (par sérialisation, fragmentation, modules échangeables dans une structure sociale attachée au flux, au flexible et au muable) », **rendant problématique et donc d'autant plus nécessaire la réalisation d'un « en-commun »**. Face à un public qui serait « sans voix, enfermé dans les références médiatiques [...] les actions ont du mal à se faire politiques », mais cela reste un objectif valable.

L'art contemporain offre, pour Christian Ruby, un terrain où peut s'exercer ou du moins émerger cette conscience politique. Il affirme à ce sujet dans le dernier chapitre de son ouvrage : « Il convient à nouveau de rappeler que, par l'action de

---

<sup>381</sup> « Le spectateur de la fiction interactive. Vers un modèle culturel solipsiste ? », texte non daté (vers 1995), disponible sur Internet. Les travaux de Laurence Allard sur la réflexion des pratiques en amateur font aujourd'hui référence.

<sup>382</sup> Christian Ruby, « L'âge du public et du spectateur. Essai sur les dispositions esthétiques et politiques du public moderne », Bruxelles, La lettre Volée, 2007.

<sup>383</sup> Pascal- Nicolas Le Strat, *Pour Parler. Rencontre avec Slimane Raïs, entre art et sociologie*, Grenoble, PUG, 2002.

l'œuvre contemporaine – qui n'est pas tant un objet clos sur soi et dans l'attente d'une capture, qu'un foyer d'énergie suscitant des réactions, une puissance cherchant le ricochet, provocateur de mille petites crises et de réseaux de contact – le spectateur contemporain ne se soustrait pas au monde, aux rapports aux autres, à l'interaction immédiate. Il est au contraire directement replongé dans l'univers de la parole et relié aux autres. C'est alors qu'il apprend plusieurs choses : à se détacher de ses préoccupations, de soi-même. À ne pas céder à la pression de la rumeur (et d'une communauté fabriquée). Et surtout, il s'y engage dans des rebonds infinis. Le spectateur devient pour lui-même l'espace d'un essai, celui d'une collectivité qui vit de sa dissension pour tracer son avenir. » . Les **plateformes collaboratives sur le web** peuvent être les instruments de la mise en œuvre de cette intersubjectivité dans la mesure où il ne s'agirait pas de fabriquer un support de communication de plus, mais de mettre à l'épreuve un espace de construction commun entre amateurs et professionnels<sup>384</sup>.

Un exemple de « cet esprit de discussion qui anime **l'architecture de la participation** » est fourni par une expérience en cours de quatre musées britanniques<sup>385</sup> rapportée par la chercheuse Laetitia Aubin<sup>386</sup>. Ces musées ont lancé un débat sur l'art britannique, *The Great British Art Debate*, sous forme de conférences, expositions, mini-débats qui se déroulent sur plusieurs mois. Les contenus ainsi coproduits sont postés sur les médias sociaux (Twitter, Facebook, YouTube) et centralisés sur un portail présentant les derniers podcasts enrichis des commentaires et posts du blog relié à l'événement. Les musées associés proposent aux internautes, dans le cadre d'une programmation « augmentée », de mener une réflexion collective sur la signification de l'art dans la vie quotidienne. Plusieurs débats « ont déjà été lancés afin d'explorer des questions sur l'identité et notion de nation autour d'interrogations [...] L'art est-il trop populaire ? L'art ancien apporte-t-il quelque chose au monde contemporain ? Le public devrait-il avoir son mot à dire en ce qui concerne la programmation des musées ? [...] Chacune de ces questions a été d'abord posée sur la page Facebook de l'événement. **Puis, une sélection de réponses données par les « amis » du réseau a été postée sur le blog et associée à des réponses des conservateurs.** Le débat peut toujours être poursuivi

<sup>384</sup> C'est en ce sens que se développe Wikimedia France, association à but non lucratif et de droit français (loi 1901) pour le libre partage de la connaissance.

<sup>385</sup> La Tate Britain, le Tyne and Wear Archives and Museums, le Norfolk Museum and Archeology Service et le Museum Sheffield.

<sup>386</sup> Laetitia Aubin, *S'approprier la visite au musée : quels modèles pour la participation amateur ?* Master 2 Recherche – Histoire et politique des musées et du patrimoine, septembre 2011.

par les commentaires du post<sup>387</sup> ». L'objectif de l'opération « est également de mettre en valeur la variété du patrimoine pictural britannique, à travers quatre expositions présentées dans les salles du musées. [...] Les échanges donneront lieu à une participation concrète des participants à la conception d'une de ces quatre expositions intitulées 'Family Matters' qui a lieu du 21 novembre à mai 2012 à la Tate Britain.[...] Les visiteurs-internautes sont invités à choisir quatre œuvres de la collection qui illustrent le mieux la notion de famille. Ces dernières sont intégrées au parcours de l'exposition dans une salle qualifiée de « taster » (dégustateur ou goûteur). Pour cela, les participants devront argumenter leurs choix, mais ce sont les conservateurs qui au final, sélectionneront les quatre toiles exposées avec les commentaires des internautes.[...] **Afin d'accompagner les internautes dans leur choix, des exemples d'œuvres sont illustrés par des interprétations de la conservatrice** sur un des posts et servent en quelque sorte d'avant-goût de l'exposition ». **Il s'agit bien dans ce nouvel environnement relationnel de créer des modalités de partage et d'échange entre professionnels et amateurs ;** de telles initiatives doivent pouvoir être expérimentées en matière d'art contemporain. Il y a là l'opportunité d'un débat de société à travers la création contemporaine.



Capture d'écran <http://greatbritishartdebate.tate.org.uk/>  
réalisée par Laetitia Aubin

<sup>387</sup> Voir par exemple, les réponses données à la question « L'art est-il trop populaire ? »  
<http://greatbritishartdebate.tate.org.uk/isarttoopopular/>



## Conclusion

### L'amateur : auteur de sa réception

Donner toute sa place à la culture numérique ce n'est pas seulement donner accès à des connaissances et permettre leur réception à travers la diffusion immatérielle des œuvres et de leurs corpus de savoirs associés ; c'est également et surtout repenser le processus de médiation entre les œuvres réelles et les gens comme « **mise en relation** » et **activation** ; **c'est prolonger l'acte d'exposition et d'édition, l'inscrire dans une expérience collective<sup>388</sup> où sont notamment convoquées les TIC.**

À la suite du philosophe pragmatiste John Dewey<sup>389</sup> qui, dans les années 30, définissait l'art comme expérience, Nelson Goodman insiste sur le fait que ce qui est important d'un point de vue esthétique ce n'est pas ce qu'un objet est – et donc son caractère autonome – mais la façon dont il fonctionne dans **l'expérience dynamique de sa réception.**

Ces deux tenants d'une philosophie portent leur intérêt sur l'usage actif qui est fait des objets d'art. Ils en viennent à critiquer le fétichisation et la compartimentalisation des objets d'art par les musées qui nuiraient à cette expérience ouverte de l'œuvre d'art. **L'open web est l'outil d'une telle expérience relationnelle.** Pour cela les institutions d'art contemporain, version 2.0, doivent produire des dispositifs permettant à tout un chacun de tracer, en le partageant, son propre parcours créatif et interprétatif. Il ne s'agit pas seulement de donner une vitrine à cette nouvelle culture active, mais d'en faire véritablement le prolongement de la démarche esthétique au cœur de l'acte d'exposition<sup>390</sup>. Les nouveaux outils post-médiatiques

<sup>388</sup> Signalons à ce sujet les pistes de réflexion engagées par le Centre d'art de Quimper dirigé par Karen Detton avec en particulier l'exposition collective « Ce matin j'ai assisté à la destruction du monde en spectateur attentif, et puis je me suis remis au travail » ( 12 novembre 2011 - 8 janvier) qui interroge la fonction heuristique d'une exposition « à l'ère des flux médiatiques et de l'information en temps réel (...) par un nombre croissant de journalistes, reporters, amateurs (...). Cette multiplication d'images documentaires conduit à s'interroger sur la force politique des artistes. (...) Les œuvres présentées mettent en avant des manières de s'inscrire dans le réel grâce à différents outils aux usages détournés : photographie, reconstitution historique, enquête de terrain, montage d'images... Ces moyens contribuent à façonner la perception du réel, mais quels sont les supports qui en assurent la trace et la mémoire ? L'exposition peut-elle être cet espace dialectique, le lieu d'une archive vivante où converge l'attention des spectateurs ? » <http://www.le-quartier.net>

<sup>389</sup> John Dewey, *Art and Aesthetic Experience*, conférence donnée en 1931, révisée et enrichie pour être publiée en 1934 sous le titre « Art as Experience », paru en français sous le titre « L'art comme expérience », Folioessais, 2010.

<sup>390</sup> Il ne faut pas cependant négliger les efforts actuels des institutions pour créer des relations renouvelées avec ses publics via notamment les réseaux sociaux. Ainsi, parmi d'autres exemples, citons le réseau d'art contemporain en Ile de France TRAM présent sur Facebook et fait ainsi le lien

que sont Google + et Cultures TV<sup>391</sup> participent de cette transversalité du geste d'exposition et de médiation sur le web. On pourrait imaginer une **plateforme inter-lieux d'art contemporain** sur de tels supports de relation avec les publics.

**Les nouveaux rôles endossés par les internautes sont au cœur d'un changement culturel majeur obligeant les experts à inventer des protocoles de dialogues** avec ces nouveaux amateurs web 2.0 qui créent, éditent, critiquent, choisissent, annotent... On peut analyser cette montée en puissance des amateurs comme une **désintermédiation**, mais ce serait sans compter sur la force de proposition des artistes et des institutions de création et de diffusion qui ont vocation de créer des situations et des dispositifs susceptibles d'interroger en l'activant cette **nouvelle forme d'autorité collective** qu'est « la sagesse des foules. »<sup>392</sup> L'acte d'exposition comme celui d'édition (notamment numérique) est une manière « de se relier aux choses, aux choses rendues publiques », pour reprendre une terminologie de Bruno Latour, qui invite chacun à « tracer son chemin ». En ce sens, comme l'affirme le philosophe politique, **il s'agit moins d'exposer de l'art que d'en faire un espace d'exercice propice à la construction d'une « assemblée d'assemblées »**. Le Web 2.0 est cet espace relationnel d'inter-individuation où peuvent se créer de telles assemblées, un **espace social de réflexion artistique** où l'art interroge - et est interrogé - par les pratiques amateuriales.

**Les écoles supérieures d'art sont les espaces privilégiés où peuvent être expérimentées de telles recherches qui interrogent la culture numérique comme « marque » des amateurs.** Cette culture éminemment participative et distributive – constitutive de l'open source – affecte à la fois la culture de l'exposition (musées, centres d'art, Fonds régionaux d'art contemporain), de l'édition (les enseignes éditoriales) et de l'archive (bibliothèques et centres d'archives). Elle modifie en profondeur les modes de transmission (instance de médiation), de formation et de recherche (école, université, centre de recherche) et plus généralement encore les modalités de l'action culturelle.

---

avec les 31 lieux du réseau, diffuse sa lettre d'information, donne l'actualité des offres de résidences et de procédures 1%, etc. Les commentaires postés permettent de mettre en branle une communauté active.. <http://www.facebook.com/pages/Tram-R%C3%A9seau-art-contemporain-Paris-Ile-de-France/179890628698340>

<sup>391</sup> Selon Clic France, 20 comptes de musées et lieux culturels (dont 9 en région) ont été ouverts sur Google+ (dont le MAC à Lyon, le Jeu de Paume, la Gaîté Lyrique, le Forum des images, les Abattoirs à Toulouse, le CAPC à Bordeaux) et une plateforme inter-musées.

<sup>392</sup> James Surowiecki, *The wisdom of crowds* », 2004. Traduit de l'anglais par Joël de Rosnay, *La sagesse des foules*, JC Lattès, 2008



## V - NOUVELLES FORMES DE TRANSMISSION : quelle formation ?

Une pédagogie active des amateurs à inventer à partir des écoles d'art

***Nous entrons dans une nouvelle ère de démocratisation, celle des compétences.***

**Patrice Flichy<sup>393</sup>**

Jean-Yves Jouannais dans son ouvrage *L'Idiotie, art, vie, politique-méthode* place l'idiotie au centre des pratiques artistiques et critiques comme mode intuitif de réception et de pratique de l'art<sup>394</sup>, et se réfère à l'historien de l'art allemand Aby Warburg (1866-1941) et son « iconologie des intervalles ». Celle-ci consiste à mettre en rapport des œuvres d'après une logique intuitive qui fait fi de l'histoire de l'art et des mouvements repérés dans une chronologie. Cet éloge de l'anachronisme comme forme sensible d'accès à l'art et à son histoire relève, selon Jean-Yves Jouannais, de « l'intrusion du corps du regardeur dans le champ de son expérience esthétique, une pratique des phénomènes tout autant qu'une observation de ceux-ci ». Il y a sans aucun doute ici matière à réflexion pour les historiens et les critiques d'art, mais également pour tout pédagogue soucieux de faire de **l'expérience intuitive** de l'« amateur-apprenant » le **lieu de la transmission d'une connaissance à la fois pratique et spéculative**<sup>395</sup>. Qu'en est-il de cette pédagogie de l'expérience esthétique dans les écoles supérieures d'art qui accueillent – même si leur nom ne l'indique pas – nombre d'amateurs qui souhaitent apprendre par la pratique les arts plastiques ?

La plupart des écoles supérieures d'art offrent en effet des cours dits « péri et postsecondaires » à des amateurs « jeunes » (de 6 à 18 ans) et adultes. Défini en référence à la formation scolaire, cet intitulé des activités destinées au « public extérieur » ménage l'identité hybride de cette offre. Comme l'écrivait Martin Bethenod, alors délégué aux arts plastiques, « le caractère spontané et non officiel du niveau de cet enseignement et sa position en marge, ni enseignement secondaire, ni enseignement supérieur, transformant l'école en lieu de

<sup>393</sup> Patrice Flichy, *Le Sacre de l'amateur*, Seuil, 2010, p. 7.

<sup>394</sup> Jean-Yves Jouannais, *L'Idiotie, art, vie, politique-méthode*, Beaux-Arts magazine, 2003.

<sup>395</sup> Réflexion en cours dans le cadre de la refonte de l'offre de la Ville d'Évry pour son école d'art municipale dans le cadre de la mise en place d'un schéma de développement culturel.

consommation et de divertissement, contribuent à perpétuer localement ce type de cours sans que se posent d'autres questions que celles des capacités et des conditions d'accueil. Les attentes des élus locaux en ce domaine correspondent à un souci légitime de voir fonctionner l'école en phase avec la cité. »<sup>396</sup> Certes, une série de dispositions encadrent à ce jour le dispositif d'enseignement supérieur des arts plastiques<sup>397</sup>, aucune ne fait cependant référence aux enseignements périscolaires et postscolaires. Cantonnée à la pratique des « beaux-arts » et à un enseignement « académique » **l'offre pédagogique en direction des amateurs est restée hermétique aux questions qui ont structuré l'offre d'enseignement supérieur.**

Instances à la fois artistiques et pédagogiques, les écoles d'art ont pourtant un rôle à jouer – aux avant-postes – pour répondre aux nouvelles attentes des amateurs et accompagner leurs pratiques en pleine mutation. Elles sont également le lieu où peut être interrogé par la pratique l'usage communicationnel des images (tels que les pocket-films, les mashups, les mods et machinimas)<sup>398</sup> en mettant en jeu dans un projet pédagogique leurs fonctions sociales et culturelles (à travers l'usage des blogs, réseaux sociaux, plateformes numériques)<sup>399</sup>. Car comme l'affirme André Rouillé, « **l'un des grands ressorts du matériau numérique est d'être commun à tous les types d'images — photo, vidéo, sonores et textuelles — qui peuvent dès lors se combiner et se côtoyer au sein d'un même document, dont la page Internet est le parangon. Cette unité de tous les types d'images à l'ère numérique se substitue ainsi — en fonction de nouveaux enjeux — à l'ancienne unité de la chose et de son image scellée sous la forme de l'empreinte à l'ère photographique** »<sup>400</sup>. Blogs, photographies, vidéos sont des

---

<sup>396</sup> Martin Bethenod, *L'Enseignement des arts plastiques en France : état des lieux et perspectives*, janvier 2004, 63 p.

<sup>397</sup> Notamment l'article L 216-3 du code de l'éducation issu de la loi de décentralisation du 19 août 1986 qui définit le partage des compétences entre l'État et les collectivités territoriales : « Les établissements d'enseignement public des arts plastiques relèvent de l'initiative et de la responsabilité des communes, des départements et des régions », le contrôle pédagogique étant assuré par l'État. Le texte renvoie à un décret d'application la liste des établissements qui relèvent entièrement de l'initiative et de la responsabilité de l'État. À noter par ailleurs que les écoles nationales et territoriales d'art ont été habilitées au cours des derniers mois par le Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche à délivrer à compter de juin 2012 un diplôme conférant le grade de master.

<sup>398</sup> On peut citer cependant dans le cadre de « la préparation au concours d'entrée aux écoles » proposé l'École supérieure des beaux-arts de Toulouse et mise en place il y a deux ans, l'organisation d'un workshop d'une semaine qui avait pour objet le détournement des jeux vidéos.

<sup>399</sup> Des tutoriels – c'est-à-dire des formations sur le web – existent à l'initiative notamment de l'association CRÉATIF, permettant de prendre en main les nouveaux outils du web (comme blogger ou lidershare) sur lesquels les enseignants peuvent s'appuyer pour aller plus loin et en faire une source de réflexion artistique.

<sup>400</sup> André Rouillé, « La matière du numérique », 13 octobre 2011, paris-att.com <http://www.paris-art.com/art-culture-France/la-matiere-du-numerique/rouille-andre/367.html#haut>

pratiques quotidiennes « extimes », qui dessinent des pratiques amateurs émergentes où s'opère ce nouveau statut de l'image qu'il reste à explorer et comprendre grâce aux modes d'apprentissage - par l'expérimentation - propre à une école d'art.

**Le changement organisationnel des écoles d'art à la faveur de leur regroupement sous forme d'EPCC en 2011 offre une opportunité pour actualiser la question des écoles d'art comme institutions « ressource » pour les pratiques des amateurs mettant en œuvre une pédagogie active en phase avec les enjeux contemporains.** L'offre d'enseignement artistique en direction des amateurs est en effet prise en compte dans les missions de la plupart des EPCC<sup>401</sup> dont la vocation régionale est davantage affirmée (bien que très peu de Conseils régionaux siègent pour l'instant dans les conseils d'administration<sup>402</sup>).

---

<sup>401</sup> À l'exception de sept EPCC : Cambrai, Dunkerque, Besançon, Orléans, Poitiers- Angoulême, Amiens-Métropole. Les raisons de cette non prise en compte n'est pas connue des services. Une analyse systématique pourrait être menée.

<sup>402</sup> En 2004, Martin Bethenod mentionnait que seul neuf conseils régionaux étaient impliqués dans le financement des écoles (p. 50). Aujourd'hui, parmi les 33 EPCC créés, 5 conseils régionaux siègeraient actuellement aux conseils d'administrations des écoles d'art.



## 1. Une nouvelle ambition pour les cours péri et postsecondaires. Pourquoi ?

Les 58 écoles supérieures d'art sous tutelle pédagogique du ministère de la Culture et de la Communication dont 10 écoles d'art nationales (7 en région et 3 à Paris) et 47 écoles territoriales (auxquelles s'ajoute celle de Monaco) sont regroupées en 31 EPCC<sup>403</sup> [cartographie en annexe n°3]. Ces établissements dispensent sur l'ensemble du territoire un enseignement supérieur dans le domaine de l'art, de la communication et du design et également, pour la grande majorité d'entre eux, des « cours publics » de « sensibilisation esthétique et d'initiation plastique ». Mais, **pour des raisons essentiellement historiques et de répartition des compétences, les écoles d'art ne se sont pas attachées à mettre en œuvre une véritable formation des amateurs dans le domaine de la création plastique.** Les villes ou communautés d'agglomération qui participent déjà, en moyenne, à plus de 86 %, au financement de l'enseignement supérieur de leurs écoles sous tutelle pédagogique de l'État, assurent à 100% le financement des activités pour les amateurs. Les collectivités sont donc bien entendu les mieux placées pour identifier les besoins de leurs administrés. Elles assument de fait la responsabilité de trouver les moyens les plus adaptés pour y répondre. Cependant, cette responsabilité des collectivités territoriales, s'inscrivant dans le champ de l'éducation artistique et culturelle, pourrait à ce titre faire l'objet d'un diagnostic plus partagé avec l'État.

### 1-1 Histoire et paysage des écoles supérieures d'art

Le réseau des écoles supérieures d'art est réparti sur l'ensemble du territoire, mais ne répond pas à une carte scolaire proprement dite. En effet, leur implantation, fruit de l'histoire, n'est pas homogène.

Les écoles d'art territoriales sont en partie d'anciennes écoles municipales gratuites de dessin. Le but de ces écoles était de donner le goût du beau aux artisans, de leur

---

<sup>403</sup> Depuis l'année scolaire 2008-2009, une nouvelle école territoriale d'art (l'École supérieure d'art des Rocailles de la Communauté d'agglomération de Bayonne, Anglet, Biarritz) assure un cursus national conduisant au diplôme national d'arts plastiques (DNAP). Par ailleurs, l'école de Rueil Malmaison a cessé ses activités (mais elle est encore présente dans la carte des EPCC en annexe). La situation au 1er mars 2011 est la suivante : les 47 écoles territoriales ont été transformées en 31 EPCC auxquels s'ajoutent l'établissement public local de Martinique ; les écoles demeurées en régie (celles de Bayonne-Anglet-Biarritz et de Châlons-sur-Saône) ainsi que l'école de Monaco (qui délivre le même diplôme en vertu d'une convention bilatérale avec la France), soit une densité qui se rapproche de celle des conservatoires nationaux de région qui sont au nombre de 35. À signaler l'existence de deux EPCC regroupant arts plastiques et spectacle vivant, celui de Toulouse et celui de Strasbourg (ce dernier dans le cadre de l'EPCC Strasbourg-Mulhouse).

apprendre la précision, la géométrie, le refus de l'ornement et du pittoresque. « Dans un nombre limité de villes, explique Gérard Monnier,<sup>404</sup> une école des beaux-arts propose des ateliers plus élaborés où des techniques précises sont enseignées, comme la sculpture, souvent avec comme objectif la formation de praticiens. Parallèlement, il est fréquent qu'un artiste accueille quelques élèves dans son atelier. En général, c'est par la combinaison de plusieurs de ces possibilités que le jeune artiste élabore sa formation. » Ce réseau diffus d'enseignement artistique joue un rôle culturel capital de création artistique, mais aussi de propagation culturelle<sup>405</sup>. Les municipalités sont impliquées dans leurs projets d'écoles et délivrent des bourses pour permettre à des artistes de compléter leur formation<sup>406</sup>.

Quant à la prestigieuse École nationale supérieure des beaux-arts de Paris (ENSBA), elle trouve ses origines dans la non moins prestigieuse Académie royale de peinture et de sculpture (1648) et l'école nationale supérieure des arts décoratifs (ENSAD) trouve ses origines dans l'école gratuite de dessin (dite « petite école » en référence à l'école des beaux-arts) orientée vers les arts appliqués (1766), elle-même héritière de l'école royale de dessin et de mécanique.

L'enseignement du dessin constituait au XIX<sup>e</sup> siècle la base de la formation technique de l'artiste. À cette époque, la limite entre dessin technique et dessin artistique restait floue. Un premier enseignement du dessin – imitation d'un dessin d'art – était dispensé dès l'enseignement secondaire et dispensé par un artiste local<sup>407</sup>. La tentative de réforme de 1863, sous Napoléon III, tenta d'affranchir l'enseignement des beaux-arts de l'académie en la plaçant sous la tutelle de l'État. L'échec de la réforme aura pour conséquence, selon Gérard Monnier, d'écarter pour une longue période la question des beaux-arts du champ des affaires publiques,

---

<sup>404</sup> Gérard Monnier, *L'Art et ses institutions en France*, Gallimard, « Folio-Histoire », 1995.

<sup>405</sup> À Marseille, un directeur de l'école d'art, Émile Loubon (1809-1863), sera le fondateur et l'animateur très actif de la Société des amis des arts qui, par ses expositions, introduira la peinture parisienne à Marseille.

<sup>406</sup> Quelques exemples : à Metz, par exemple, la municipalité offre tous les trois ans une bourse équivalente à 150 euros pour aider le meilleur élève de l'école de dessin – une quarantaine d'élèves en 1817 – à séjourner à Paris. Millet à Cherbourg en 1837 et Boudin au Havre en 1851, ont aussi bénéficié de ce type de bourses (Monnier, *op.cit.*, p.83)

<sup>407</sup> L'enseignement du dessin sera obligatoire en 1878 dans le primaire et le secondaire et une épreuve de dessin est introduite en 1881 au certificat d'études primaires. Son enseignement dans le secondaire restera problématique jusque dans les années 1960, victime d'une polémique qui oppose les tenants d'un dessin technique mettant l'accent sur l'exactitude dans l'intervention graphique (inspirés par Eugène Guillaume) aux académiciens pour lesquels la technique du dessin devait aboutir à la représentation du corps humain. Appuyé par un effort budgétaire important de Jules Ferry, l'enseignement donné par les écoles municipales de dessin applique la méthode scientifique d'Eugène Guillaume. (Monnier, *op.cit.*)

puisque l'Institut exercera sans interruption sa tutelle sur l'école des beaux-arts jusqu'en 1970 ! Ce désengagement de l'État a pour conséquence que les écoles restent en marge de la création la plus vivante, excluant la prise en compte des techniques et de l'esthétique de la culture de masse (photo, cinéma...). Ce sera plutôt l'École des arts décoratifs, réformée avec succès en 1900, qui jouera dans l'entre-deux-guerres ce rôle d'aiguillon grâce à ses jeunes professeurs.

La création en 1944 d'une Direction générale des arts et lettres (DGAL) au sein de l'Éducation nationale (qui deviendra en 1947 le Bureau de l'enseignement et de la production artistique) n'empêchera pas le maintien de la tutelle de l'Institut sur l'École des beaux-arts. Sous le règne d'André Malraux, la guerre est ouverte entre l'Académie et le ministre-écrivain. Faute de pouvoir mettre en œuvre une réforme du prix de Rome, Malraux réglera le problème par sa suppression qui ne sera cependant effective qu'en 1970 et il demandera à son administration une réforme pour les écoles d'art qui sera conduite entre 1970 et 1973, avec notamment l'insertion des études artistiques à l'université pour former les professeurs de dessin de l'enseignement secondaire.

Les écoles des « beaux-arts » deviennent alors des écoles d' « art ». La réforme, menée par l'inspection générale de l'enseignement artistique, porte à la fois sur l'organisation des études et le recrutement des professeurs. Un premier cycle d'initiation de deux ans suivi d'un cycle de spécialisation de trois ans est progressivement mis en place sur trois départements : art, communication, environnement. La réforme s'applique aux écoles nationales, régionales et municipales habilitées par le ministère de la Culture. L'enseignement est sanctionné par un diplôme d'État, mais l'autonomie du projet d'établissement est encouragée. Le système pédagogique ne repose plus sur la pratique d'ateliers ; l'importance de la culture générale est affirmée ; le charisme du maître est remis en question et la gravure, la peinture et la sculpture ne sont plus que des moyens parmi d'autres. Il s'agit dorénavant d'enseigner le *volume* et la *couleur*.

En 1981, Jack Lang hérite d'un contentieux ouvert entre l'État et les municipalités. Le projet de loi de finance de 1982 introduit le principe d'un subventionnement à hauteur de 50% de la part de l'État. La ligne budgétaire de l'État passera de 3 millions de francs (près de 460 K€) en 1981 à 36 millions de franc en 1986 (5,5M€). Elle est

aujourd'hui de 48,5 M€ dont 33 M€ pour les seules écoles nationales ! Cependant l'Etat n'intervient qu'à hauteur de 12% pour le réseau des 47 écoles territoriales contre 100% pour les écoles nationales. Le coût de l'enseignement post et périscolaire est intégré au coût global des écoles, sans qu'une comptabilité analytique ne permette de le chiffrer en tant que tel. En ce qui concerne les contenus, l'accent sera mis – non sans difficultés - sur les finalités professionnelles. Dans le cadre d'un plan quinquennal pour les écoles d'art, établi en mars 1983 est prévue l'introduction des « technologies nouvelles » et la création en petit nombre de « centres de recherche et de création ».

*> La distinction entre le coût de fonctionnement de l'enseignement supérieur et celui des formations destinées aux amateurs (mais également les autres programmes comme celui de la formation professionnelle) que vont établir les EPCC permettra de chiffrer de manière juste la part de l'Etat dans l'enseignement supérieur, mais aussi d'évaluer le coût de l'enseignement péri et postscolaire. L'analyse budgétaire des cours aux amateurs devrait engager les EPCC à réévaluer leurs politiques tarifaires afin de tendre à un équilibre en limitant au maximum la part de subvention municipale. L'Etat pourrait recommander, pour garantir une plus grande égalité sociale, que soit établi un barème tenant compte du coefficient familial (ce qui semble très peu le cas actuellement alors que les conservatoires de musique, de danse et de théâtre fonctionnent sur ce principe).*

La réforme de l'enseignement supérieur qui a conduit à l'autonomie des établissements n'a pas encore pris en compte la question de la formation des amateurs ni celle de la formation continue des artistes. Cela étant, des propositions ont été formulées en 1999 à la demande de la ministre Catherine Trautmann qu'il serait aujourd'hui opportun de réévaluer et d'actualiser car elles constituent une base solide pour une réflexion sur le sujet. Nous entrerons en effet dès 2012 dans une nouvelle phase pour les établissements nouvellement créés ; les membres du conseil d'administration des EPCC sont amenés à repenser l'action culturelle de l'école en termes de structure ressources, d'offre en matière de formation des amateurs et formation continue des artistes<sup>408</sup>.

<sup>408</sup> À la suite du rapport de l'inspection générale des affaires culturelles de Gilles Butaud et Serge Kancel, remis en décembre 2009, le ministre de la culture et de la communication et celui de la formation professionnelle ont engagé un processus de travail avec l'ensemble des parties prenantes afin de créer un régime de formation continue pour les artistes auteurs (250 000 affiliés et assujettis). L'amendement de la loi de finance rectificative pour 2011 visant à permettre la mise œuvre de la formation continue des artistes auteurs doit être adoptée par le parlement et validée par le conseil constitutionnel d'ici la fin de l'année 2011. La publication des textes réglementaires – permettant la



## 1-2 L'école d'art comme pôle ressources des pratiques amateurs : un projet avorté du ministère de Catherine Trautmann

En 1999, le programme d'action de Catherine Trautmann en faveur des pratiques artistiques des amateurs visait à favoriser le rapprochement entre professionnels et amateurs, et à établir des collaborations pérennes entre le réseau associatif et les structurelles culturelles – notamment de formation – à travers des centres de ressources<sup>409</sup>. Ces centres de ressources pouvaient appartenir à des réseaux divers selon les domaines artistiques. Par la nature de leur mission, les écoles d'art ont été identifiées comme étant les institutions d'accompagnement et de qualification des pratiques en amateur dans le domaine des arts plastiques. Ainsi, dans la charte de 2001 des missions de service public pour les institutions d'art contemporain, il sera précisé : « Les écoles d'art, outre leur mission d'enseignement supérieur, participent à la sensibilisation et à l'initiation plastique d'un vaste public (cours post et périscolaires) et, pour certaines d'entre elles, à la formation professionnelle et à la formation de plasticiens intervenants ».

Dans la lettre de mission du 1<sup>er</sup> décembre 1997 destinée à Jacques Imbert, Catherine Trautmann rappelle la volonté de son ministère « d'inscrire l'art et la culture au cœur de la société, au cœur de la vie de chacun »<sup>410</sup>. Une place centrale doit être accordée à la formation culturelle des jeunes. Dans ce cadre, les écoles d'art doivent avoir un nouveau rayonnement. A ce titre, plusieurs questions sont posées notamment celle concernant les pratiques en amateur : « La plupart des écoles délivrent des cours péri et postsecondaires. Est-il souhaitable – et selon quelles modalités – que soit renforcée leur action en faveur de la découverte par le plus grand nombre de la dimension artistique ? » Jacques Imbert répond positivement à cette question, ce qui en soit constitue un fait remarquable car unique. Dès les premiers chapitres de son rapport il précise le rôle politique des écoles dans leur relation à la cité : « Il apparaît comme une tâche urgente de permettre au plus grand

---

création d'un fonds pour la formation professionnelle continue des artistes auteurs – devrait intervenir en 2012.

<sup>409</sup> Rappelons que ces centres de ressources pour la pratique en amateur devaient offrir les services suivants : l'information et le conseil ; l'accompagnement technique et artistique ; l'organisation d'échanges avec les professionnels donnant la possibilité pour les amateurs de développer un projet artistique en lien avec les professionnels ; des formations adaptées ; la possibilité de présenter les œuvres réalisées ; la mise en place de partenariat avec des équipements culturels de la ville ou de la région ; l'organisation de rencontres, de festivals ou d'exposition.

<sup>410</sup> Jacques Imbert, *Une nouvelle place et un rayonnement pour les écoles d'art en France*, rapport présenté à Catherine Trautmann, ministre de la culture et de la communication, juillet 1998.

nombre d'accéder au mouvement interne des œuvres, à leur questionnement, à leur complexité », et un peu plus loin, « quelle position doit adopter l'école d'art comme levier méthodologique de la création artistique (...) » : « une pédagogie du geste. »

Cette « **pédagogie du geste** » spécifique qui ne relève pas de la pédagogie propre à l'éducation nationale reste, hélas, encore à inventer dans le cadre des pratiques en amateur ; elle s'inspirerait de la pédagogie propre aux écoles d'art telle que décrite par Jacques Imbert : « Ces modalités pédagogiques concourent à l'émergence de qualités propres à chaque personnalité. Il est là, moins question qu'ailleurs, de faire absorber aux étudiants un corpus de connaissances prédéfini mais de les amener plutôt à définir eux-mêmes leurs itinéraires, par la médiation de leurs propres productions, et de les accompagner au cours de cette reconnaissance en fécondant leurs expérimentations et leurs recherches. Pour ce faire, une attention très fine et très personnalisée est indispensable. Cette manière de procéder impose notamment écoute silencieuse et rigueur intellectuelle ainsi qu'une réelle capacité dans l'art du questionnement pédagogique ». Cette pédagogie du projet qui caractérise l'enseignement supérieur dans le domaine des arts plastiques, ne devrait-elle pas s'appliquer plus généralement à l'accompagnement pédagogique des pratiques en amateur ? L'usage des TIC ne permet-il pas, plus facilement qu'hier, à cette pédagogie de *transfert de subjectivation* d'être mise en œuvre par l'invention de protocoles et dispositifs de travail nouveaux ?

Dans le chapitre consacré aux « formations annexes » de son rapport, Jacques Imbert souligne l'extrême nécessité de répondre aux besoins d'imaginaire de nos concitoyens pour accéder à leur propre subjectivité et à travers elle, à celles multiples et souvent exigeantes des artistes. « L'institution scolaire et le milieu parental notamment excluent encore trop souvent l'imaginaire du sérieux de la formation. Or le détour fictionnel est essentiel : c'est l'imagination du possible qui permet de structurer le réel. ». Et un peu plus loin, en caractères gras, cette analyse sur les cours péri et postsecondaires qui sonne encore aujourd'hui comme un programme à accomplir : « Parce qu'il y a engagement cognitif dans les pratiques artistiques – modes de compréhension et d'appropriation du monde – parce que le primat des activités de réception sur les activités de production et de création est porteur d'un risque d'inadaptation au monde contemporain, il importe plus que jamais de développer des actions de sensibilisation esthétique et d'initiation plastique. »

## **Favoriser la réception active – au cœur aujourd'hui de la culture numérique – c'est, dix ans après le rapport Imbert, articuler les pratiques amateurs avec la formation des futurs professionnels.**

Jacques Imbert restait confiant en la possibilité pour les écoles de remplir ce contrat et d'être à la hauteur d'une ambition consistant à mettre « l'imaginaire » au centre d'une pédagogie pour tous. Il cite les exemples d'écoles qui on vu se multiplier « par dix, par vingt leur nombre d'inscrits » dont l'école d'art de Grenoble. Mais il reste conscient des limites de cet effort de démocratisation en soulignant que « la non explicitation du niveau de cet enseignement le marginalise en un lieu de consommation. Se perpétue et se développe ainsi localement un type de cours sans que se posent d'autres questions que celles des capacités et des conditions d'accueil », alors qu'il s'agit tout a contraire non seulement d'éduquer le goût mais de « prémunir chacun contre une forme sociale de passivité. »

Jacques Imbert en appelle à une « **stratégie de fond** », en affirmant que « les écoles (et notamment les écoles nationales qui demeurent un peu en retrait), leurs étudiants, leurs enseignants pourraient aller plus loin dans une action en faveur de la découverte par le plus grand nombre de la dimension artistique, en partant à la recherche de formules, de procédures nouvelles. Il semblerait bien en effet que peu de réflexion ou d'expériences nouvelles soient venues enrichir ce domaine, des expériences qui sensibilisent mieux aux notions de recherche, de risque, d'intelligence du contexte en œuvre dans la pratique artistique, qui suscitent davantage d'exigences esthétiques (...). » Et Jacques Imbert de diagnostiquer ce qui fait obstacle à la mise en œuvre d'une politique ambitieuse dans le domaine : des problèmes de financement et une absence de clarification des compétences entre les différents départements ministériels d'une part et les collectivités territoriales d'autre part. Ces obstacles ne peuvent-ils être aujourd'hui levés ?

Il semblerait que ce pourrait être le cas dans le cadre de la gouvernance partagée qui prévaut dans les EPCC, permettant une discussion ouverte entre collectivités et Etat, même si les municipalités (ou agglomérations) restent concernées au premier chef et souhaitent le demeurer dans la mesure où ces questions touchent directement leurs administrés. Pourtant, nous y reviendrons, le contexte régional de l'offre aux amateurs doit être réexaminé tout comme les liens à nouer avec

l'enseignement supérieur. Le contexte nouveau de l'EPCC permet à ce titre de dynamiser les relations entre « local et régional », « amateurs et professionnels ».

### 1-3 L'offre pédagogique en direction des amateurs au sein des écoles supérieures d'art

Pour Bernard Stiegler, les réseaux numériques sont les pharmakons de notre temps, c'est-à-dire un poison ou un remède aux maux de notre époque, selon l'usage que l'on en fait. Il importe selon lui de favoriser l'intelligence de ces nouvelles formes d'activités sociales et culturelles en développant à partir d'elles des usages innovants, collaboratifs et réflexifs. Les écoles d'art, en tant qu'institutions de formation supérieure et de recherche remplissent cet objectif. Elles mobilisent et interrogent les technologies numériques dans leurs enseignements notamment du « multimédia » ; les étudiants-chercheurs dans le domaine particulier du design interactif, conçoivent des objets et des dispositifs numériques et mènent une réflexion avancée sur l'esthétique numérique. Les écoles d'art sont des espaces privilégiés d'innovation – dans le cadre de leurs programmes de recherche notamment – en matière de pratiques de création et d'usage des technologies et réseaux numériques qui renouvellent les relations entre acteur et spectateur, enseignant et apprenant<sup>411</sup>. En revanche ces interrogations ne « travaillent » pas les activités qu'elles organisent en direction des « publics extérieurs » ou « autres publics », selon les expressions en usage dans les écoles. Pourtant **l'expertise**

---

<sup>411</sup> À signaler l'existence à l'université Paris 8 de L'«Observatoire des nouveaux médias», cycle de conférences organisé par l'École nationale supérieure des arts décoratifs en coopération avec l'Université Paris 1 ; Paris VIII est partenaire du programme de recherche de l'École supérieure d'art et de design Le Havre-Rouen intitulé Idea (If design else art) qui s'est fixé pour objectif d'éditer des publications consacrées à la manipulation des outils numériques pour la création : graphisme programmé, généré, interactif, publications en ligne... Le « Pôle Image de l'Union » qui réunit l'école du Fresnoy, le Centre régional de ressources audiovisuelles et des entreprises et prend en compte les jeux vidéo et serious game, les métiers de l'image, l'audiovisuel et le télévisuel. L'école nationale des arts décoratifs a un programme de recherche du laboratoire EnsadLab dédié à la recherche et au développement des pratiques artistiques dans les espaces partagés en ligne (développement de plateforme open source permettant un travail collaboratif). Mais aussi pour les écoles territoriales, l'école supérieure d'art de Metz (ESAM) dans le cadre de son option « dispositifs multiples » qui « engage les étudiants dans une réflexion stratégique et des productions qui mettent en jeu différents modes d'espaces, d'images, de langages et de réseaux en posant les questions de leurs statuts et de leurs fonctions dans le monde contemporain tel qu'il se détermine aujourd'hui. A Marseille, le studio Lentigo est associé à l'équipe de recherche insARTis, commune à trois écoles : l'école Nationale Supérieure d'Architecture de Marseille, l'école supérieure des beaux-arts de Marseille, l'école polytechnique Polytech'Marseille et questionne notamment les conséquences pratiques du Web 2.0 [www.insartis.org](http://www.insartis.org). L'école nationale de la photographie a - naturellement – créé une instance de réflexion sur l'image numérique permettant de réunir chercheurs, artistes et entreprises qui se matérialise notamment par un site dédié [www.observatoireimagednumerique.com](http://www.observatoireimagednumerique.com). L'école supérieure d'art et de design d'Amiens explore quant à elle les possibilités des ordiphones à travers son programme « Interactions Tactiles pour l'Orientation, l'Information et la Présence » (ITOIP) en partenariat avec l'Université technologique de Compiègne.

**d'usage des amateurs doit pouvoir se confronter aux pratiques artistiques et aux questions d'ordre esthétique.** Les publics « amateurs », jeunes et adultes, doivent pouvoir trouver au sein de l'école des espaces d'échanges et d'expérimentations en relation avec les artistes et l'ensemble des personnes qui fréquentent l'école. Mais qui sont ces publics que recouvre le terme d'amateurs ?

#### 1- 4 Une offre péri et postscolaires mal connue et non évaluée

Nous ne disposons pas de données exhaustives et longitudinales, qu'elles soient quantitatives ou qualitatives, sur les cours post et périscolaires des écoles d'art, qui nous permettraient d'évaluer leur évolution dans le temps. Cela malgré le questionnaire annuel adressé aux écoles par le service arts plastiques/département des écoles supérieures d'art et de la recherche. Ce document comporte actuellement deux questions portant sur « l'éducation artistique » dans la rubrique « autres effectifs d'élèves » :

- Activités périscolaires (enfants) : décrivez la nature de ces cours ou joindre un document de présentation (Interventions en milieu scolaire, ateliers arts plastiques).
- Activités postscolaires (cours pour adultes) : décrivez la nature de ces cours ou joindre un document de présentation (histoire de l'art, peinture, modelage).

Mais dans les faits, la quasi-totalité des écoles se contentent de joindre une documentation que les services ne sont pas en mesure de consolider compte tenu de leur hétérogénéité. Par ailleurs les écoles nationales ne sont plus destinataires du questionnaire. Le service de l'inspection n'a donc pas les moyens, aujourd'hui, de produire un rapport permettant de dresser un panorama de l'offre en direction des amateurs dans les écoles supérieures d'art et d'en proposer une analyse globale.

*> Le passage du questionnaire sur l'application OMEGA pour 2012-2013 permettra une remontée systématique des chiffres de fréquentation. Une nomenclature simple d'activités et quelques questions relatives aux temps horaires permettant de qualifier a minima cette offre, permettraient d'enrichir les données collectées, qui pourraient alors être dépouillées par le département des publics et de la diffusion au sein de la DGCA.*

> Par ailleurs le questionnaire annuel sur OMEGA pourrait être accompagné dès 2013 d'une enquête sur les pratiques en amateur dans les écoles d'art comportant une typologie d'activités préétablie fine, mais également des questions sur les droits d'inscription, les partenariats, les locaux, etc.. Ce questionnaire permettant de dresser un état des lieux pourrait également être adressé au réseau des écoles préparatoires. Cette enquête s'intégrerait à un travail de cartographie régional sur l'offre publique de formation des amateurs dans le domaine des arts plastiques<sup>412</sup>.

Nous disposons cependant de tableaux chiffrés des effectifs des formations périscolaires et postsecondaires dans les écoles d'art territoriales pour l'année scolaire **2008-2009 : 15 012 personnes (9 790 adultes et 5 222 jeunes) ont été accueillies dans le réseau de 47 écoles d'art** [voir annexes]. Ce chiffre moyen de 15 000 amateurs (confirmé par le rapport de Jacques Imbert en 1998 et celui de Martin Bethenod en 2002-2003 <sup>413</sup> peut paraître élevé au **regard des 10 000 élèves (en moyenne chaque année) inscrits dans le supérieur**. Mais il est relativement faible si on le compare aux publics des deux principales associations soutenues par la Ville de Paris, même si Paris a concentré l'essentiel de l'offre d'enseignements des arts plastiques. *Les ateliers beaux-arts de la Ville de Paris* offrent en effet 87 cours fréquentés en 2009 par 5 282 élèves (arts plastiques, photographie, infographie, cinéma d'animation, BD, proposés à des adultes et à des étudiants préparant les concours d'entrée aux écoles d'art). L'association *Paris-Ateliers* délivre quant à elle 550 cours qui touchent un public de 5 500 usagers dans le domaine des arts plastiques plutôt traditionnels (mais comprenant un cours « Images 3D », une autre

---

<sup>412</sup> Signalons à cet égard l'étude menée en 1989 par Claude Cléro, chargé de mission à l'inspection des enseignements artistiques, intitulée *Aspects divers des formations artistiques à Paris en 1988. Écoles-Cours-Ateliers arts plastiques*, ainsi que l'enquête nationale sur les enseignements artistiques post et périscolaires qui semble avoir été menée en 1998. (document non daté et non signé). Par ailleurs, la Ville de Paris projette de créer un site internet et une application pour ordiphone permettant d'accéder dans un premier temps à l'offre de 400 cours et ateliers (arts plastiques/artisanat d'art, photo/ciné/multimédia, mode/design, jeune public, etc.). Cette initiative entre dans le cadre du « Paris numérique » et du « créative tourisme » qui se développe en Europe afin de prendre en compte les attentes du touriste « créatif amateur ». Un nouveau réseau européen vient de se créer pour favoriser cette nouvelle économie à la croisée du tourisme et de la culture amateur : « Les touristes créatifs explorent de nouvelles destinations avec pour principal objectif, de réaliser des activités créatives sur leur lieu de séjour – à travers l'apprentissage, la création ou l'exhibition de leur talent -. Le réseau leur permettra de découvrir des destinations et activités qui répondent à leurs exigences ». (<http://www.creativetourismnetwork.org>)

<sup>413</sup> En 2002-2003, le délégué Martin Béthenod comptabilisait 19 157 inscrits dont 11 708 adultes et 7 132 jeunes de moins de 18 ans. Les chiffres ont donc tendance à démontrer une érosion de la fréquentation qui affecte moins proportionnellement les effectifs des adultes (moins 2000) que ceux des jeunes (moins 1960 inscrits). En examinant le chiffre de 1998 de 15400 inscrits (10 200 adultes et 5200 jeunes) fournis par l'inspecteur en chef de l'enseignement Jacques Imbert, on peut penser que cet écart de 4000 inscrits reste relatif. Une étude longitudinale plus approfondie, comparant les périmètres et identifiant les écoles affectées, permettrait de comprendre les raisons de ces écarts.

d'« images numériques » et un de films d'animation) et des métiers d'art couvrant 86 disciplines sur 31 sites. Ce qui représente pour la ville de Paris un total de près de 10 800 usagers.<sup>414</sup>

Insistons sur le fait que la demande reste forte et ne peut que rarement être satisfaite **même dans les municipalités ou agglomérations dont l'école accueille de très nombreux amateurs comme celles de Nantes (1739 inscrits), Grenoble (993 inscrits), Caen (847 inscrits ) ou encore l'ENSBA à Paris (1149 adultes)**. Les contraintes liées à la disponibilité des locaux ou du matériel, ainsi que la rémunération des enseignants ne permettent généralement pas d'élargir l'offre et de satisfaire davantage la demande. **Il faut donc moins raisonner en termes d'élargissement des publics qu'en termes de qualification de l'offre et de prise en compte des publics « empêchés » (notamment socialement).**

De plus les deux rapports d'inspection sur les pratiques en amateur dans les écoles supérieures d'art, produits par le service de l'inspection à l'enseignement de la délégation aux arts plastiques<sup>415</sup>, confirment que, malgré la variété des situations examinées, une absence d'ambition préside à l'offre proposée aux amateurs, à l'exception notable des cours de préparation aux concours d'entrée aux écoles. Bien qu'intégrées dans des activités planifiées, les écoles d'art proposent pour l'essentiel une offre de loisirs récréatifs susceptibles de répondre à la demande des enfants, des adolescents, des adultes et des seniors, sans que cette offre intègre une dimension d'acquisition des savoirs et des savoir-faire tout en prenant en compte la sociabilité recherchée à travers les cours. Conçus comme une activité de « sensibilisation » aux arts plastiques traditionnels, les « cours » périscolaires et postscolaires dispensés par les écoles d'art se limitent au mieux à ce que l'on

---

<sup>414</sup> Sans compter les offres des structures telles que « le 104 », « Main d'œuvre », « La Maison du geste et l'image », qui interviennent essentiellement dans le cadre de partenariat avec le Rectorat pendant le temps scolaire (à l'exception de l'organisation de stages hors temps scolaire). Ce chiffre est à comparer à celui fourni par Claude Cléon en 1987 de 18 500 inscrits à Paris dont 1200 à 1500 dans les centres de loisir. Selon le même auteur, cette année-là, on comptabilisait à Paris 73 établissements publics ou privés d'enseignement ou d'apprentissage (arts plastiques, métiers d'art et communication visuelle) dont les 203 ateliers d'arts plastiques, techniques d'art, graphisme et métiers d'art, accueillant 13 000 élèves, organisé par l'Association pour le Développement de l'animation culturelle créée par Jacques Chirac, en plus de 22 cours municipaux d'adultes fréquentés par 4 000 élèves, soit au total 17 000 inscrits (Cléro, *loc.cit.*). La Ville de Paris – que nous avons consultée – n'a pu nous fournir de chiffres actualisés.

<sup>415</sup> Il semble que nous ayons eu en possession l'ensemble des rapports de l'inspection de l'enseignement artistique, soit quatre rapports dont trois de Jean-Claude Conesa : l'école municipale de Châtellerauld (2003), l'école municipale des Beaux-arts du Genevois-Annemasse (mai 2005), l'école d'art d'Annecy (septembre 2005), et un rapport de Colette Garraud et Jacques Imbert sur les écoles d'art de Lyon (1999-2000). Deux concernent des écoles supérieures d'art, et les deux autres des écoles municipales.

pourrait nommer, à partir du vocabulaire de la commission européenne, une **transmission non formelle** de techniques dans le domaine des arts graphiques et plastiques (dessin, peinture, volume et parfois BD et mangas), rarement des techniques de l'image et du graphisme (photographie, vidéo, design graphique) et très exceptionnellement des techniques numériques (multimédia interactif, 3D, univers virtuels...). Ces cours pratiques sont parfois agrémentés d'une offre culturelle telle que conférences d'initiation à l'histoire de l'art et voyages d'étude (sorties dans des musées et espaces d'art contemporain) sans lien entre pratiques plastiques, pratiques culturelles et approches théoriques (histoire de l'art, interprétation des images, esthétique). Par ailleurs, les vacances scolaires sont pour la plupart des écoles l'occasion de stages thématiques donnant parfois lieu à une exposition des travaux réalisés sans que ceux-ci s'intègrent à une démarche de création.

**Ainsi, tout ce qui fait la singularité et le succès de l'enseignement supérieur des écoles d'art (pédagogie de projet et personnalisée, décloisonnement des disciplines, exercice d'une pensée critique, maîtrise de l'ensemble des techniques dont les techniques numériques, approche esthétique...) n'est pas réinvesti dans l'offre pédagogique offerte aux amateurs, sauf dans certains cycles de préparation au concours d'entrée dans les écoles d'art.**

#### 1-5 L'offre municipale et associative

L'offre pédagogique en direction des amateurs ne s'adresse qu'à un public de proximité (ville, communauté d'agglomération). De nombreuses municipalités ou communautés de communes dépourvues d'écoles supérieures d'art dispensant des cours péri et postsecondaires, offrent à leurs administrés des cours d'initiation et de pratique en arts plastiques afin de répondre à une demande que ne peut satisfaire une école supérieure d'art géographiquement trop éloignée ou en incapacité de faire face à la demande. Il s'est donc développé un tissu d'écoles municipales non habilitées à dispenser des formations diplômantes. Parmi ces écoles, certaines font un travail de sensibilisation esthétique et d'initiation plastiques qui prépare aux concours d'entrée dans les écoles supérieures d'art (écoles d'art de Belfort, Blois, Châtellerauld, Sète...), nous y reviendrons. Par ailleurs un certain nombre d'entre



elles font un travail innovant, intégrant les techniques numériques, le multimédia, l'esthétique des jeux vidéo et des téléphone portables<sup>416</sup>.

On ne dispose pas d'éléments statistiques récents pour chiffrer le nombre d'écoles municipales. Jacques Imbert estimait en 1998 qu'il y en avait environ 500 sur notre territoire<sup>417</sup>. Ce chiffre est à comparer avec celui des deux mille, au moins, « écoles de musique » non agréées existant sur le territoire<sup>418</sup>. On estimait par ailleurs, **en 1988, à près de 1200 le nombre d'« écoles ou cours d'arts plastiques » au niveau communal**. Le poids économique de l'offre de formation en direction des amateurs semble important ; il constituerait la source principale des emplois dans ce domaine » avec 6 000 intervenants (pas tous des équivalents « temps plein ») pour un public estimé à 250 000 amateurs dans le domaine des arts plastiques (hors photographie et vidéo)<sup>419</sup>. Une conclusion s'impose : en plus des écoles supérieures d'art, une offre abondante émanant de municipalités et d'associations culturelles existe dans le secteur des arts plastiques pour accompagner les pratiques en amateur et les écoles supérieures d'art doivent tenir compte de cette offre pour « ajuster » leur projet.

Historiquement et jusqu'au début du XX<sup>e</sup> siècle, ces cours d'initiation étaient dispensées par les artistes d'un certain renom (notamment les Prix de Rome) qui tiraient un revenu non négligeable de l'enseignement qu'ils délivraient dans leur

---

<sup>416</sup> Citons le cas de la Communauté d'agglomération d'Évry Centre Essonne dirigée par Aude Urcun qui a procédé en 2011 à une enquête auprès des usagers de ses « Ateliers d'arts plastiques » (AAP) dans le cadre d'un schéma de développement culturel lui permettant d'améliorer son offre (en introduisant notamment la création graphique, les images animées, la vidéo), de renouveler les publics, de revoir sa politique tarifaire, d'introduire des temps forts de type festival de pocket-films en tissant des liens avec le secteur associatif.

<sup>417</sup> Jacques Imbert, *Une nouvelle place et un rayonnement pour les écoles d'art en France*, *loc.cit.*

<sup>418</sup> Par ailleurs, il existe en 2011 une petite quarantaine d'associations départementales pour le développement de la musique et de la danse (ADDM) ; Le réseau des conservatoires agréés se déploie quant à lui sur trois niveaux de « rayonnement » depuis la réforme de 2006 (municipal, départemental et régional) et comprend un peu moins de 450 conservatoires auxquels s'ajoutent les deux conservatoires supérieurs de musique et danse (Paris et Lyon), les deux conservatoires supérieurs d'art dramatique (Paris, Strasbourg), l'école nationale supérieure des arts et techniques du théâtre, l'école supérieure des arts de la marionnette (Charleville-Mézières) également trois écoles supérieures de danse (Anger, Marseille, Rosella-Hightower et 3 écoles de cirque (Châlons-en-Champagne, Rosny-sous-Bois, Saint-Denis)

<sup>419</sup> *Le poids économique des activités artistiques amateur*, DEP, 1996. Ce chiffre est une évaluation à partir des données recueillies par Claude Cléro (*loc.cit.*) et de l'Inventaire communal de l'INSEE pour l'année 1988 qui établit à 1173 le nombre de communes déclarant être équipées d'au moins une école d'art plastique. Par ailleurs, l'enquête nationale de 2008 sur « les associations culturelles employeurs en France » menée par Opale, estime à 780 le nombre d'associations organisant des ateliers d'arts plastiques en 2008 en France (ce qui représente 8,1% des ateliers-cours tous domaines confondus), à quoi il faut ajouter la photographie (qui représente 0,8%) et les TIC (qui représentent 0,4%). (Opale, centre national d'appui et de ressources culture. Les résultats sont disponibles sur le site Internet d'Opale : [www.culture-proximité.org](http://www.culture-proximité.org)).

propre atelier ; il s'agissait alors de transmettre son art à des élèves. Aujourd'hui encore, des artistes donnent des cours dans leurs ateliers, mais moins dans une perspective professionnelle que, là encore, au sein d'une offre de « loisir créatif ». Des espaces d'« ateliers/ventes », souvent installés en zones achalandées ou touristiques, permettent à la fois aux artistes de vendre leurs œuvres et de répondre à une demande de loisir des touristes et des habitants.

*> Il serait nécessaire que chaque école supérieure puisse disposer d'un état des lieux régional permettant de dresser un diagnostic de l'offre (publique voire privée) et des publics touchés dans les domaines des arts plastiques, du design et du multimédia<sup>420</sup>. Ce travail nourrirait la réflexion sur l'offre aux amateurs dans le cadre de la rédaction du volet du projet « scientifique et culturel » de l'établissement relatif aux « publics extérieurs » et à « l'action culturelle ». Ce projet devrait accorder une large place à une politique partenariale permettant de coordonner et éventuellement mutualiser les ressources et les activités de l'école avec les autres initiatives – municipale et associatives – sur son territoire. Dans cette logique les liens avec l'éducation nationale seraient formalisés ainsi que ceux avec l'éducation populaire.*

---

<sup>420</sup> L'association ARCADE en PACA recensait en 2005 dans une étude intitulée « Les fédérations d'éducation populaire dans le champ de la culture »; elle a mené en 2011 une mission de préfiguration d'un service régional de ressources dans le domaine des arts visuels qui sera le premier du genre.. Depuis 1999, Arteca en Lorraine, dans le cadre du partenariat avec le Ministère de la culture, le Conseil régional de Lorraine et les Conseils généraux de Meurthe-et-Moselle et des Vosges a réalisé un premier inventaire des « Ressources Culturelles en Lorraine » afin de disposer d'un état des lieux homogène sur le territoire régional et couvrant l'ensemble du secteur culturel. Ce travail par sa méthode et sa mise à disposition publique à travers un Annuaire en ligne est exemplaire <http://www.arteca.fr/annuaires/index.php#>.

En 2007 le Conseil régional Rhône-Alpes a commandé une étude avant la tenue de ses Assises de la Culture qui ont infléchi ses politiques sectorielles. L'Adera (l'association regroupant les écoles d'art) a porté l'étude préalable à l'établissement du schéma régional de l'enseignement supérieur en arts plastique en Rhône-Alpes.

Laurent Moszkowicz, au sein de l'association La Malterie, a conduit une étude analysant les conditions de vie et de travail des artistes en région Nord-Pas-de-Calais. Le réseau 50°Nord a réalisé une étude au moment de sa naissance à partir des données sur l'activité et le budget de ses structures adhérentes pour initier une réflexion sur l'économie du secteur.

Le réseau Tram en Ile-de-France a fêté ses trente années d'existence fin 2011. À cette occasion, il a compilé les données budgétaires de ses structures afin de rendre plus lisible leur poids économique et leur activité.

Ces études restent ponctuelles et ne sont pas toujours diffusées, mais les structures qui en sont à l'initiative peuvent être ressources pour établir un état des lieux de l'offre de formation proposée aux amateurs.

## 1-6 Les cycles de préparation aux écoles d'art : un modèle pédagogique à généraliser ?

Dans une note de mars 2003, l'inspecteur aux enseignements Thierry Bayle présente l'ensemble des classes préparatoires publiques organisées au sein d'écoles municipales (qui ne proposent aucune formation diplômante). Ainsi il peut s'agir d'une année préparatoire à temps complet : 36 heures de cours par semaine à l'école municipale de Beaune ; 34 heures de cours d'arts et d'arts appliqués à l'école municipale de Beauvais ; 37 heures de cours par semaine à l'école municipale de Castres ; 26h30 de cours par semaine auxquels s'ajoutent conférences, workshops, résidences, expositions, complétant « une formation volontiers anti-conventionnelle et ouverte sur la création contemporaine », à l'école municipale de Châteauroux qui propose un « cycle préparatoire » à une dizaine d'élèves (avec un quota de 20% de non-bacheliers) accompagnés par 8 professeurs.

Des formules plus souples existent comme des cours spécifiques de 3 heures hebdomadaires pour la classe préparatoire et l'accès libre « à l'ensemble des ateliers d'initiation artistique proposés aux publics périscolaires et adultes » à l'école municipale de Belfort. A l'école municipale d'arts plastiques de Saint-Cyr-sur-Loire, une dizaine d'élèves « de l'enseignement secondaire et du supérieur » suivent 6 heures de « cours et ateliers » par semaine (graphisme, peinture, volume, multimédia) ; de plus, « tous les deux mois 2 heures d'histoire des arts remplacent l'un des ateliers de pratique artistique. » Des stages de montage d'exposition sont également proposés au centre d'art de Tours : des expositions d'œuvres sont entièrement organisées à partir de prêts d'œuvres du FRAC et des visites d'exposition et d'ateliers complètent cette riche palette d'activités. L'offre de cette école – qui incluait déjà dans les années 2000 le graphisme et le multimédia – est exemplaire.

Des cours en lien avec l'Education nationale existent comme ceux noués par l'école municipale d'art de Cholet qui propose notamment des cours pour des élèves de première et terminale le samedi de 15h30 à 18h. De son côté, **l'Education nationale propose des classes post-baccalauréat d'approfondissement en arts plastiques**, comme celle créée en 1995 au lycée Pablo-Picasso de Fontenay-sous-Bois : une « formation généraliste en arts plastiques à l'intérieur du lycée dont le pôle

artistique fait partie du projet d'établissement. Elle vise à développer la pratique artistique (14 heures d'arts plastiques dont 10 heures de pratiques et 4 heures d'approfondissement théorique à partir de la pratique), tout en s'appuyant sur la culture générale et la réflexion critique (philosophie, lettres, histoire, physique, langues étrangères, musique), soit 28 heures hebdomadaires » (24 élèves admis sur 150 candidats). Deux autres classes d'approfondissement en arts plastiques, apparentées aux classes préparatoires aux écoles d'art », en plus de celle de Fontenay-sous-Bois, ont été constituées dans l'Académie de Créteil et de celle de Gustave Eiffel de Gagny, et le ministère de l'Education Nationale souhaite étendre ces classes pilotes<sup>421</sup>.

Un apprentissage des techniques à travers un véritable cycle de formation sur deux ans est proposé par l'école municipale des beaux-arts Edouard-Manet. Il comprend un premier cycle de découverte et de sensibilisation qui s'adresse aux lycéens de seconde et de première, et un second cycle de projets personnels – sous forme de « cours-ateliers » – ouverts aux lycéens de première et de terminale et également aux étudiants ayant un niveau bac. **L'ensemble de cette offre est exemplaire quant au niveau d'exigence requis et aux passerelles ménagées avec les élèves du secondaire.**

On ne peut que souligner avec l'inspectrice Kathy Alliou (note de janvier 2010) le caractère hétérogène de ce paysage<sup>422</sup> et le flou qui entoure « la notion même de classe préparatoire aux écoles d'art » ; « un cadre de définition » serait nécessaire. L'inspectrice indique par ailleurs que le suivi individualisé des élèves dans les cours périscolaires a créé une confusion supplémentaire en assimilant cette modalité pédagogique à une « préparation » aux concours d'écoles d'art. De surcroît, une offre abondante et onéreuse de classes préparatoires privées (coût 5000 à 6000€ l'année au lieu de 250 € à 500€ pour l'offre publique) brouille la lecture des enjeux de ces classes préparatoires. Par ailleurs des cours ou des cycles de préparation aux

---

<sup>421</sup> Ces classes d'approfondissement en arts plastiques (CAAP) donnent aux élèves le statut d'étudiants. De plus, sur proposition du Conseil de classe, une équivalence en deuxième année de DEUG arts plastiques peut être obtenue. (Note de George-François Hirsch, directeur général de la DGCA, à Guillaume Boudy, secrétaire général du MCC du 24 mars 2009 ayant pour objet « Les classes préparatoires aux écoles supérieures d'art »).

<sup>422</sup> En 2009, une vingtaine de classes préparatoires publiques aux écoles d'art a été répertoriée et treize d'entre elles se sont constituées en une association nommée APPEA (Association des préparations publiques aux écoles supérieures d'art) fondée en mai 2008 et partageant une charte commune. <http://www.appea.fr>

concours d'entrée en écoles d'art se multiplient au sein même des écoles supérieures d'art [ annexe n°4<sup>423</sup>

Tout en relevant l'excellence de la qualification des préparations publiques à temps plein – toutes annoncent un taux de réussite aux concours avoisinant les 100% – Kathy Alliou pointe un autre paradoxe : le « rapprochement entre classes préparatoires et cursus artistique » (niveau d'exigence similaire par la qualité des intervenants qui sont de plus en plus souvent enseignants en écoles supérieures d'art) est tel qu'il n'a plus guère de différences ; par conséquent, la classe préparatoire devient une année de mise à niveau qui s'intègre dans le cursus de l'école (il est arrivé que des élèves de classes préparatoires aient été admis en seconde année d'école d'art). En revanche, les étudiants en année préparatoire ne bénéficient pas du statut d'étudiant, ni de bourses sociales<sup>424</sup> ; **la classe préparatoire revient donc souvent, dans les faits, à allonger la scolarité d'une année sans soutien financier possible, ce qui favorise la discrimination sociale au lieu de la combattre.** Le doute exprimé par Jacques Imbert, dans son rapport, sur la pertinence d'un tel prolongement des études, subsiste.

*> La piste à privilégier ne serait-elle pas d'envisager un cycle de formation souple au sein des écoles supérieures d'art (construit en partenariat avec les écoles municipales) dans une relation de complémentarité avec l'éducation nationale, en examinant notamment la manière dont les liens peuvent être noués entre les enseignements arts plastiques et arts appliqués dans les collèges (obligatoires) et les lycées (optionnels)<sup>425</sup>, les classes pilotes à horaires aménagés en cours*

<sup>423</sup> Le cours préparatoire aux concours des écoles d'art offert par l'école de Toulouse ne figure pas dans la liste, il s'agit d'une « aide à la préparation du concours » qui existe depuis deux ans et concerne une quinzaine de jeunes par an. C'est donc une préparation « légère » d'une demi-journée par semaine, complétée par un workshop d'une semaine afin de pouvoir être suivi par des personnes scolarisées. D'autres initiatives de ce type peuvent exister, mais ne sont pas identifiées par les services. Une enquête exhaustive menée auprès des écoles pourrait confirmer ce point et évaluer les résultats d'une telle offre qui semble répondre à une réelle demande

<sup>424</sup> Une exception notable : le programme « Egalité des Chances en écoles d'art », un projet pilote de classes préparatoires réunissant l'école supérieure d'arts de Rueil Malmaison, Arcades à Issy les Moulineaux et les 4 écoles nationales d'Ile de France ; le soutien de la Fondation Culture & Diversité consistait à prendre en charge les frais d'inscription et l'équivalent de bourses sociales pour les élèves issus de Zep.

<sup>425</sup> Les enseignements artistiques obligatoires au collège (« éducation musicales » « Arts plastiques »), la discipline « Arts appliqués » de la voie professionnelle du lycée, et les enseignements artistiques de la voie générale du lycée (Arts plastiques, Cinéma et Audiovisuel, Histoire des arts, Musique et Théâtre). L'enseignement déterminatif « Histoire des Arts » du lycée ne doit pas être confondu avec l'enseignement obligatoire (primaire et secondaire) de l' « Histoire des arts ». Il n'existe pas pour l'instant de classes à horaires aménagés (comme en musique, danse et théâtre) dans le domaine des arts plastiques bien que des discussions voire des expérimentations aient pu avoir lieu. Cf. : <http://eduscol.education.fr/pid23203/enseignements-artistiques.html>

*d'expérimentation*<sup>426</sup> et les CAAP. Ces formations préparatoires ne devraient-elles pas s'inscrire dans un schéma national d'enseignement artistique permettant de formaliser les exigences de ces enseignements et leur insertion dans l'offre périscolaire ? Par ailleurs, un programme « Égalité des chances en écoles d'art » de la Fondation Culture & Diversité permettrait de soutenir, grâce à des bourses sociales, les bacheliers souhaitant préparer une formation artistique. « Une école de la seconde chance » pourrait également voir le jour qui permettrait de soutenir des élèves en difficultés scolaires et leur donner la possibilité de se préparer aux métiers artistiques<sup>427</sup>.

### 1-7 Former des jeunes amateurs, pour quoi faire ? Les enjeux d'une école par les élèves eux-mêmes

Cependant, pour engager de tels chantiers, il faut en premier lieu tordre le cou aux arguments traditionnellement avancés qui nient la pertinence d'une formation des amateurs dans le domaine des arts plastiques en cantonnant les pratiques amateurs à une activité pour « le plaisir » qui serait celle des « peintres du dimanche ». Le caractère solitaire de la pratique des arts plastiques et son corollaire, l'autodidactie, sont mis en exergue dans toutes les enquêtes, mais ils ne doivent pas être posés en contradiction avec la nécessité d'un encadrement pédagogique et des paliers de formation. La vision romantique du geste de création pur a la vie dure : un art sans technique (en opposition aux arts de l'interprétation que sont la musique, la danse et le théâtre) et uniquement « inspiré ». On observe au contraire que les cours préparatoires d'entrée en école d'art deviennent aujourd'hui un passage quasi obligé étant donné, précisément, le niveau d'exigence demandé par les écoles supérieures dont le diplôme à cinq ans est reconnu au niveau le plus élevé (niveau 1 de certification reconnu par la commission nationale de certification professionnelle)<sup>428</sup>.

---

<sup>426</sup> L'école d'art Le Quai à Mulhouse a mis sur pieds un module de cours permettant à des étudiants d'intervenir dans des classes à horaires aménagés en arts plastiques.

<sup>427</sup> Voir à ce sujet le projet d'un « module d'école de la seconde chance » dans le cadre de la future « Tour Médicis » à Clichy-Montfermeil lancée par le ministre Frédéric Mitterrand <http://www.culturecommunication.gouv.fr/Espace-Presse/Communiqués/Frederic-Mitterrand-ministre-de-la-Culture-et-de-la-Communication-a-presente-le-projet-de-la-Tour-Medicis-de-Clichy-Montfermeil>. Une réflexion semblable est également menée dans le cadre du projet pour une nouvelle localisation de école d'art d'Aix en Provence.

<sup>428</sup> Le *Répertoire national de certification professionnelle* établit une reconnaissance du niveau des diplômes professionnels. Voir le détail des missions la commission sur son site Internet <http://www.cncp.gouv.fr/gcp/pages/lang/fr/Accueil35701/Repertoire>.

Une étude menée par Frédérique Joly sur quatre écoles d'art municipales en Nord-Pas-Calais<sup>429</sup> donne des arguments sur la nécessité d'instaurer une véritable formation pour les publics amateurs des écoles supérieures d'art. Les analyses de ce travail d'enquête portent essentiellement sur les attentes et motivations des 11 à 16 ans.

L'enseignement en collège n'est pas un facteur déterminant : il est jugé par les jeunes trop scolaire, ennuyeux avec « trop de leçons et pas assez de pratique ». L'adolescent cherche à compléter sa formation et « vivre autre chose au sein de l'école d'art ». **L'école d'art fournirait un cadre de développement personnel, mais aussi professionnel.**

La motivation des jeunes : près de **la moitié des adolescents inscrits envisagent des études artistiques** (mais la moitié d'entre eux n'expriment pas la volonté de devenir artiste plasticien – encore trop difficilement envisageable comme un vrai métier – mais plutôt designer, graphiste, styliste, décorateur d'intérieur, professeur d'arts plastiques). Cette donnée est d'autant plus importante qu'aucune classe préparatoire n'est offerte en tant que telle par les quatre écoles étudiées ! Pour l'autre moitié des adolescents l'école permet de partager un moment de pratique artistique, l'école d'art fournissant, selon la chercheuse, un autre modèle de socialisation que le collège, le lycée ou la famille, De plus **l'école d'art apporte des connaissances supplémentaires « réutilisables » dans le cadre de leur future vie professionnelle.**

Une pratique solitaire intense : **81% des jeunes déclarent avoir une pratique solitaire** (dessin, peinture, sculpture). Cette forme d'expression « déborde », selon Frédérique Joly, les cadres de l'école secondaire comme de l'école d'art dans la mesure où cette pratique correspond aussi à un exercice d'autonomie.

La motivation des parents d'élèves : ils considèrent la pratique amateur non pas comme simplement un temps de loisir, mais plutôt comme un **temps de socialisation à valeur cognitive.**

---

<sup>429</sup> Frédérique Joly, communication dans le cadre du colloque « Enfance et Cultures » organisé par le DEPS en décembre 2010. Étude de terrain réalisée dans le cadre d'un doctorat de sociologie de l'art mené sous la direction du professeur Alain Quemin et sous la tutelle du laboratoire CERLIS, Paris-Descartes. Les écoles municipales sont : L'école d'art du Calaisis, l'école municipale d'art de Boulogne-sur-Mer, l'école des beaux-arts de Saint-Omer et l'école d'art de Dunkerque. Pas de publication disponible pour l'instant.

Pour la chercheuse, l'ensemble de ces observations confère aux écoles d'art des « responsabilités d'enseignement et de « socialisation ». Ainsi, à la question posée aux jeunes – « Qu'aimerais-tu trouver à l'école d'art que tu ne trouves pas aujourd'hui ? » – nombreux sont ceux qui répondent : un espace réservé aux élèves où il serait possible de dessiner, d'accrocher des travaux, un lieu de libre expression aux supports multiples. On pourrait dire un « foyer » artistique. Une idée traditionnelle, mais qui retrouve aujourd'hui une actualité ; nous y reviendrons.



## 2. Quelles perspectives pour les pratiques en amateurs dans les écoles d'art ?

La mise en place des EPCC représente une opportunité pour reprendre collectivement le débat ouvert par Jacques Imbert : quelle offre pédagogique pour les amateurs en école d'art ?

Dans une lettre circulaire du 30 mars 2010 ayant pour objet la réforme de l'enseignement supérieur des arts plastiques, Georges-François Hirsch, directeur général de la création artistique, précise aux Préfets de Région que « Les écoles jouent dans la plupart des cas un rôle culturel sur leur territoire, qui doit être valorisé au moment de leur transformation en EPCC : accueil des amateurs, action de sensibilisation des publics de l'art contemporain, diffusion... Je pense notamment aux écoles situées en Outre-mer ». Les amateurs n'ont donc pas été oubliés, même s'il est ici moins question de formation que « d'accueil ». Dans le document présentant en mai 2010 le projet global de l'EPCC né du rapprochement des écoles de Grenoble et Valence, un paragraphe est consacré aux « enseignements péri et postsecondaires »<sup>430</sup> qui avance des pistes pour faire de cet enseignement – qui est bien appelé comme tel – à la fois **un enseignement intégré à l'offre globale** (chaînage avec les cours préparatoires aux concours notamment) et un **pôle ressources** (répondant aux besoins en formation des animateurs du milieu associatif). Ces deux vocations des « cours publics » en écoles supérieures d'art : enseignement intégré dans une école qui joue un rôle « ressources » au sein de son territoire, constituent les deux thèmes piliers de notre analyse.

---

<sup>430</sup> Ainsi rédigé : « L'établissement assure aussi une mission de développement des pratiques de type péri et postsecondaires, sur les deux sites (...). Cette mission s'adresse à l'ensemble des publics potentiels, enfants (à partir de 6 ans), adolescents. Deux axes seront renforcés :

- l'interface avec le public adolescent, susceptible de préparer l'année préparatoire ou de présenter des concours(...).
- Les relations avec la médiation, dans la mesure où les ateliers de médiation intègrent souvent des ateliers de pratique (y compris vers les publics étudiant hors études artistiques)

On peut par ailleurs distinguer deux types d'intervention :

- les ateliers pratiques (voire les conférences) menés directement par un intervenant spécialisé à l'intention des usagers,
- les sessions de formation d'animateurs qui permettent d'améliorer la qualité des ateliers organisés par d'autres structures publiques ou associatives sur les territoires environnants. Ces interventions sont évidemment en croisement avec l'activité de formation professionnelle. »

## 2-1 Une nouvelle pédagogie des écoles d'art en direction des amateurs, un objectif européen

L'enjeu principal de la formation des amateurs est de permettre à tout un chacun – jeune ou adulte – de former son goût en améliorant ses capacités d'analyse par la connaissance et la pratique de la création plastique. Pour reprendre les termes de l'union européenne, il s'agit à travers cet enseignement d'acquérir des « compétences clés pour l'éducation et la formation tout le long de la vie » en développant la « sensibilité et l'expression culturelle » permettant de savoir apprécier « l'importance de l'expression créatrice d'idées, d'expériences et d'émotions sous diverses formes, dont (...) les arts visuels », mais aussi en acquérant des « compétences numériques », « sociales et civiques », en développant « l'esprit d'initiative et d'entreprise » et en apprenant à apprendre.<sup>431</sup>

Les apprentissages offerts en école d'art doivent également s'articuler aux formations professionnelles – destinées aux adultes – qui se mettent actuellement en place<sup>432</sup>. Certaines de ces formations s'adressent autant aux amateurs qu'aux professionnels comme celles offertes par l'Ecole Nationale Supérieure de la Photographie d'Arles (ENSP) dans le domaine de l'image<sup>433</sup>. De plus, certaines écoles proposent d'ores et déjà à des artistes professionnels la possibilité soit d'acquérir des compétences nouvelles en matière d'intervention avec la formation de plasticiens intervenants (CFPI)<sup>434</sup>, soit de valider leurs acquis par l'obtention d'un

---

<sup>431</sup> Annexe à la recommandation du Parlement européen et du conseil. Op. cit. [http://ec.europa.eu/dgs/education\\_culture/publ/pdf/il-learning/keycomp\\_fr.pdf](http://ec.europa.eu/dgs/education_culture/publ/pdf/il-learning/keycomp_fr.pdf)

<sup>432</sup> Un rapport de l'IGAC commandé le 1<sup>er</sup> juin 2011 à Jean-Marc Lauret porte sur « L'offre des établissements d'enseignement supérieur relevant du ministère de la culture et de la communication en matière de formation continue ». A titre d'exemple citons l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs qui propose des stages pour les demandeurs individuels. La formation est personnalisée et le programme est défini en fonction du projet professionnel du candidat et de son niveau dans les différentes disciplines qui le composent. Ces cours dispensés sur une année sont proposés dans les secteurs suivants : Architecture intérieure, Art espace peinture/sculpture, Design graphique/Multimédia, Design objet, Design textile, Design vêtement, image imprimée (illustration, gravure, sérigraphie), Photo/Vidéo, Scénographie. La formation n'est pas diplômante. Son coût sans prise en charge, est de 2373 € et avec prise en charge (Assedic, Fongecif, employeur etc.) de 3173 €.

<sup>433</sup> Dans son document de présentation, l'ENSP précise qu'elle a ouvert un pôle de formation continue en 2007, « afin de proposer des sessions de formation aux professionnels des métiers de l'image, aux artistes ainsi qu'aux passionnés de photographie ».

<sup>434</sup> Seules les écoles d'art de Bourges et de Strasbourg sont aujourd'hui centres de formation de plasticiens intervenants. Cette formation, créée en 1999, est non diplômante et ne permet pas à ce jour de délivrer un certificat professionnel bien que ce sujet soit à l'étude comme l'est également son articulation avec la formation professionnelle. Par ailleurs depuis deux ans, le CFPI de Bourges pilote un module optionnel de sensibilisation «L'art hors de son contexte» ouvert aux étudiants de la phase projet de l'école d'art de Bourges. Les temps de recherche du CFPI et ceux du module sont parfois croisés. Permettant de mixer les deux publics. Là encore, une expérience à mieux faire partager à la communauté des écoles d'art.

diplôme via la « validation d'acquis d'expérience » (VAE)<sup>435</sup> [ annexe n°4]. **Pourquoi les cours périscolaires et postscolaires ne prendraient-ils pas place dans cette chaîne de formation et de reconnaissance de compétences ou d'acquis ?**

Dans la foulée de la création du fonds dédié à la formation professionnelle qui devrait intervenir en 2012, **l'ambition est bien de faire des écoles d'art des institutions de formation artistique et culturelle tout le long de la vie**<sup>436</sup> permettant à chacun une reconnaissance de compétences qui pourraient être valorisées dans le **CV Europass**<sup>437</sup>. Celui-ci s'attache en effet moins aux diplômes en tant que tels qu'aux compétences acquises à travers les expériences multiples de l'individu, qu'elles soient professionnelles ou personnelles. « Les pays européens soulignent de plus en plus la nécessité de tenir compte de l'éventail complet des connaissances, aptitudes et compétences des individus, et pas seulement celles acquises dans les écoles, universités et autres établissements d'éducation et de formation formelles. La reconnaissance de toutes les formes d'apprentissage constitue donc une priorité de l'action de l'UE dans le domaine de l'éducation et de la formation »<sup>438</sup>. Les pratiques amateurs exercées à la fois en solitaire, en auto-formation, en structures de loisir ou en écoles d'art devraient pouvoir être valorisées comme des « acquisitions de compétences ». **Les écoles supérieures d'art pourraient être les institutions pilotes et ressources où seraient formalisés et valorisés ces acquis.** Les écoles

---

Voir [http://www.ensabourges.fr/liens.php?liens=cfpi& sujet=pr%E9sentation&navigation=01\\_cfpi\\_01](http://www.ensabourges.fr/liens.php?liens=cfpi& sujet=pr%E9sentation&navigation=01_cfpi_01).

Par ailleurs il faut signaler la récente expérience de L'ENSBA qui a créé à la rentrée 2010-2011 un « programme de formation d'artistes intervenant en milieu scolaire » (AIMS) pour ses étudiants à travers un programme de résidences.

<sup>435</sup> VAE (Validation des Acquis de l'Expérience) : « Toute personne engagée dans la vie active est en droit de valider les acquis de son expérience, notamment professionnelle, en vue de l'acquisition d'un diplôme, d'un titre à finalité professionnelle ou d'un certificat de qualification. Pour accéder à la VAE, il faut remplir certaines conditions :

- justifier de 3 années d'activité : « Peuvent être prises en compte, au titre de la validation, l'ensemble des compétences professionnelles acquises dans l'exercice d'une activité salariée, non salariée ou bénévole, en rapport direct avec le contenu du diplôme ou du titre ».

<sup>436</sup> Il existe un système européen de crédits d'apprentissages pour l'enseignement et la formation professionnels (ECVET). Ce nouvel instrument européen a pour but de promouvoir la confiance mutuelle et la mobilité dans l'enseignement et la formation professionnels (EFP). Conçu par les Etats membres en coopération avec la Commission européenne ECVET permet la reconnaissance des acquis d'apprentissage individuels obtenus au cours de périodes de mobilité et il facilite la reconnaissance des acquis d'apprentissage que des jeunes gens ou des adultes ont obtenus dans les contextes les plus divers – formation initiale ou continue - ainsi que des types d'apprentissages, formels, non formels ou informels.

<sup>437</sup> Voir <http://www.europe-education-formation.fr/europass.php>. Ainsi le CV Europass met l'accent sur l'ensemble du parcours et des compétences de la personne acquises au cours de ses expériences professionnelles ou personnelles (engagement associatif, stage, travaux personnels, participation à la vie locale)

<sup>438</sup> Extrait du site Internet de l'Union Européenne : [http://ec.europa.eu/education/lifelong-learning-policy/doc52\\_fr.htm](http://ec.europa.eu/education/lifelong-learning-policy/doc52_fr.htm). Un modèle de formalisation d'apprentissage non formel a été mis au point avec le Youthpass <https://www.youthpass.eu>.

d'art à travers leur inscription dans le paysage de l'éducation et de la formation tout le long de la vie à l'échelle européenne, s'affirmeraient alors bien comme des institutions où se croisent des publics et où se fécondent des savoirs grâce à une pédagogie de l'innovation. Pour cela, il est bien entendu nécessaire de qualifier l'enseignement à destination des amateurs. Plusieurs pistes peuvent être explorées qui tiennent compte de différentes expériences menées sur le terrain.

> *Deux objectifs majeurs devraient donc être poursuivis pour faire de l'école d'art un espace de formation des amateurs et un pôle ressources :*

- *intégrer l'offre aux publics amateurs dans une offre territoriale globale et inscrite dans le projet d'établissement ; développer pour ce faire un apprentissage basé sur les technologies du numérique à la fois interactif et collaboratif favorisant une individualisation des parcours, l'apprentissage du collectif et le management de projet,*
- *reconnaître la qualité des formations délivrées aux amateurs de manière notamment à ce qu'elles puissent être valorisées, à l'intérieur d'un parcours individuel de formation, dans le CV européen (Europass).*

Les modalités d'un tel chantier ne peuvent être exposées dans le cadre de ce rapport. Il s'agit ici d'analyser un contexte, de préciser les enjeux, d'exposer des pistes de travail permettant d'envisager collectivement une véritable politique de formation des amateurs dans le cadre de la nouvelle économie de la contribution et de la « démocratisation des compétences » produite par la révolution numérique. Cela nécessiterait que cette première étape d'analyse puisse être poursuivie en 2012 par un état des lieux précis, basé sur un travail d'enquête quantitatif et qualitatif qui accompagnerait une réflexion collective à l'échelle locale comme nationale. Le contexte européen devrait être pris en compte dans ces réflexions dans la mesure où l'union européenne valorise depuis quelques années l'apprentissage dans un contexte non formel ou informel<sup>439</sup>. De nouvelles approches s'avèrent donc

---

<sup>439</sup> « L'union européenne a retenu les définitions suivantes utilisées au niveau européen :

- L'apprentissage formel est généralement dispensé par des établissements d'enseignement ou de formation, avec des objectifs d'apprentissage structurés, une durée d'apprentissage et un soutien fourni. Il est intentionnel de la part de l'apprenant et entraîne une certification.
- L'apprentissage non formel ne relève pas d'un établissement d'enseignement ou de formation et ne mène généralement à aucune certification. Il est toutefois intentionnel de la part de l'apprenant et présente des délais, un soutien et des objectifs structurés.
- L'apprentissage informel résulte d'activités quotidiennes liées au travail, à la vie de famille ou aux loisirs. Non structuré, il n'entraîne généralement pas de certification. Dans la plupart des cas, il n'est pas intentionnel de la part de l'apprenant. » (site Internet de l'Union européenne, *loc.cit.*)

nécessaires pour identifier et valider les acquis de cet **apprentissage "invisible" qui caractérise les pratiques en amateur.**

> *Dans le cadre de ce chantier pourra être examinée la pertinence qu'il y aurait à élaborer un schéma national d'enseignement artistique des arts plastiques.*

## 2-2 Des questions qui se posent, des expériences à partager, des propositions de méthode pour donner une place aux amateurs au sein des écoles supérieures d'art

Des questions commencent à se poser au sein des conseils d'administration des EPCC qui ouvrent la voie à une telle réflexion collective.

Ces interrogations peuvent être d'ordre administratif telles que la répartition des compétences entre l'EPCC et les Villes (ou Agglomération)<sup>440</sup> en matière d'embauche de personnels dédiés aux pratiques en amateur (titulaires ou contractuels de la fonction publique territoriale ou vacataires) ou de fixation des tarifs pour les activités péri et postscolaires. Mais ces questions de prérogatives en matière de politique des publics interrogent finalement la place des pratiques amateurs dans les établissements : **comment articuler l'offre d'enseignement supérieur et les activités organisées pour les « autres publics » dans le projet de l'établissement ?** Comment mettre en place une information en direction des publics scolaires permettant de toucher – voir de préparer – des publics « cibles » susceptibles d'intégrer l'établissement ? Quels liens établir tout le long de l'année avec les professeurs d'arts plastiques du secondaire qui exercent sur leur territoire, etc. ? Parallèlement à ces interrogations touchant les orientations de la politique partenariale de l'établissement en direction des « publics extérieurs », se posent *in fine* des questions artistiques et de contenu pédagogique. Ainsi, à l'école d'art de Toulouse, à l'initiative de l'artiste-enseignant Guillaume Pinard, un workshop interroge la nouvelle expertise des amateurs et la place du spectateur-contributeur<sup>441</sup>.

---

<sup>440</sup> La question est encore plus complexe dans les EPCC à plusieurs sites comme ceux de Bretagne, Pays de la Loire, Lorraine, Poitou-Charentes, Alsace...

<sup>441</sup> Guillaume Pinard, depuis 2010, mène un séminaire sur les amateurs à partir d'un texte inaugural intitulé « un art sans destinataire ». Du 3 novembre au 15 décembre 2011, il anime un workshop intitulé 'les amateurs' : « A travers le dessin, le médium peut-être le plus partagé entre les pratiques artistiques qu'elles soient qualifiées d'amateurs ou non, il s'agit d'interroger une notion devenue complexe. » Ce workshop propose d'examiner les oppositions : professionnels versus amateurs, étudiants versus autodidactes et d'opérer un glissement de position en engageant l'expérimentation sur des attitudes dites amateurs vis à vis de l'époque contemporaine : être local plutôt qu'international, collectif plutôt qu'individualiste, copiste plutôt que créatif, économe plutôt que productif. » Extrait du site Internet <http://www.mamgalerie.com/>

> *Certaines écoles d'art volontaires pourraient jouer un rôle de têtes chercheuses pour repenser les modalités d'apprentissage des amateurs dans le domaine élargi des enseignements des arts plastiques (art, communication, design). Ces écoles « pilotes » seraient des pôles de recherche-action – espaces de réflexion et d'expérimentation – posant les bases d'un nouveau modèle pédagogique en art incluant les publics amateurs. Sur la base d'éléments fournis au niveau national et d'un diagnostic territorial partagé avec les différents acteurs concernés, ces écoles-pilotes formaliseraient leurs projets scientifiques et culturels en direction des publics amateurs.*

Énumérons des propositions d'axes de réflexion à partir de deux grandes missions des écoles supérieures d'art en matière de pratiques en amateur :

- **Une mission ressources** à l'articulation des réseaux d'enseignement formel de l'Education nationale et des réseaux de l'enseignement non formel de l'Education populaire dans le domaine des arts plastiques et multimédia,
- **Une mission de recherche et d'expérimentation en matière de transmission** : élaboration de formats d'enseignement et d'accompagnement tenant compte des pratiques artistiques et culturelles post-médiatiques des amateurs.

## **MISSION RESSOURCES**

Il semblerait que ce sont les catégories professionnelles les plus privilégiées qui bénéficient de l'offre de formation destinée aux amateurs. De multiples causes peuvent être invoquées : cette offre est méconnue, les représentations sociales d'une école d'art « élitiste » font barrière (au profit des centres de loisir) et l'accessibilité des locaux n'est pas assurée (les écoles sont peu décentralisées sur le territoire régional). Le numérique, comme a pu le dire le Ministre de la Ville<sup>442</sup>, peut-être une réponse en termes de contenus de formation, de méthode et d'outils pédagogiques décentralisés et individualisés. Plusieurs pistes peuvent être explorées :

---

<sup>442</sup> Maurice Leroy, Ministre de la Ville : « La révolution du numérique a modifié radicalement la façon d'accéder à l'information et a transformé la relation entre les usagers et les services publics. Dans la France du XXI<sup>e</sup> siècle, Internet est devenu un outil incontournable de la vie sociale, de l'insertion socioprofessionnelle et de l'accès à des services essentiels comme la formation ou l'emploi. Pourtant, alors que les outils numériques se sont imposés dans la vie de tous les jours, un double constat s'impose : de fortes inégalités d'accès aux outils numériques en défaveur des habitants des quartiers populaires (...)» Préface de « Solidarités numériques et politique de la Ville. Un levier pour réduire les inégalités », recueil de pratiques, février 2011. Accessible sur le site Internet [www.ville.gouv.fr](http://www.ville.gouv.fr).

- Mettre en œuvre une qualification de l'offre en s'appuyant sur les réseaux de compétences existants et amorcer une vraie politique partenariale résolument tournée vers les publics prioritaires. Pourraient être également examinées les possibilités d'apport de partenaires nationaux, notamment privés (telles que Fondation Internet nouvelle génération – FING<sup>443</sup> ou la Fondation « Culture&Diversité »<sup>444</sup>).

> *Articuler l'action culturelle des écoles d'art avec la Politique de la Ville (avec notamment « passeurs d'images<sup>445</sup> »), les établissements publics numériques (EPN), les pôles d'éducation à l'image, les « pôles régionaux d'éducation artistique et de formation au cinéma et à l'audiovisuel » (qui incluent le multimédia et les arts plastiques)<sup>446</sup>*

<sup>443</sup> Par ailleurs la Fondation a d'ores et déjà noué des partenariats régionaux permettant d'expérimenter des actions sur le terrain (en PACA, Pays de la Loire, Ile-de-France et Aquitaine).

<sup>444</sup> Signalons que la Fondation a été partenaire du programme « Egalité des chances en école d'art » et développe depuis 2008 un programme « l'image en partage » (<http://www.Fondationcultureetdiversite.org/partager-l-image.html>) en partenariat avec l'association présidé par Raymond Depardon, Le BAL (Paris) <http://www.le-bal.fr>.

<sup>445</sup> Un protocole d'accord interministériel de décembre 1999 précise : « Mis en place de façon prioritaire dans le cadre de la Politique de la Ville *Passeurs d'images* consiste à la mise en place, hors temps scolaire, de projets d'action culturelle cinématographique et audiovisuelle en direction des publics, prioritairement les jeunes, qui pour des raisons sociales, géographiques ou culturelles, sont éloignés d'un environnement, de pratiques et d'une offre cinématographiques et audiovisuels. Il allie deux actions complémentaires : le voir et le faire, la diffusion et la pratique.(...) Aider le public à mieux se situer vis-à-vis de l'image (cinéma, télévision, médias, jeux vidéos...) dans son environnement personnel. Favoriser la découverte et l'apprentissage d'un processus artistique et apprendre à analyser les images, donner des outils permettant d'acquérir une réflexion critique par rapport à elles, en favorisant la réalisation d'un objet fini : scénario, montage, film, exposition, œuvre vidéo ou multimédia, programmation de films...Pour cela, la mise en contact du public avec des créateurs, est indispensable. Il s'agit de développer la curiosité et l'intérêt pour des formes différentes d'expression, et éveiller l'envie de savoir et de comprendre le monde dans lequel on vit, permettant ainsi la construction de soi. L'Education à l'image est une éducation au regard à partir de la diffusion des œuvres et à partir de la confrontation au processus de création d'une œuvre : le voir et le faire. Lors d'un atelier de pratique audiovisuelle, un intervenant artistique professionnel, ayant une pratique personnelle effective et reconnue, assure, en binôme avec l'animateur de l'activité, l'aspect pédagogique, culturel et artistique de l'action et fait le lien avec le visionnage d'œuvres cinématographiques. L'atelier peut également comporter des phases d'analyse d'images cinématographiques et télévisuelles, la diffusion de films sur différents supports, des rencontres avec des créations multimédias d'art vidéo ou photographiques. » Voir <http://www.passeursdimages.fr/?lang=fr>

<sup>446</sup> « Généralement appuyés sur des structures culturelles, les pôles ont pour missions principales :  
- d'animer le réseau des partenaires éducatifs, culturels et artistiques, à l'échelle régionale  
- d'être un centre de ressources et de documentation régional  
- de coordonner et développer la formation des professionnels, des médiateurs culturels, des animateurs de quartiers, des formateurs... » Extrait du site Internet du CNC  
<http://www.cnc.fr/web/fr/les-poles-regionaux>

> avoir **politique tarifaire tenant compte du coefficient familial**<sup>447</sup> accompagnée d'une priorité donnée aux foyers défavorisés.

> **proposer une offre pédagogique en direction des personnes handicapées.**

- Mixer les publics en jouant un rôle ressource en matière de formation continue des personnels des structures associatives et des artistes

Développer une offre de formation continue des animateurs du secteur associatif et des artistes tournées vers les métiers culturels de la médiation, de la régie d'œuvre, de l'édition mobilisant prioritairement les outils et écritures numériques, monter une offre de formation professionnelle en partenariat avec d'autres institutions comme les FRAC<sup>448</sup> et les centres d'art, mais également à destination de leurs personnels.

- Proposer une pédagogie inventive, active et personnalisée pour les amateurs

Mettre en place une « expression encadrée » qui favorise l'apprentissage de la négociation, de la coopération et du débat ; apprentissage devenu fondamental dans le cadre des activités sociales du numérique<sup>449</sup>.

> *Pour mieux communiquer sur l'offre de formation des écoles d'art en direction des amateurs et des professionnels, revoir leur intitulé de « cours périscolaires et postsecondaires » trop administratif et évoquant trop l'enseignement scolaire, pour les nommer : « activités de loisir et de formation pour tous les publics ». Examiner*

---

<sup>447</sup> L'analyse des droits d'inscription par le service arts plastiques n'inclut pas le paramètre du coefficient familial qui serait à prendre en compte dans une enquête. Sont indiqués les tarifs minimal et maximal et la moyenne pour chaque établissement. La moyenne pour l'ensemble des écoles est en 2008-2009 de 150 € par an pour les activités périscolaires et de 230 € par an pour les activités postsecondaires (sachant que le tableau n'est pas complet)

<sup>448</sup> Citons à titre exemplaire, la formation à l'animation arts plastiques menée depuis l'année scolaire 2008-2009 par le FRAC Bretagne en partenariat avec l'Ecole des Beaux-arts de Rennes et le Département Carrières sociales –option animation sociale et socioculturelle – de l'IUT de Rennes. Est proposé à une douzaine de stagiaires « la réalisation d'une œuvre, la mise en perspective de la pratique et un travail de conception d'animations » « La particularité des compétences visées tient à leur ancrage fondamental dans le champ artistique contemporain comme territoire de référence, donnant capacité à être un agent actif de développement et de démocratisation culturels » Philippe Dorval, « Enoncé d'intention » disponible sur le site Internet dédié : <http://animation-arts-plastiques.univ-rennes1.fr>

<sup>449</sup> Dans le cadre du Média Lab du MIT, un programme de pédagogie active et de partage des activités sur le web intitulé Lifelong kindergarte a été à la source d'une journée mondiale consacrée à Scratch, langage de programmation graphique qui facilite la création de dispositifs interactifs (dessins animés, jeux, musique, simulations numériques, etc.). Cette formation initie les enfants, dès l'âge de 8 ans, aux concepts importants des mathématiques et de l'informatique et les aide à créer, à raisonner et à coopérer. Le slogan de Scratch est « Imagine - Programme - Partage ! ». Des expériences similaires sont menées en France par l'association PING à Nantes, Labomedia à Orléans, La Maison Populaire à Montreuil. Les écoles d'art pourraient être associées ou même être à l'initiative de ce type de formation et être le lieu de leur valorisation.



*également la possibilité d'y inclure l'offre de formation continue que les écoles d'art devraient développer dans les prochaines années.*

- Une bibliothèque-ressources ouverte à tous les publics

Avec l'apparition du web 2.0, les bibliothèques numériques sont amenées à mettre en place des relations participatives avec leurs usagers<sup>450</sup>. Il ne s'agit plus seulement d'apporter un service – accessible en ligne – mais de permettre aux usagers d'apporter leurs contributions (blog, tag, wiki, et fil RSS). Les bibliothèques des écoles d'art devraient pouvoir innover en matière de crowdsourcing en impliquant les corps professoral, mais également les étudiants et les amateurs.

*> Les centres de documentation des écoles - ouverts aux amateurs inscrits dans l'établissement – devraient pouvoir également assurer une mission d'animation (blog), de rencontre (sous forme de BarCamp), de débats (forum sur internet), de formation et d'accompagnement méthodologique (notamment en matière d'usage du web et de ses ressources) à destination de tous ses publics. Le service de documentation devrait pouvoir être associé au programme pédagogique de l'établissement.*

- L'ensemble de l'offre d'activités culturelles devrait être l'espace privilégié de croisement des publics et d'ouverture au territoire<sup>451</sup>

De manière générale, l'école d'art devrait pouvoir jouer un rôle de forum permanent avec l'ensemble des acteurs de terrain permettant de qualifier, valoriser et questionner les évolutions des pratiques en amateur dans leurs relations avec les enjeux de la création contemporaine.

---

<sup>450</sup> Là encore la BnF fait référence : elle a signé en avril 2010 un accord avec Wikimedia France afin de verser dans Wikisource 1400 textes français tombés dans le domaine public. Il s'agit de textes déjà numérisés par la BnF, mais dont la transcription comporte des erreurs. L'idée est de permettre, par le biais de Wikisource, une correction collaborative et bénévole, afin d'améliorer la recherche plein texte. En outre, la BnF bénéficie de cette façon d'un bon référencement et de la notoriété de Wikisource, pour un grand nombre d'ouvrages. À signaler le *Schéma numérique des bibliothèques* rédigé sous la direction de Bruno Racine, directeur de la BnF en 2009 <http://www.Ladocumentationfrançaise.fr/var/storage/rapports-publics/104000143/0000.pdf>.

<sup>451</sup> Citons l'initiative de l'école d'art d'Aix-en-Provence qui met en ligne cours et tutoriels dans sa rubrique « cours en ligne », « destinés à la fois aux étudiants, visiteurs ou artistes-en-résidence de l'école, et au public *indéfini* des internautes cherchant des contenus et informations pour leur travail ». Une offre plus large est proposée par « Télécampus Provence » (TCP) qui, grâce à sa webtv, favorise les informations, médiatise la recherche, aide au rapprochement de l'université avec les entreprises. Les écoles d'art doivent à la fois utiliser de telles infrastructures et également expérimenter ces outils de manière innovante et réflexive avec les artistes et leurs publics d'amateurs « éclairés ».

> *En s'inspirant des schémas pédagogiques du spectacle vivant (musique, danse, théâtre), élaborer un schéma pédagogique des arts plastiques<sup>452</sup>. Nullement réglementaire, ce cadrage permettrait aux écoles supérieures d'art, aux écoles municipales et aux associations de bénéficier d'une grille d'analyse qui s'articule avec l'enseignement spécialisé dispensé par l'éducation nationale. Ce document pourrait être élaboré dès 2012 par le Département des publics et de la diffusion en lien avec les services avec l'ensemble des acteurs concernés.*

## **MISSION RECHERCHE ET EXPERIMENTATION**

**Dans cette perspective de qualification des formations proposées aux amateurs pourrait se développer une pédagogie de projets** : une pédagogie « contextualisée »<sup>453</sup>, individualisée et participant à une « éducation tout au long de la ville »<sup>454</sup> :

- *Une pédagogie ouvertes sur l'environnement et le vécu quotidien*

Le contexte social, architectural, sonore et l'environnement physique en général ainsi que les productions quotidiennes des élèves doivent être pris en compte dans l'offre pédagogique. Des ateliers thématiques organisés sous forme de BarCamp mêlent les publics en fonction des projets présentés. L'enseignement est personnalisé grâce à l'Internet et à des tutoriels.

- *l'expérience de l'exposition et de l'intervention in situ*

<sup>452</sup> S'inspirant des réflexions menées dans le cadre de l'élaboration des schémas d'orientation pédagogiques pour le spectacle vivant, et notamment du « schéma national d'orientation pédagogique de l'enseignement initial de la musique » (avril 2008) où il est précisé au sujet des conservatoires : « La mission première des établissements étant de former des amateurs, les établissements veilleront à favoriser les liens avec la pratique en amateur existant à l'intérieur ou à l'extérieur du conservatoire, afin qu'un grand nombre d'élèves poursuivent leur pratique artistique au-delà des enseignements du conservatoire... » Et pour le « Schéma d'orientation pédagogique et d'organisation de l'enseignement initial du théâtre dans les établissements artistiques » (1<sup>er</sup> juillet 2005 reprenant les termes du premier schéma d'orientation de juin 2001) » où on peut lire en introduction : « Ecole de vie, de liberté et de citoyenneté, de découverte et de connaissance, le théâtre est un exercice de l'imagination, de la sensibilité et de l'intelligence qui implique des techniques et son enseignement une méthode. » Et, dans le corps du texte « les classes d'art dramatique des établissements d'enseignement artistique proposent, dans un cadre défini, un enseignement initial à l'art et à la pratique du théâtre qui ne préjuge pas de l'avenir des élèves : spectateurs avertis, artistes amateurs, candidats à l'aventure professionnelle, sans privilégier aucune de ces hypothèses. »

<sup>453</sup> Un exemple de nouvelle pédagogie en Belgique (voir [www.geniesen.net](http://www.geniesen.net)): celle menée par Technocités « opérateur de formation et de sensibilisation » qui propose de contribuer, via « Génies en Net », à l'information et à l'appropriation de ces technologies et d'Internet par les jeunes. Pour en faciliter l'accès, cette opération se déroule sous la forme d'une série d'événements, et par « l'apprentissage par l'action » « en proposant aux élèves de rédiger (des billets de blogs), de réaliser (de petits films sur des sujets donnés). »

<sup>454</sup> Expression citée par Bernard Bier.

A travers l'exercice de l'exposition de ses œuvres (en réel ou virtuel) et des travaux d'intervention urbaine<sup>455</sup>, l'amateur valorise son travail, commente celui des autres et fait l'expérience du geste artistique qui intègre les conditions de son exposition et de son adresse aux publics.

Les compétences acquises par les amateurs comme par les professionnels tout le long de la vie ne sont pas actuellement valorisées alors que des outils existent. Un chantier s'ouvre parallèlement à celui de la formation professionnelle continue.

> *Un chantier est à mener pour élaborer des modes de valorisation des compétences acquises tout le long de la vie dans le domaine des arts plastiques et du multimédia dans le cadre européen (Europass<sup>456</sup>) et à l'échelle nationale grâce au Passeport Orientation Formation<sup>457</sup>.*

**L'enjeu pour une école d'art est donc de qualifier et ouvrir ses pratiques dites « extérieures ». L'école d'art participe ainsi activement à la création d'un « territoire apprenant », cette utopie éducatrice et politique du XXI<sup>e</sup> siècle, selon Bernard Bier.<sup>458</sup>**

Selon Barry Nyhan cité par Bernard Bier : « La société de la connaissance se construit en devenant une société apprenante. Tous les acteurs (chercheurs, dirigeants, travailleurs) contribuent à ce processus en mettant en commun leur

---

<sup>455</sup> iMAL à Bruxelles a conçu, en collaboration avec l'artiste HC Gilje(NO), un nouvel openLAB (workshop orienté projet) sur l'utilisation de la lumière, de l'espace et des technologies pour la conception de nouvelles formes d'œuvres visuelles. A l'aide de VPT(Video Projection Tool), un logiciel gratuit pour la projection en temps réel, les apprenants ont la possibilité de créer des environnements (audio-)visuels qui évoluent dans le temps et dans l'espace pour la conception d'installations, de performances...

<sup>456</sup> Voir à ce sujet le site Internet : <http://europass.cedefop.europa.eu/europass/home/hornav/Introduction.csp>, dans lequel il est précisé qu'Europass a été établi par la décision n° 2241/2004/CE du Parlement européen et du Conseil du 15 décembre 2004 instaurant un cadre unique pour la transparence des qualifications et des compétences au sein de l'Europe.

<sup>457</sup> Le Passeport Orientation Formation a été créé dans le cadre de la loi du 24 nov. 2009 relative à l'orientation et la formation professionnelle tout au long de la vie dans le but de favoriser la mobilité interne dans l'entreprise, dans un autre cadre professionnel ou encore pour une nouvelle orientation. Il s'agit d'un document unique et personnel qui permet au salarié d'identifier, répertorier et valoriser ses aptitudes, connaissances et compétences acquises : par la formation initiale ou continue ou lors de ses expériences professionnelles, bénévoles et syndicales. Véritable journal de bord professionnel, il permet au salarié de piloter son parcours et d'être acteur de son évolution professionnelle.

<sup>458</sup> Bernard Bier, « Des villes éducatrices ou l'utopie du « territoire apprenant », revue en ligne *Cairn*, <http://www.cairn.info/revue-informations-sociales-2010-5-page-118.htm>. Selon Bernard Bier il existe un label de « ville éducatrice » signifiant l'adhésion à une charte et l'appartenance à un réseau, 50 villes en bénéficient aujourd'hui. « *Toute la ville est une source d'éducation. Elle éduque à travers ses institutions éducatrices traditionnelles, ses projets culturels, mais aussi à travers sa planification urbaine, ses politiques environnementales, ses moyens de communication, son tissu productif et ses entreprises* », dit la Charte internationale des villes éducatrices.

compréhension et leurs savoir-faire spécifiques pour construire des systèmes sociaux ou des institutions capables de capter, de mémoriser, de médiatiser et de construire en permanence de nouveaux savoirs... Il s'agit plutôt d'une forme d'apprentissage collective, d'un processus de formation de communautés, où les établissements éducatifs œuvrent en permanence avec d'autres organismes (y compris les instituts de recherche technologique et les organismes sociaux ou économiques) à la construction des connaissances en vue de réaliser des objectifs communs ». Le chercheur de l'INJEP poursuit : « La ville éducatrice n'est pas une réalité figée, mais un « concept en devenir » ; il s'agit d'un « processus » qui appelle à sortir de la logique de dispositif pour s'inscrire résolument dans une logique de démarche. Mais s'inscrire dans cette logique de *work in progress* demande, selon Bernard Bier, de **substituer à une logique technicienne une logique participative qui s'appuie sur les ressources des acteurs**. Les écoles d'art pourraient s'inscrire dans cette logique de « territoire apprenant » en créant des passerelles avec les institutions d'enseignement supérieur et de la recherche, mais également avec le secteur associatif et l'école, en étant des institutions dans une relation dynamique avec son territoire et ses habitants.

### 3. Le fablab,<sup>459</sup> et les BarCamps, de nouveaux modèles de transmission ?

Selon Wikipédia « le programme de fablab a été créé et lancé au Média Lab du MIT (Institut de technologie du Massachusetts). La recherche initiale a consisté à se demander **comment le contenu d'une l'information peut donner lieu à sa représentation physique et comment une communauté (constituée de professionnels, d'étudiants et d'amateurs) peut être associée à ce processus de création.** « Le concept de laboratoire **fablab** découle aussi d'un cours très populaire au MIT appelé « *How To Make (Almost) Anything* ». (« *Comment (presque) tout fabriquer* »). Ce cours est encore ouvert aux étudiants. Grâce à des interfaces informatiques simplifiées, ergonomiques et de plus en plus interopérables, il devient en effet plus facile pour des usagers non-spécialistes de prendre le contrôle d'outils techniques (écrire, illustrer, maquetter et imprimer son propre livre en ligne, par exemple, avec un logiciel libre tel que *wiki book*).

L'appropriation que le logiciel libre a facilité, s'étend maintenant aux matériels libres, et par exemple aux modalités de **prototypage numérique** permis par des plateformes de type *Arduino* ou aux **prototypage physiques** permis par des fablabs. Les auteurs du concept espèrent qu'un jour chacun pourra disposer d'un périphérique sur son ordinateur individuel qui permettrait à la fois la création le plus souvent collaborative et libre de nouveaux objets, la réalisation d'objets à partir de plans disponibles librement sur le web ou encore leur recyclage et amélioration<sup>460</sup>.

D'ores et déjà les fablabs partagent un ensemble minimal d'équipements communs<sup>461</sup>, de manière à faciliter l'échange de modèles numériques, de connaissances et de savoir-faire. Une connexion à très haut débit permet notamment

---

<sup>459</sup> S'écrit aussi en deux mots : Fab Lab.

<sup>460</sup> « Dans le monde, des Fablabs ont créé des réseaux sans fil de "proche en proche" qui permettent aux éleveurs norvégiens de repérer leurs troupeaux dans les grands espaces nordiques. Au Ghana, des étudiants y conçoivent des réfrigérateurs et des antennes de télévision très peu coûteux. A Pabal (Inde), des utilisateurs fabriquent des pièces de rechange pour des photocopieurs que leurs fabricants ont depuis longtemps cessé de maintenir, tandis que d'autres développent des capteurs pour tester la qualité du lait. A Boston, ils fabriquent des jouets et des bijoux à partir de matériaux recyclés... »

<sup>461</sup> On peut trouver dans un fablab « de base » une machine à découper laser capable de produire des structures en 2D et 3D, une machine à sérigraphie qui fabrique des antennes et des circuits flexibles, une fraiseuse à haute résolution pour fabriquer des circuits imprimés et des moules, une autre plus importante pour créer des pièces volumineuses. On y trouve également des composants électroniques standard, ainsi que des outils de programmation associés à des microcontrôleurs ouverts, peu coûteux et performants. L'ensemble de ces dispositifs est contrôlé à l'aide de logiciels communs de conception et fabrication assistés par ordinateur.

à plusieurs fablabs de se relier entre eux, que ce soit lors de visioconférences ou pour échanger des plans et des modèles 3D. D'autres équipements plus avancés, tels que des imprimantes 3D, peuvent également équiper certains Fablabs. Voire comme à Montréal au sein de la Société d'art technologique (SAT) un dispositif de création immersif<sup>462</sup>.

**Le modèle du Fablab ne se limite pas à la création et à l'amélioration de logiciels ou d'objets dans la mesure où il représente une méthode de travail qui peut s'appliquer à n'importe quel objet de connaissance.** « Un problème technique, un projet, une réalisation, peuvent ainsi se partager au sein d'une communauté d'experts, d'entrepreneurs et de passionnés. Un Fablab offre à ses utilisateurs la possibilité d'imaginer, concevoir, prototyper, mettre au point et tester pratiquement n'importe quel type d'objet, de service ou d'installation. »

Le MIT définit la charte des fablabs et contribue parfois à leur mise en place, en équipement, formation, accompagnement. Afin de développer le réseau, une Fab Foundation établie en Norvège est en cours de création. Un Fab Fund facilitera l'accès au financement de la part de projets incubés dans les Fablabs. Une Fab Academy devrait proposer une reconnaissance académique de certaines des formations délivrées dans les Fablabs.

Quatre formats d'animation/formation sont proposés :

- Les "Ateliers DIY (Do It Yourself)" (grand Public / amateurs / curieux) : par groupe de 10 personnes, en quelques heures, concevoir et construire des objets originaux : jouets, objets communicants...
- l'"Accueil projet" (innovateurs / designers / entrepreneurs) : réservé à des porteurs de projets personnels qui veulent passer de l'idée à la maquette ou au prototype.

---

<sup>462</sup> Fondée en 1996 par des artistes, la SAT initialement issue de l'événement international ISEA à Montréal, a été successivement reconnue comme centre de recherche en 2003 et en avril 2010 comme premier *living Lab* en Amérique du Nord, dans le cadre d'une conférence à Valence (Espagne); à ce titre elle est membre du réseau ENoLL (European network of Living Labs). Ses activités de Recherche-Développement (R-D) sont soutenues par le gouvernement du Québec dans le cadre de son programme du « Métalab » (2008-2011) avec notamment le développement de nouveaux logiciels libres. Soutenu également par le Fonds des réseaux de recherche en nouveaux médias (FRRNM), lui-même administré par la « culture canadienne en ligne » du ministère du Patrimoine canadien. La SAT est reconnue internationalement pour son expertise en télé-présence scénique et en transmission/réception audiovisuelle sur réseau à large bande. La SAT a pu développer notamment le logiciel "PropulsART" et son déploiement à l'étranger. Ce logiciel permet de relier sur demande les dispositifs audiovisuels, scéniques et informatiques de lieux à vocation culturelle géographiquement séparés, par l'intermédiaire de réseau IP à très haut débit (fibres optiques). Dans le domaine du son, la SAT développe des collaborations dans le monde et notamment avec l'IRCAM en France.

- les animations permanentes en "libre service" (grand public, médias) : découvrir le concept et ses réalisations, voir un travail en cours, réaliser une petite manipulation...
- les Artiste(s) et designer(s) en résidence : un petit nombre d'artistes ou designers seront invités durant la durée de l'événement pour y réaliser un projet artistique s'appuyant sur le matériel et les machines disponibles, en lien avec cette nouvelle culture émergente.

**Lieu de fabrication à l'heure d'Internet, le fablab introduit les fonctions recherche/création/formation pour amateurs comme professionnels. N'est-ce pas là un nouveau modèle** alliant création diffusion et formation qui associent les professionnels comme les amateurs à un processus d'expérimentation ?

Des Fablabs (une cinquantaine recensée dans le monde par le MIT) ou hackspaces<sup>463</sup> (une douzaine en France et 370 dans le monde) se créent actuellement sur le territoire français avec le soutien de l'État<sup>464</sup>, les écoles d'art pourraient être également à l'initiative de tels projets de « laboratoire communautaire » dans le domaine de la création plastique, en partenariat avec les Cantines numériques (<http://lacantine.org/>) – ces structures physiques de travail collaboratif entre les acteurs du numérique qui naissent depuis deux ans sur le territoire (Paris, Rennes et Toulouse en 2010, Nantes en 2011)<sup>465</sup>. C'est le cas à Aix-en-Provence avec le laboratoire multidisciplinaire OPTILAB de l'École supérieure d'art<sup>466</sup> axé sur un mélange entre programmation, mécanique, électronique et

---

<sup>463</sup> Un exemple dans le domaine scientifique est le .DIYbio qui est devenu rapidement le point de référence pour les biologistes amateurs dans le monde entier, unissant les participants du mouvement à travers son site web, ses forums en ligne, son blog et ses groupes régionaux comme l'association <<http://www.lapaillasse.com/>>La Paillasse. La Paillasse est le premier hackspace, en France à mettre à la disposition d'amateurs du matériel scientifique de biologie moléculaire pour la réalisation de projets citoyens. Thomas Landrain, doctorant en biologie synthétique à l'université d'Evry est cofondateur et président de La Paillasse (Do-It-Yourself Biology).

<sup>464</sup> Dans les quatre ans qui viennent, 5 millions d'euros seront consacrés aux fablabs, dans le cadre du programme dédié à la culture scientifique et technique Immédiats, (Innovation pour la Médiation dans les Territoires) sur un total de 15 millions. Information extraite du journal en ligne Owni du 22 octobre 2011 « Le grand emprunt booste les fablabs » article accompagné d'une cartographie des fablabs en France. <http://owni.fr/2011/10/22/le-grand-emprunt-booste-les-fab-labs/>

<sup>465</sup> Pour connaître ce paysage lire le mémoire de master professionnel de Aymeric Lesné, *Les Hackers ingénieurs. Acteurs et espaces des pratiques numériques créatives*, octobre 2011. <http://www.a-brest.net/IMG/pdf/les-hackers-ingenieurs-aymeric-lesne-m2tef-2011.pdf>

<sup>466</sup> Le 18 novembre 2011 à l'école d'art se déroulait un séminaire organisé par la FING intitulé « Fablab : le futur de la fabrication numérique ». Nod-A a proposé dans ce cadre un atelier de co-création autour de la question : « Quels fablabs pourraient/devraient émerger en région PACA. <http://nod-a.com/2011/11/quels-fablabs-en-region-paca/>

prototypage rapide<sup>467</sup>. L'ambition du projet est, selon le site dédié <http://optilab.ecole-art-aix.fr/optilab/>, « de créer un endroit malléable, adaptable aux projets de chacun ». Si dans un premier temps, le laboratoire est destiné à un public d'étudiants (de l'école d'Art, mais également de l'université), il devrait, dans le cadre de l'ouverture en 2014 d'un nouveau bâtiment, s'ouvrir à des amateurs et à des artistes professionnels en formation continue. « Marseille 2013 » offre l'opportunité pour l'école d'expérimenter d'une manière éphémère ce projet de fablab « ouvert sur la ville » en associant les compétences et les moyens de six partenaires situés sur le territoire d'Aix-en-Provence et de Marseille : M2F<sup>468</sup>, la Fondation Vasarely, l'association Seconde Nature<sup>469</sup>, le Zinc et Alphanetville<sup>470</sup>.

Les fablab, mais aussi les ateliers « scratch » initiés par le MIT illustrent cette vision dite constructiviste de la réutilisation des objets pour en créer de nouveaux et cette **pratique coopérative** prenant appuis sur les acquis des uns et des autres pour progresser créant des liens entre amateurs « passionnés » et professionnels. C'est aussi les concepts d'« atelier ouvert » et de BarCamp qui se développent notamment autour de la culture hacker<sup>471</sup>.

Dans les BarCamps, selon Wikipédia, « il n'y a aucune sélection, sauf contrainte de place, mais alors seule la date d'inscription est prise en compte, et tout le monde est

---

<sup>467</sup> Sont associés au projet l'école supérieure d'art et de design de Marseille-Méditerranée, le Studio lentigo (Marseille) et POPsud (pôle optique et photonique) porteur du pôle de compétitivité OPTITEC et labellisé Pôle régional d'innovation et de développement de l'économie solidaire (PRIDES).

<sup>468</sup> Sur les sites <http://www.maison-numerique.net/lang/fr/> et <http://wwwns.fr.m2fcreatio/> on peut découvrir l'activité de Livinglab développée par l'association M2F dans le cadre notamment du Festival GAMERZ à travers l'invitation d'artistes en résidence, le développement de workshops « conçus comme des moments de rencontre et de partage, entre artistes, chercheurs, scientifiques et étudiants », et l'organisation d'Open Lab qui donnent l'occasion pour le public de découvrir les projets et la démarche des artistes accueillis. L'association M2F développe, grâce à la Commission européenne, « la coopération entre différentes structures culturelles de production, de formation, de recherche et de diffusion dans le domaine des arts numériques afin de mettre en place des collaborations entre acteurs culturels, scientifiques et industriels ».

<sup>469</sup> L'association est dédiée aux « arts et territoires numériques » ; elle dispose d'un lieu d'exposition et de documentation à Aix-en-Provence et organise le festival éponyme : <http://www.secondenature.org/>

<sup>470</sup> Colette Tron fonde en 2000 l'association *Alphanetville* à Marseille présidée par Alain Giffard. Cette structure est avant tout un espace de réflexion autour des rapports entre langages et medias, qui tente d'articuler pratique et théorie de l'art et de la culture par la confrontation d'artistes, de chercheurs et d'opérateurs culturels : <http://www.alphanetville.org>

<sup>471</sup> <http://openatelier.pingbase.net/> <http://openatelier.labomedia.org/>

Dans le cadre des 10 ans de Mains d'Œuvres et des 5 ans du Centre de Ressources Art Sensitif (CRAS), un Open Atelier est organisé de mai à juin 2011 à Mains d'Œuvres. La majorité des participants sont des formateurs ou des élèves issus des cours du soir Arduino. (<http://www.mainsdoeuvres.org/>) L'événement RAD'art à Paris et à Lyon est sur le même principe. Tout créateur qui développe un projet Art-Techno innovant confronté à un défi technologique (informatique, logiciel, électronique, ergonomique) peut solliciter l'équipe de RAD-Art pour le présenter lors d'une soirée, les créateurs sélectionnés ont quelques minutes pour présenter projet et problématique technologique devant le public. Les problématiques sont ensuite décortiquées en tables rondes participatives d'une heure, des pistes de solution sont proposées, des collaborations initiées... Le rendu des avancées est présenté en fin de soirée. Ce principe, initié avec succès à Paris, est mis en place à Lyon à partir du printemps 2010.



invité à participer quelles que soient ses compétences techniques : on peut présenter un logiciel, mais aussi une simple idée, une proposition de service, de design ou l'expression d'un besoin. Les BarCamps sont organisés essentiellement grâce au web, en utilisant ce que l'on pourrait appeler les outils de communication du web 2.0 ». Ce nouveau mode d'atelier collectif issu du web, donne une nouvelle architecture à l'acte pédagogique par une transmission en réseau sous le signe de la réciprocité, de la mise en commun et de la capitalisation collective des savoirs et des savoir-faire. Cette forme résolument innovante place l'amateur à égalité avec le professionnel dans sa capacité à avoir des idées, à imaginer des projets et à les mettre en œuvre avec l'aide des autres dans le cadre de rencontre physique basée sur la participation effective de chacun.

*> Le projet de l'école d'art Aix-en-Provence pourrait être à la base d'une réflexion nationale sur les nouvelles architectures de la transmission en matière de méthodes pédagogiques (BarCamp) et d'espace de production (Fablab) communs aux étudiants et aux amateurs dans les écoles d'art.*



## Conclusion

### *Des plateformes communes pour professionnels, étudiants et amateurs*

L'offre des écoles supérieures d'art en direction des amateurs ne devrait donc pas se limiter à une formation aux techniques traditionnelles comme numériques du dessin, de la peinture, gravure, photographie, vidéo, mais favoriser également, par la pratique, une intelligence de l'art incluant sa réalité post-médiatique sur le plan pratique comme esthétique<sup>472</sup>, des liens doivent être noués entre les pratiques, les médiums, les formes artistiques. **Par vocation, les écoles supérieures d'art pourraient être des laboratoires d'expérimentation d'une pédagogie du XXI<sup>e</sup> siècle<sup>473</sup>** où se rencontrent amateurs et professionnels en formation qui mettent à l'épreuve de l'art les valeurs immanentes aux machines post-médiatiques et la culture du « braconnage » à laquelle participent activement amateurs et professionnels. Les questions liées à l'esthétique de la post-production seraient abordées dans le « vif » d'un apprentissage centré sur les pratiques artistiques. Il s'agirait pour chacun de mettre à l'épreuve ses recherches, ses goûts et ses aptitudes en se confrontant aux autres, et pour ceux qui désireraient s'orienter vers un métier artistique, de pouvoir exercer leurs talents grandeur nature en se confrontant aux modèles et exigences des professionnels. De l'éveil artistique aux cours « avancés » incluant la préparation à des concours d'entrée dans des écoles spécialisées, l'école d'art serait à la fois « forum » et « fablab » où l'art est pratiqué et discuté, elles seraient sur l'ensemble des territoires les espaces ressources d'une formation artistique et culturelle tout le long de la vie.

**Il s'agit d'introduire dans les lieux de diffusion comme d'enseignement les modèles du Wiki<sup>474</sup>, du Fablab et du *Barcamp* ; des plateformes virtuelles et réelles de *crowdsourcing* et *crowdfunding* où se rencontrent professionnels et**

---

<sup>472</sup> Un sondage dans les dossiers des écoles d'art, m'a permis, avec Dominique Sicot du Département des publics et de la Diffusion de la DGCA, d'établir une première typologie des activités et confirme le peu d'offres liées aux nouveaux médias pour les amateurs.

<sup>473</sup> Cela n'exclut pas, bien au contraire les expériences audacieuses sur le territoire émanant des écoles municipales, centres d'art, etc. Citons notamment le rôle précurseur joué par l'école d'art de Blois; inscrite comme un lieu actif de recherche et de création dans les domaines de la pédagogie, l'école, grâce à l'ouverture, dans son enceinte du Musée de l'Objet en 1986 (collection d'Eric Fabre). Le prêt de la collection a pris fin en mai 2011.

<sup>474</sup> Signalons l'initiative de la Délégation générale à la langue française et aux langues de France (DGLFLF) qui a lancé en septembre 2011 un nouvel outil collaboratif : « le wiki langue française » ([www.wikilf.culture.fr](http://www.wikilf.culture.fr)).

**amateurs pour, ensemble, explorer une idée, valider un projet, fabriquer un objet, collaborer à une exposition, trouver des financements, enrichir un savoir...** Il devient nécessaire de penser collectivement ces nouveaux modèles de transmission issus des pratiques amateurs en s'appuyant sur les acteurs culturels qui commencent à s'organiser sur le terrain à travers, par exemple, la création de la plateforme ACCEN (Assemblée pour la culture et la création à l'ère numérique) qui cherche à mobiliser les acteurs de la presse, de l'édition, du spectacle et auxquels devraient pouvoir s'adjoindre ceux des arts plastiques.<sup>475</sup>

---

<sup>475</sup> « Dès son lancement officiel, le 19 septembre 2011, l'ACCEN compte déjà plus d'une soixantaine de soutiens : entreprises, organisations professionnelles d'employeurs et de salariés, sociétés d'auteurs. La plateforme d'expression en ligne de l'ACCEN permet de rassembler toutes les propositions d'ordre législatif, réglementaire, mais aussi industriel et technique, de tous les professionnels concernés, pour adapter les structures existantes au nouvel environnement numérique. » Extrait de <http://www.plateforme-accen.fr/>

## CONCLUSION GÉNÉRALE

Un enjeu majeur de politique culturelle : création d'un nouvel environnement relationnel à l'ère du numérique

*C'est en lisant qu'on devient liseron.*<sup>476</sup>  
François Bon

En conclusion, revenons sur les analyses si éclairantes de Michel de Certeau dans son ouvrage *L'Invention du quotidien*<sup>477</sup> qui voit dans l'idéologie des Lumières la naissance de ce qu'il désigne comme le mythe de l'Éducation par le livre. Pour le philosophe, le livre, conçu par les encyclopédistes comme un instrument de vulgarisation du savoir, a pour corollaire la conviction qu'avec plus ou moins de résistance, le public est modelé par l'écrit et doit devenir semblable à ce qu'il reçoit. L'individu serait en quelque sorte imprimé par et comme le texte qui lui est imposé. Ce modèle scripturaire se serait répandu, selon Michel de Certeau, comme modèle générique de la société et aurait rendu invisibles les relations intersubjectives de l'apprentissage traditionnel (qui passe par le faire et l'invention pour soi et pour les autres). Un modèle schizoïde de la culture serait né avec des producteurs d'un côté et des consommateurs dénués de créativité de l'autre ; l'efficace de la production impliquant l'inertie de la consommation. Serait ainsi née l'idéologie de la consommation-réceptacle. L'entreprise intellectuelle de Michel de Certeau a consisté à récuser la « consommation » telle qu'elle a été conçue en déconstruisant ce qu'il appelle les entreprises d' « auteurs », et à mettre ainsi au jour l'activité créatrice là où elle avait été jusqu'ici déniée. Ce faisant elle permet de relativiser « l'exorbitante prétention d'une production (réelle mais particulière) » des auteurs de faire l'histoire.

L'histoire des mouvements d'éducation populaire et celle de l'action culturelle nous enseignent que la Culture est un projet politique d'émancipation sociale : l'appropriation des œuvres de la Culture ne se limite pas à les comprendre, ni même seulement à les apprécier pour soi, mais à les mettre en mouvement, les

---

<sup>476</sup> Depuis 1997, François Bon a fait d'internet son lieu principal d'expression artistique. Il a fondé une coopérative d'édition électronique – *publie.net* – qui est aussi un espace-ressources dans la mesure où cette maison d'édition peut éditer des revues et des publications spécialisées comme celles concernant l'art contemporain. Pour un abonnement annuel de 65 euros, on peut lire en ligne, sur tous les appareils, l'intégralité des textes de *publie.net* (en mode texte ou en mode image). Dans le cadre d'une résidence d'écrivain, François Bon a mis en place un dispositif sonore sur la lecture avec comme support la revue en ligne *liminaire* de laquelle sont extraites ces informations.

<sup>477</sup> Michel de Certeau, *L'invention du quotidien 1.. arts de faire* op. cit., extraits du chapitre XII « Lire : un braconnage » où en exergue Michel de Certeau cite Jean-François Lyotard dans *Rudiments païens* « Arrêter une fois pour toute le sens des mots, voilà ce que veut la Terreur ».

« marquer » de son empreinte.<sup>478</sup> Pour que ce « marquage » puisse s'exercer, chaque institution doit pratiquer « l'hétérologie », la science de l'autre selon Michel de Certeau. L'institution doit être à son tour « relationnelle », comme le sont sur un mode symbolique les démarches artistiques et sur un mode expressif les productions des amateurs. Cette hétérologie doit s'exercer aujourd'hui à travers afin que les technologies numériques qui modélisent dorénavant les échanges humains, ne soient pas uniquement un instrument planétaire de contrôle, voire de coercition.

Nous assistons en effet à un changement possible du cadre de légitimité, instauré par le numérique dans la mesure où les TIC mettent en jeu des dispositions nouvelles partagées entre pairs. Le ministre de l'industrie Éric Besson a lancé le 4 octobre 2011 *ImaginLab* à Rennes, dont l'objectif est de tester les nouveaux services 4G, ceux par exemple liés à la géo-localisation, à la télévision haute-définition mobile et aux jeux en réseau.<sup>479</sup> L'interactivité instaure un autre rapport à la lecture (au sens général) en faisant du lecteur un joueur et du joueur un amateur qui crée ses relations à l'objet, appréhendé comme un outil relationnel. Ce lecteur-joueur-amateur interagit avec et sur son environnement.<sup>480</sup> L'édition numérique et les nouveaux supports de lecture de textes et d'images permettent de plus en plus à chacun de disposer dans sa poche d'une « biblio-icône-musico-thèque » sélectionnée, annotée, partagée ; Tim O'Reilly et John Batelle, les inventeurs du concept de web 2.0, ont proposé le terme de web<sup>2</sup> ("web au carré") pour pointer cette montée en puissance hyperbolique des données disponibles grâce au web que chacun est appelé à « marquer ». Les possibilités offertes par le web sémantique sont en quelque sorte « augmentées » par le web social produit par les amateurs qui exercent leurs jugements et partagent leurs pratiques ; les institutions dédiées à la création plastique et visuelle doivent s'inscrire à l'intérieur de ce mouvement de société, l'interroger et le développer à la fois. Il s'agit, avec les artistes, d'expérimenter cette nouvelle réalité relationnelle, via les TIC, mais aussi à travers l'ensemble des formes artistiques (graphiques, plastiques, sonores, poétiques, corporelles...) et des modes de transmission.

---

<sup>478</sup> Michel De Certeau, *La culture et l'école*, op. cit.

<sup>479</sup> Voir <http://www.usinenouvelle.com/article/les-services-4g-testes-sur-une-plateforme-dediee.N160010>

<sup>480</sup> Voir à ce sujet le travail de recherche engagé par la maison d'édition volumiques (Étienne Mineur, de l'ENSCI, et Bertrand Duplat) « dédié au livre en papier considéré comme une nouvelle plateforme informatique » : <http://www.volumique.com/fr/>

Pour faire face à la profusion d'informations disponibles « à la main » et concourir aux mouvements de leur interprétation trans-individuelle, les institutions culturelles doivent créer un nouvel environnement relationnel. Pour cela, il s'avère nécessaire que non seulement elles mutualisent leurs savoirs et mettent en commun leurs expériences<sup>481</sup>, mais s'organisent pour être capable d'accompagner les publics dans leur désir - en marche - de réception active.<sup>482</sup>

Car, si la permanence potentielle des relations est un trait de la culture au XXI<sup>e</sup> siècle, il n'en demeure pas moins que les défis de l'action culturelle restent entiers. La fracture sociale se double d'une fracture numérique. L'illusion d'une culture par et de l'image (faisant l'impasse sur la maîtrise de la langue et des langues) comme mode d'expression, de communication et de création pénalisent un peu plus ceux qui s'en saisissent sans autres bagages intellectuels. La formation, la médiation restent les outils pour aller à la rencontre de publics éloignés de « l'offre artistique et culturelle » dans la mesure où ces modes de transmission s'inscrivent résolument dans une culture active.

Le champ des arts plastiques s'est institué sous le signe de la séparation et de la hiérarchie d'un point de vue sociologique et économique, et sous l'impératif de la critique interne d'un point de vue esthétique. Ces contextes l'ont longtemps tenu éloigné de la pratique en amateur appréhendée dans ce domaine soit comme simple divertissement occupationnel soit comme une étape vers la professionnalisation. Prendre en compte l'amateur à l'heure du web 2.0 impose de questionner de manière nouvelle cette problématique car ici pratique artistique, culturelle et sociale sont structurellement solidaires. La philosophie, la sociologie et

---

<sup>481</sup> A ce titre signalons l'initiative de « Clic France » née en avril 2009 et soutenue par le Ministère de la culture et de la communication qui joue un rôle international de veille, partage, mutualisation et soutien au déploiement à la communication interactive au sein des structures culturelles (culture scientifique et technique, culture artistique et patrimoniale).. Le réseau regroupe 85 musées et lieux culturels et fédère plus de 1400 professionnels français et étrangers qui peuvent bénéficier de l'ensemble des services offerts (contenus spécifiques sur le site web, ateliers, séminaires...). Le CNAP vient de rejoindre le réseau qui comptait déjà le Palais de Tokyo, le MAC de Lyon, etc. <http://www.club-innovation-culture.fr/about/presentation-du-club/>

<sup>482</sup> L'initiative de l'Institut départemental du développement artistique et culturel de Gironde (<http://www.artishoc.com>), *Artishoc*, va dans ce sens ; il s'agit de la « première mutualité d'acteurs culturels sur internet qui regroupe près de 40 théâtres, scènes nationales, éditeurs » qui mettent en commun des ressources et des savoir-faire et fournissent « des conseils personnalisés en communication interactive ». Mais au-delà de cette mutualisation de compétences, il s'agit de créer des services à un public d'amateurs, de « spectateurs », créateurs de ses relations aux choses et aux autres. De ce point de vue la démarche d'un commissaire d'exposition comme Grégory Castéra autour de « l'oral culture », de LAPS (ILes Ateliers pratiques sonores), des résidences participatives est tout à fait intéressante. Voir son entretien dans *Mouvement.net* [http://www.mouvement.net/html/fiche.php?doc\\_to\\_load=11904](http://www.mouvement.net/html/fiche.php?doc_to_load=11904).

Avec Franck Leibovici et Yaël Kerplak il travaille actuellement à un projet de « récits ordinaires » qui portent sur les modalités orales de construction des œuvres.

l'esthétique contemporaines nous livrent des concepts utiles à la compréhension du désir propre à l'amateur web 2.0 dont le « travail du goût » s'exerce – publiquement – comme « construction collective de soi »<sup>483</sup>

Comme le rappelle Michel de Certeau, savoir et société bougent simultanément ; l'art contemporain – par sa fonction réflexive et critique – rend compte de ces changements en proposant de les expérimenter à travers des expériences physiques autant que mentales. Ainsi, pour Nicolas Bourriaud<sup>484</sup> à la suite de Jean-François Lyotard, la condition postmoderne se caractérise par le réemploi de formes et de savoirs préexistants. Cette ère du recyclage a pu produire une posture qualifiée de maniériste qui use de citations et produit des « images d'images », mais ce régime de postproduction génère plus profondément une nouvelle « attitude » en art qui ne consiste plus à produire des formes ou objets pour eux-mêmes, mais d'inventer des nouvelles manières d'être actif à travers la production de protocoles d'usages : « Il s'agit de s'emparer de tous les codes de la culture, de toutes les mises en forme de la vie quotidienne, de toutes les œuvres du patrimoine mondial, de les faire fonctionner à sa manière et de les faire circuler. Apprendre à se servir des formes, comme nous y invitent les artistes (...), c'est avant tout savoir les faire siennes et les habiter. » Ce programme esthétique énoncé par Nicolas Bourriaud fait écho aux « inventions du quotidien » de Michel de Certeau et trouve sa matérialisation dans les attitudes post-médiatiques des amateurs.

Pour Nicolas Bourriaud « La pratique du DJ, l'activité d'un websurfer et celles des artistes de la postproduction impliquent une semblable figure du savoir qui se caractérise par l'invention d'itinéraires à travers la culture ». Mais cette invention commune dépasse aujourd'hui largement la sphère de l'art et doit pouvoir trouver rapidement sa traduction en termes de politique publique. En démultipliant les possibilités de diffusion et de réappropriation des « œuvres de l'esprit », les nouveaux médias permettent de transformer le spectateur dont la réception active peut être intime, secrète et isolée, mais également – et d'une manière inédite – active, processuelle et relationnelle. Les technologies numériques caractérisées par la puissance « écranique » des objets post-médiatiques engendrent ce que des

---

<sup>483</sup> Antoine Hennion, Sophie Maisonneuve, Emilie Gomart, *Figures de l'amateur ; Formes, objets, pratiques de l'amour de la musique aujourd'hui*. La documentation française, 2000. Cet ouvrage est publié dans la collection « Questions de culture », qui a pour vocation d'éditer des travaux de sciences sociales exécutés dans le cadre du programme du DEPS ou aidés par lui en recherche incitative.

<sup>484</sup> Nicolas Bourriaud, *Postproduction*, Les Presses du réel, 2009 (première édition : 2003).



chercheurs nomment « la parcourabilité », « l'habitabilité », « l'exposabilité » des images et des contenus en général, qui en font des supports et des objets de socialité et de sociabilité.<sup>485</sup>

La nouvelle réalité des images comme flux modèle un terrain commun entre amateurs et professionnels qui partagent une culture de l'usage, pour reprendre les termes de Nicolas Bourriaud. Pour l'ensemble de ces pratiques, il ne s'agit plus seulement de créer (*ex-nihilo*), mais de frayer grâce notamment à des productions « braconnées » des itinéraires significatifs, pour soi et pour les autres. Économie relationnelle, culture de l'usage, économie contributive, conditions post-médiatiques caractériseraient le devenir des pratiques artistiques et culturelles à l'ère du numérique qui, plus qu'hier, sont sous le signe de la transformation<sup>486</sup> et du partage<sup>487</sup>. La prise en compte globale de ce contexte permet d'engager une analyse de manière dynamique des pratiques relationnelles des professionnels comme des amateurs en considérant leur logique alternative commune que l'on pourrait qualifier avec Bruno Latour de « compositionniste »<sup>488</sup>

Pour tenter de faire face à une culture de l'« Entertainment »<sup>489</sup> créatrice de contingences\* uniquement, il reste nécessaire de donner à expérimenter un art que Félix Guattari qualifie de philosophique dans la mesure où, nous rapporte Nicolas Bourriaud, « l'important est de savoir si une œuvre concourt effectivement à une production mutante d'énonciation », et « non pas de délimiter les contours spécifiques de tel ou tel type d'énoncé »<sup>490</sup>. Cette « production mutante d'énonciation » est également opérée aujourd'hui par les utilisateurs eux-mêmes dont les chercheurs et artistes concourent à « dessiner » et à « expérimenter » les

<sup>485</sup> Voir le projet de recherche interdisciplinaire de l'ANR « Pouvoir des arts » <http://www.pouvoir-des-arts.fr/>

<sup>486</sup> L'œuvre conceptuelle de l'artiste britannique Simon Starling en est une illustration possible. Citons par exemple « *Infestation Piece (Musselled Moore)* » de 2007–2008 : Starling immerge la copie d'une sculpture d'Henry Moore dans le lac Ontario. Il la repêche un an plus tard, une fois celle-ci entièrement recouverte de coquillages. [http://en.wikipedia.org/wiki/Simon\\_Starling](http://en.wikipedia.org/wiki/Simon_Starling)

<sup>487</sup> Voir <http://consocollaborative.com/annuaire-economie-du-partage> ; ce site recense les sites internet permettant l'échange de services entre individus (hébergement chez l'habitant, déplacement entre voisins, mutualisation des données de transports et autres mode de « consommation collaborative »). Le « Betalab » permet de « découvrir, consulter et prendre part à l'exploration active que nous menons autour de la participation de l'utilisateur dans la ville, sa mobilité et dans ses services, d'aujourd'hui et de demain » dont l'activité est accessible sur <http://www.utilisacteur.fr/fr/beta>. Ces recherches menées sur la manière de « mettre les utilisateurs au cœur du processus du design » sont accessibles sur le site de partage de « slides show » : <http://www.slideshare.net/tallec/utilisacteur-2011>

<sup>488</sup> Bruno Latour *Ecologie et politique*, « Sciences, culture et société, » n°40, 2010 [http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/uploads/10-ECOPO-pdf\\_0.pdf](http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/uploads/10-ECOPO-pdf_0.pdf)

<sup>489</sup> Le philosophe Francesco Masci a intitulé sa conférence du 12 mars 2011 au Palais de Tokyo, *Entertainment !*

<sup>490</sup> Nicolas Bourriaud, « Le paradigme esthétique », *Chimères*, n° 21, 1993.

nouveaux modes de relations à côté ou aux côtés des industries culturelles. L'invitation de Félix Guattari dans « Chaosmose »<sup>491</sup> de prendre et rejeter librement ses concepts comme « un artiste emprunte à ses devanciers et à ses contemporains les traits qui lui conviennent » est aujourd'hui le fait des pratiques éminemment collectives des amateurs.

Ce qui importe selon Nicolas Bourriaud, « c'est notre capacité de créer de nouveaux agencements au sein du système d'équipements collectifs que forment les idéologies et les catégories de la pensée », c'est donc d'accompagner le mouvement de subjectivation et d'inter-subjectivation que chacun cherche à exercer car la subjectivité n'est autre « qu'une individuation toujours à conquérir ». Pour Nicolas Bourriaud, la pratique artistique forme le territoire privilégié de ce processus en fournissant des « modélisations potentielles pour l'existence humaine en général ». De même, pour Bruno Latour, il faut s'inspirer des pratiques artistiques pour composer un monde jamais donné *a priori*, car le propre de tels dispositifs est de donner à expérimenter ce travail « compositionniste »<sup>492</sup> qui caractériserait notre condition contemporaine. Une telle activité « compositionniste » est comprise, au terme de ce rapport, comme étant également et au premier chef le fait des amateurs ; car, qu'ils soient fans, passionnés, hackers, anonymous,<sup>493</sup> ils recomposent profondément le paysage culturel . L'amateur à l'heure du web 2.0 est aujourd'hui porteur de « nouvelles modalités de subjectivation » dans un mouvement à la fois social et politique d'inter et de transindividuation ; il s'agit donc pour les institutions culturelles de créer des relations intersubjectives entre les territoires artistiques de « modélisations potentielles » et les inventions effectives et toujours en devenir des amateurs par l'invention et l'expérimentation de plateformes, blogs, wikis, forums, barcamps et fablabs qui offrent des outils « éditoriaux » inédits à cette nouvelle réalité de la fabrication « ouverte » des objets et des représentations.

C'est à la fois un nouveau champ pour l'action culturelle et artistique en même temps qu'une nouvelle économie qui se profile dont il appartient à la puissance publique de fixer le cap.

---

<sup>491</sup> Cité par Nicolas Bourriaud, « le paradigme esthétique », op.cit.

<sup>492</sup> Voir « Pour une école des arts politiques : manifeste compositionniste » <http://www.centrepompidou.fr/videos/2010/20100701-latour/index.html>.

<sup>493</sup> Sur ce mouvement social mondial d'un nouveau genre voir l'ouvrage de référence de Frédéric Bardeau et Nicolas Danet, *Anonymous. Pirates ou altermondialistes. Peuvent-ils changer le monde ?*, Fyp éditions, 2011 <http://www.fypeditions.com/anonymous-pirates-ou-altermondialistes-numeriques-peuvent-ils-changer-le-monde/>

# **ANNEXE 1**



01 JUL. 2010

Direction générale  
de la création  
artistique

Madame,

Les mutations profondes que connaissent, avec l'essor de la culture numérique et de l'internet, les conditions d'accès à la culture mais aussi les pratiques artistiques et culturelles notamment des amateurs, ne sont pas suffisamment prises en compte par notre direction.

Ce constat me semble particulièrement dommageable dans le domaine des arts plastiques et visuels qui est à la fois celui où la révolution numérique a profondément influé sur les processus de création et celui où le ministère de la culture s'est le moins investi en matière de pratiques en amateur.

Dans le cadre des missions que le Directeur général de la création artistique, en accord avec son adjoint chargé du Service des arts plastiques, vous a confiées en vous proposant de rejoindre le Département des publics et de la diffusion, je souhaiterais que vous procédiez à une vaste tour d'horizon des pratiques non professionnelles dans le secteur des arts plastiques en portant prioritairement votre expertise sur les nouveaux usages liés au numérique en termes de pratiques individuelles et collectives de production, de médiation et de formation, s'agissant en particulier des réseaux de l'art contemporain. Cette analyse des pratiques et des usages émergents produits devra permettre de dégager des axes de réflexion prospectifs en matière d'action culturelle.

Vous disposerez d'une année pour me remettre cette étude après validation de son sommaire en septembre 2010. A mi-parcours, je souhaite que vous puissiez me fournir un document d'étape qui fera l'objet d'une discussion interne au sein du département afin qu'à l'automne 2011 votre étude puisse donner lieu à une lecture contradictoire par les services concernés au sein de la Direction générale. Suite à ces différents échanges et débats internes, vous serez en mesure de me transmettre la version définitive de l'étude que je communiquerai au directeur général de la création artistique et au directeur-adjoint chargé des arts plastiques auxquels je proposerai des suites à donner à ce travail inaugural.

Affaire suivie par


Poste

Référence

62, rue Beaubourg  
75003 Paris France

Téléphone 01 40 15  
Télécopie 01 40 15

En cours de rédaction, vous pourrez vous appuyer autant que de besoin, au sein de la DGCA, sur le Service des arts plastiques et sur le bureau de l'éducation artistique et des pratiques amateurs. Vous pourrez par ailleurs prendre les différents contacts que vous jugerez utiles à l'intérieur comme à l'extérieur du ministère, dans le strict cadre de votre mission et du rapport auquel elle donnera lieu.



Alain Brunsvick

Chef du Département des publics et de la diffusion

# **ANNEXE 2**

**FRAC 2009  
FREQUENTATION TOTALE**

03/05/2010

FRAC 2009	EXPOSITIONS DANS LES MURS			EXPOSITIONS HORS LES MURS					Expos intern.+ Doublon	Expos intern. Ss doublon	AUTRES ACTIONS DANS LES MURS	AUTRES ACTIONS LES MURS			HORS			TOTAL PUBLIC SCOLAIRE ss Doublon	TOTAL GENERAL PUBLIC SS DOUBLON	Total Indicateur Sans International	TOTAL GENERAL SCOLAIRE	TOTAL GENERAL PUBLIC
	Visiteurs	Scolaires	Total Public	Visiteurs	Scolaires	SS/Total Public	Visiteurs autres frac ou centres	Scolaires autres frac et centres	Total Public	Total Public	Visiteurs	Scolaires	Total Public	Visiteurs	Scolaires	Total Public						
Alsace	13 141	1 005	14 146	3713		3 713				4 747	1 089	5 836	944	306	1 250	2 400	24 945	24 945	2 400	24 945		
Auvergne	9 140	1 260	10 400	68600	3520	72 120				500		500		1 850	1 850	6 630	84 870	84 870	6 630	84 870		
Aquitaine	5 077	790	5 867	16320	3080	19 400				414		414	259	1 562	1 821	5 432	27 502	27 502	5 432	27 502		
Bretagne			0	18 067	3 553	21 620	18 702	2 145		52		52	2 686	5 803	8 489	9 356	30 161	30 161	11 501	51 008		
Bourgogne	2 726	2 519	5 245	3 563	1 222	4 785				674		674	817	3 284	4 101	7 025	15 241	14 805	7 025	14 805		
Centre	2 804	866	3 670	5 020		5 020	145			238	23	261	330	757	1 087	1 646	30 412	10 038	1 646	10 183		
Champagne-Ardenne	6 055	775	6 830	21 842	450	22 292	2 509	409		2 204		2 204	2 163	7 355	9 518	8 580	40 844	40 844	8 989	43 762		
Franche-Comté*			0	35112		35 112	981					0	504	70	574	70	40 976	35 686	70	36 667		
Languedoc-Roussillon	3 876	2 483	6 359	2 411	2 990	5 401						0			0	5 473	11 760	11 760	5 473	11 760		
Limousin	2 107	1 217	3 324	6 328		6 328				923		923		5 057	5 057	6 274	15 632	15 632	6 274	15 632		
Lorraine	21 556	2 599	24 155	100 832	2 660	103 492	45			15 809		15 809	441	100	541	5 359	144 997	143 997	5 359	144 042		
Midi-Pyrénées(Abatours)	120 759	13 198	133 957	35 357	8 484	43 841				871		871	1 521	2 778	4 299	24 460	182 968	182 968	24 460	182 968		
Nord-Pas de Calais	9 326	80	9 406	58 961	9 000	67 961						0			0	9 080	77 367	77 367	9 080	77 367		
Basse-Normandie	3 163	733	3 896	4 564	755	5 319				1 501	1 006	2 507	3 240	9 748	12 988	12 242	24 710	24 710	12 242	24 710		
Haute-Normandie	3 908	312	4 220			0				825	1 780	2 605	45	8 958	9 003	11 050	15 828	15 828	11 050	15 828		
Pays-de-La-Loire	2 993	1 807	4 800	61 696	23 789	85 485				697		697	10 037		10 037	25 596	101 019	101 019	25 596	101 019		
Picardie	794	844	1 638	13 819	1 969	15 788				4	11	15	594	4 543	5 137	7 367	22 578	22 578	7 367	22 578		
Poitou-Charentes	4 049	3 084	7 133	2 648	836	3 484						0		452	452	4 372	11 069	11 069	4 372	11 069		
PACA – Marseille	7 060	1152	8 212	69 043	10 139	79 182						0	4 256	14 470	18 726	25 761	106 120	106 120	25 761	106 120		
Réunion				11 236	1 432	12 668						600				1 432	13 268	12 668	1 432	12 668		
Rhône-Alpes	11 115	2 464	13 579	25 316	1 299	26 615						623		3 462	3 462	7 848	51 936	44 279	7 848	44 279		
<b>TOTAUX</b>	<b>229 649</b>	<b>37 188</b>	<b>266 837</b>	<b>564 448</b>	<b>75 178</b>	<b>639 626</b>	<b>22 382</b>	<b>2 554</b>	<b>0</b>	<b>35 357</b>	<b>29 459</b>	<b>4 532</b>	<b>33 991</b>	<b>27 837</b>	<b>70 555</b>	<b>98 392</b>	<b>187 453</b>	<b>1 074 203</b>	<b>1 038 846</b>			

NB : Colonne verte pour les indicateurs

\* expo grand Est

# **ANNEXE 3**



DESIGNATION	Expos Dans les Murs			Expos Hors les Murs			Visiteurs autres Frac+centres	Scolaires autres frac+centres	Expos Internationales		Actions autres Dans les murs			Actions autres hors les murs			Total PUBLIC	Total Général Public	Total Indicateur	Total général Scolaire	Total général Public			
	Adultes	Scolaire	Total	Adultes	Scolaire	SS/Total			+ Doublon	Sans Doublon	Adultes	Scolaire	Total	Adultes	Scolaire	Total	Adultes	Scolaire	Total	SS Doublon	Sans Doublon	Sans Internat.		
<b>CENTRES D'ART CONTEMPORAIN</b>																								
CRAC (Altkirch)	6 277	2317	8 594			0					2 656		2656			0	2 317	11 250	11 250	2 317	11 250			
CEAAC (Strasbourg)	5 793		5 793	8 400		8 400			700			4 094	4094	1 967	364	2 331	4 458	21 318	20 618	4 458	21 318			
La Kunsthalle (Mulhouse)	7 338	805	8 143			0						605	605	1 182		1 182	1 410	9 930	9 930	1 410	9 930			
LE CREUX DE L'ENFER (Thiers)	5 369	1135	6 504	2760		2 760										0	1 135	9 264	9 264	1 135	9 264			
LE CONSORTIUM (Dijon)	6 659	213	6 872	12 872	362	13 234			294 945	2 710		2 710				0	575	317 761	22 816	575	317 761			
CENTRE D'ART DE TANLAY (Tanlay)	2 419	648	3 067	4 326	341	4 667				69		69	552	85	637	1 074		8 440	8 440	1 074	8 440			
PARC St LEGER (Pougues les eaux)	1 894	474	2 368	19 784	93	19 877				813		813	381	2 889	3 270	3 456		26 328	26 328	3 456	26 328			
KERGUEHENNEC (Locminé)	28 476	4 180	32 656			0				1 162		1162				0	4 180	33 818	33 818	4 180	33 818			
LA CRIEE (Rennes) (régie municipales)	22 569	4 404	26 973			0										0	4 404	26 973	26 973	4 404	26 973			
Passerelle, Brest	4 727	2 328	7 055			0				3 023		3023				0	2 328	10 078	10 078	2 328	10 078			
LE QUARTIER (Quimper)	6 923	2 539	9 462			0				1 059		1059				0	2 539	10 521	10 521	2 539	10 521			
C.C.C. (Tours)	14 965	4 658	19 623			0				1 260		1260				0	4 658	20 883	20 883	4 658	20 883			
PASSAGES (Troyes)	4 634	706	5 340			0				212		212				0	706	5 552	5 552	706	5 552			
Irma Vep Lab	5 410	1 260	6 670			0										0	1 260	6 670	6 670	1 260	6 670			
LE 19 - CRAC (Montbéliard)	2 675	2 556	5 231	1 487		1 487				317		317				0	2 556	7 035	7 035	2 556	7 035			
La Ferme du Buisson	3 845	1 193	5 038			0										0	1 193	5 038	5 038	1 193	5 038			
CREDAC (Ivry sur Seine)	5 109	1 931	7 040			0				424	1 457	1881	944		944	3 388		9 865	9 865	3 388	9 865			
CNEAI-MAISON LEVANNEUR (Chatou)	6 162	1 928	8 090			0					700	700				0	2 628	8 790	8 790	2 628	8 790			
Galerie E. Manet	1 568	943	2 511			0				1 072	102	1174				0	1 045	3 685	3 685	1 045	3 685			
ESPACE J.VERNE (Brétigny/orge) municipal	1 880	531	2 411			0				1 439	328	1767	282		282	859		4 460	4 460	859	4 460			
LE PLATEAU/Frac (Paris)	18 704		18 704	75 799		75 799				2 419	2 412	4831	1 100	3 714	4 814	6 126		104 148	104 148	6 126	104 148			
GALER.D'ART CONTEMP (Noisy-le-Sec)	3 537	1 003	4 540			0				1 452	3 562	5014	224	435	659	5 000		10 213	10 213	5 000	10 213			
CRAC LANGUE.-ROUSSILL.(Sète)	16 548	2 346	18 894			0				298		298	104	104	0	2 450		19 296	19 296	2 450	19 296			
ABBAYE St ANDRE (Meymac)	3 381	531	3 912			0					367	367				0	898	4 279	4 279	898	4 279			
VASSIVIERE (Beaumont du lac)	9 635		9 635			0				965	3 224	4189	2 744	1 736	4 480	4 960		18 304	18 304	4 960	18 304			
St Yriex le Perche	991	187	1 178	2 385		2 385										0	187	3 563	3 563	187	3 563			
SYNAGOGUE DE DELME (Delme)	3 191	585	3 776	102	30	132				431	210	641				0	825	4 549	4 549	825	4 549			
G.POMPIDOU (Cajarc)	4 616	384	5 000	21 002		21 002				179		179	894	19	913	403		27 094	27 094	403	27 094			
LE PARVIS (Ibos)	8 055	1 302	9 357			0				302	985	1287				0	2 287	10 644	10 644	2 287	10 644			
La Chapelle St Jacques	3 574	1 458	5 032	2 745	1 924	4 669				861		861	739		739	3 382		11 301	11 301	3 382	11 301			
Le bbb	4 357	414	4 771	9 581	1 067	10 648				616		616	730	308	1 038	1 789		17 073	17 073	1 789	17 073			
LE LAIT	7 047	1 896	8 943	2 613	2 613	5 226				3 085	4 490	7575	1 995	3 872	5 867	12 871		27 611	27 611	12 871	27 611			
Acte de Naisance	1 398	1 029	2 427			0										0	1 029	2 427	2 427	1 029	2 427			
Espace Croisée	4 740	1 978	6 718	393	452	845										0	2 430	7 563	7 563	2 430	7 563			
CENT.ART B.NORM.(Hérouville St Clair)	2 679	323	3 002	186		186				76		76				0	323	3 264	3 264	323	3 264			
Le Spot (Le havre)	2 027	1 485	3 512			0										0	1 485	3 512	3 512	1 485	3 512			
La Galerie Duchamp (Le havre)	938	1 364	2 302			0										0	1 364	2 302	2 302	1 364	2 302			
La chapelle de Geneteil (Château Gonthier)	3 549	1 115	4 664			0				245		245				0	1 115	4 909	4 909	1 115	4 909			
Le centre d'art de St Nazaire	19 459	1 863	21 322	42 082	2 399	44 481							625	435	1 060	4 697		66 863	66 863	4 697	66 863			
ESPACE ART CONCRET(Mouans-S.)	11 057	6 000	17 057			0				1 600		1600				0	6 000	18 657	18 657	6 000	18 657			
Le Cairn (Dignes)	4 346	262	4 608			0				631	66	697	268	308	576	636		5 881	5 881	636	5 881			
Collection LAMBERT	26 560	3 515	30 075			0										0	3 515	30 075	30 075	3 515	30 075			
VILLA ARSON (Nice)	8 933	1 327	10 260			0				580	183	763	140	287	427	1 797		11 450	11 450	1 797	11 450			
VILLA NOAILLES	30 089	1 064	31 153	51 672		51 672	12 036									0	1 064	82 825	82 825	1 064	94 861			
La Chapelle Jeanne d'Arc (Thouars)	5 821	1 636	7 457	2 216	1 662	3 878								52	52	3 350		11 387	11 387	3 350	11 387			
Le Confort Moderne	8 938	1 236	10 174	3 885		3 885										0	1 236	14 059	14 059	1 236	14 059			
LE MAGASIN (Grenoble)	13 295	3 012	16 307			0				2 487	287	2 774				0	3 299	19 081	19 081	3 299	19 081			
<b>CENTRES PHOTOGRAPHIQUES CONTEMPORAIN</b>																								
C.P.I.F. (Pontault-Combault)	3 503	1 438	4 941			0										0	1 438	4 941	4 941	1 438	4 941			
CENTRE PHOTOGRAPHIQUE (Lectoure)	13 896	245	14 141	2 711	587	3 298				1 341		1 341	7 793	352	8 145	1 184		26 925	26 925	1 184	26 925			
Le Point du Jour (Cherbourg)	5 885		5 885			0				1 010	149	1 159				0	149	7 044	7 044	149	7 044			
CENTRE REGIO.PHOTO(Douchy-les-Mines)	1 480	846	2 326	17 580	825	18 405	37	950		335	1 166	1 501	7 162	3 483	10 645	6 320		32 877	32 877	6 320	33 864			
<b>TOTAUX</b>	<b>396 921</b>	<b>74 593</b>	<b>471 514</b>	<b>284 581</b>	<b>12 355</b>	<b>296 936</b>			<b>295645</b>	<b>35 129</b>	<b>24 387</b>	<b>59 516</b>	<b>29 722</b>	<b>18 443</b>	<b>48 165</b>	<b>129 778</b>		<b>1 171 776</b>	<b>876 131</b>					

Soit 471 114 visiteurs pour les expositions dans les murs (15,8 % de scolaires) et 59 516 personnes pour les autres actions dans les murs dont près de 41 % de scolaires

Soit 296 636 visiteurs pour les expositions hors les murs (4,1 % de scolaires) et 48 165 personnes pour les autres actions hors les murs dont 38,3 % de scolaires

# **ANNEXE 4**

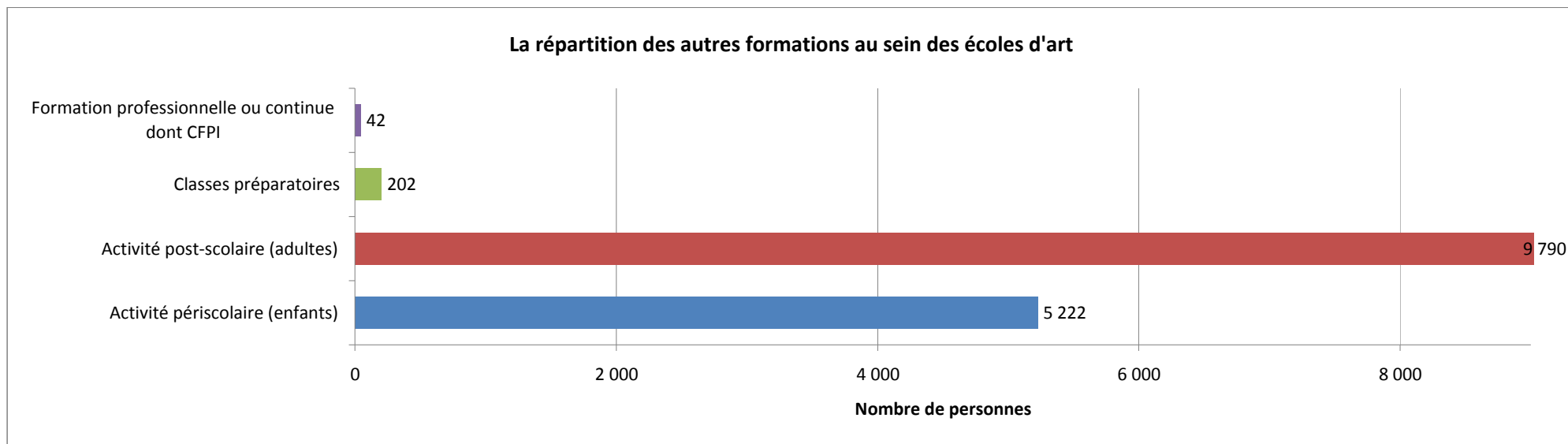


# **ANNEXE 5**

Effectifs des autres formations			ANNEXE 4		
ECOLE	Activité périscolaire (enfants)	Activité post-scolaire (adultes)	Total pratique en amateur	Classes préparatoires	Formation professionnelle ou continue dont CFPI
Aix-en-Provence	77	185	262	0	0
Amiens	0	0	0	0	8 à 12
Angers	268	344	612	0	0
Angoulême-Poitiers	0	0	0	0	0
Annecy	125	184	309	0	0
Avignon	26	132	158	0	0
Bayonne	oui	oui	oui	oui	oui
Besançon	16	82	98	0	0
Bordeaux	0	121	121	0	0
Brest	63	152	215	0	0
Caen	374	473	847	0	0
Cambrai	229	58	287	0	0
Châlon-sur-Saône	206	230	436	0	0
Cherbourg	284	226	510	0	0
Clermont	0	160	160	0	0
Dunkerque	?	?	?	0	0
Epinal	20	80	100	0	0
Fort-de-France	?	?	?	?	?
Grenoble	165	828	993	0	3
Le Havre	50	159	209	0	0
Le Mans	35	207	242	0	0
Le Port	0	0	0	0	0
Lorient	198	468	666	0	0
Lyon	83	544	627	26	0
Marseille	oui	oui	?	oui	non
Metz	0	90	90	0	0
Montpellier	0	0	0	36	0
Mulhouse	0	200	200	0	0
Nantes	1378	361	1739	0	0
Nîmes	85	229	314	0	0
Orléans	84	130	214	51	0
Pau	57	113	170	0	0
Perpignan	23	20	43	0	0
Quimper	306	161	467	0	0
Reims	0	88	88	0	0
Rennes	72	491	563	0	0
Rouen	130	435	565	0	0
Rueil-Malmaison	46	103	149	37	0
Saint-Etienne	0	0	0	0	0
Strasbourg	199	199	398	0	10
Tarbes	51	170	221	0	0
Toulon	67	199	266	0	0
Toulouse	74	387	461	0	0
Tourcoing	12	66	78	0	0

Effectifs des autres formations			ANNEXE 4		
ECOLES	Activité périscolaire (enfants)	Activité post-scolaire (adultes)	Total pratique en amateur	Classes préparatoires	Formation professionnelle ou continue dont CFPI
Tourcoing-Le Fresnoy	?	?	?	?	?
Tours	20	37	57	0	0
Valence	94	127	221	0	0
Valenciennes	66	22	88	0	0
Arles	?	?	?	0	?
Bourges	0	0	0	0	6
Cergy	0	93	93	0	0
Dijon	209	209	418	0	0
Limoges-Aubusson	30	56	86	13	0
Nancy	0	17	17	0	14
Nice	0	0	10	39	0
Paris-ENSAD	0	0	0	0	0
Paris-ENSBA	oui	1149	1149	0	0
Paris-ENSCI	0	5	5	0	9
<b>TOTAUX</b>	<b>5 222</b>	<b>9 790</b>	<b>15 012</b>	<b>202</b>	<b>42</b>
<b>MOYENNES</b>	<b>102,4</b>	<b>188,3</b>	<b>290,7</b>	<b>3,7</b>	<b>0,8</b>

49,5% des étudiants hors cursus diplômant sont des personnes qui suivent des cours péri et post-scolaire



## Remerciements

**Merci à ceux et celles qui ont contribué à ce travail par leurs analyses, leurs conseils, la transmission d'informations et la mise à disposition de ressources.**

### **Pour le Ministère de la culture et de la communication**

La Direction générale de la création artistique et en premier lieu l'équipe du département des publics et de la diffusion, les trois départements du Service des arts plastiques, le service de l'inspection de la création artistique (collège arts plastiques), le bureau de l'action territoriale, le bureau de l'observation, de la performance et du contrôle de gestion, ainsi que le centre de documentation ;

Le Secrétariat général, service de la coordination des politiques culturelles et de l'innovation ;

La Direction générale des Patrimoines, service des musées de France, département de la politique des publics ;

L'Inspection générale des affaires culturelles.

### **Dans les collectivités territoriales**

Pour la Ville de Paris : Francis Pilon (sous-directeur de l'éducation artistique et des pratiques culturelles), Marie-Laure Chérel (responsable des publics) ;

Pour la communauté d'agglomération d'Evry : Denis Declerck (directeur de l'action culturelle), Aude Urcun (directrice des arts plastiques).

### **Parmi les responsables d'institutions**

Pour les établissements publics : le Centre national des arts plastiques (CNAP), le Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) ;

Pour les écoles d'art : David Cascaro (directeur du pôle Alsace d'enseignement supérieur des arts, Mulhouse), Stéphane Doré (directeur de l'École nationale supérieure d'art de Bourges), Jean-Paul Ponthot (directeur de l'École supérieure d'art Félix-Ciccolini d'Aix-en-Provence), Jean-Marc Réol (directeur de l'École supérieure d'art Toulon Provence Méditerranée) et Isabelle Bourgeois, sa présidente.

Pour les Fonds régionaux d'art contemporain : Béatrice Josse (directrice du FRAC Lorraine), Pascal Neveux (directeur du FRAC de Provence Alpes Côte d'Azur) ;

Pour les centres d'art : Keren Detton (directrice du Quartier, Quimper), David Barriet, David Benassayag, Béatrice Didier (co-directeurs du Point du jour, Cherbourg)

Pour les musées : Bruno Suzzarelli (directeur du MuCEM, Marseille)

Pour les autres lieux : Annie Agopian (directrice de la Maison populaire, Montreuil), François Campana (directeur de l'association Kyrnéa responsable de la coordination nationale de « Passeurs d'images », Paris), Gérald Elbaze (directeur de Médias-Cité, Saint-Médard-en-Jalles), Sylvie Mokhtari (responsable de la revue *Critique d'art*, Rennes), Anne-Marie Morice (directrice de Synesthésie, Seine-Saint-Denis), Colette Tron (directrice d'Alphaville, Marseille), Jacques Serrano (directeur artistique du festival de la Pop philosophie, Marseille), Emmanuel Vergès (directeur du Zinc, Marseille).

### **Mais également,**

Christelle Alin (responsable du service des publics à la Villa Arson, Nice), Brigitte Charpentier (chargée du service des publics du FRAC de Bretagne), Mathieu Ducoudray (secrétaire général de l'École européenne supérieure d'art de Bretagne), France Paringaux (chargée de la diffusion et du service des publics au FRAC PACA), Corinne Peuchet (responsable de la médiathèque de l'École supérieure d'art Toulon Provence Méditerranée), Camille Planeix (chargée des projets artistiques et communication du FRAC Lorraine), Alice Vergara (chargée des études à l'École européenne supérieure de l'image, Angoulême et Poitiers), Emmanuel Zwenger (enseignant et chargé de documentation à l'École supérieure d'arts et médias de Caen-Cherbourg).

### **Ainsi que les artistes, les chercheurs et les professionnels qui m'ont fait part de leur expérience, ont mis à ma disposition leurs textes ou avec qui j'ai pu simplement partager mes interrogations**

Jean-Charles Agboton-Jumeau, Dominique Angel, Franck Bauchard, Nathalie Boucher Petrovic, Antoine Bidegain, Sylvie Chany, Yvan Clouteau, Sylvie Coëllier, Chantal Dahan, Daniela De Felice, Sylvia Girel, André Günthert, Grégory Jérôme, Frédérique Joly, Antoine Moreau, Guillaume Pinard, Noël Ravaux, Yannick Vernet,

Les séminaires organisés par Bernard Stiegler et Vincent Puig dans le cadre de l'Institut de recherche et d'innovation ainsi que les travaux d'Olivier Donnat et Sylvie Octobre ont joué un rôle essentiel dans la construction de la problématique de ce rapport.

Toute ma reconnaissance va à Antoine Hennion. Nos échanges m'ont permis d'accéder à une compréhension renouvelée de la question des amateurs.

Cette réflexion est entièrement redevable de la profondeur d'analyse et de la générosité de pensée de Michel de Certeau.

La mise à disposition de textes et de ressources scientifiques sur internet par des éditeurs et des auteurs a contribué de manière déterminante à la rédaction de ce travail.

Merci pour leur confiance à Georges-François Hirsch, directeur général de la création artistique, Jean-Pierre Simon, directeur du service arts plastiques, Nicolas Bourriaud inspecteur en chef du service de l'inspection et bien entendu Alain Brunsvick, chef du département des publics et de la diffusion.