

Espace Mendès France

Le lieu multiple

1 place de la cathédrale

BP80964

86038 Poitiers Cedex

Tel : 05.49.50.33.08

Fax : 05.49.41.38.56

Web : www.maison-des-sciences.org

<http://lieumultiple.org/>

Consultation nationale sur l'éducation artistique et culturelle « pour un accès de tous les jeunes à l'art et à la culture » 7 décembre 2012

I- Le Lieu multiple : un pôle de création numérique au sein d'un centre de culture scientifique en région

La culture scientifique fait profondément partie de la culture. Qu'est ce que la culture ?

C'est ce qui fait sens et permet à une société de déterminer à la fois ce qu'il convient de faire, comment elle va se positionner mais aussi d'avoir des références tangibles afin d'exprimer un libre arbitre, de se retrouver dans des valeurs communes.

Axel Khan, généticien et essayiste

Le Lieu multiple de Poitiers est le pôle de création numérique de l'Espace Mendès France, il est la continuité de l'Espace culture Multimédia (ECM) qui a officié de 1999 à 2007, date de sa suppression (en même temps que le réseau national ECM).

Sa particularité est d'être inscrit dans le projet d'un centre de culture scientifique **l'Espace Mendès France** de Poitiers dont les trois objectifs essentiels sont :

- *populariser la recherche, ses méthodes, ses résultats et ses métiers ;*
- *favoriser la transmission et le partage des connaissances ;*
- *entretenir les débats citoyens sur les enjeux sociaux et culturels.*

Par la diversité de ses actions et de ses publics, le centre contribue à une meilleure compréhension, par tous et toutes, de notre monde complexe et mouvant. Enraciné dans la vie associative de Poitiers et en lien étroit avec l'université, il se déploie aussi sur l'ensemble du territoire de Poitou-Charentes.

Les actions sont menées en partenariat avec l'université, les grands organismes de recherche, une myriade d'associations et de structures, et avec le soutien de la ville de Poitiers, de la région Poitou-Charentes et des ministères de l'éducation nationale, de la recherche et de la culture.

L'Espace Mendès France accueille les publics dans ses locaux situés au coeur historique de la ville de Poitiers. Il coordonne au plan régional plusieurs opérations importantes telle La Fête de la science ou La Science se livre et coorganise ou prête son concours à de nombreuses manifestations en Poitou-Charentes. Il entretient aussi une mission permanente sur le thème science, innovation et territoires et développe des partenariats internationaux.

II- le Lieu multiple: action et direction générale

Le Lieu multiple poursuit son développement et déploie un projet pluriel engagé **dans la création numérique.**

En offrant des espaces de rencontre, des moyens d'analyse, de réflexion et de développement de l'esprit critique à une public large, il propose de participer à une interrogation sur les usages et les pratiques des technologies numériques dans notre société et plus spécifiquement dans la création.

Cette démarche se développe en cohérence et complémentarité avec le projet de l'EMF dans une réflexion générale qui intègre société et évolution technologique, recherche, croisement potentiel entre art et science, dans le domaine des sciences et dans le domaine artistique.

Le Lieu multiple revendique les principes de diversité culturelle.

L'équipe du Lieu multiple organise son action sur les niveaux suivants

-La diffusion de la création sonore et numérique, au travers d'une programmation guidée par l'ouverture, l'exigence artistique et la découverte, et donne également sa place aux œuvres et aux artistes phares dans ce domaine.

-Le soutien à la création numérique se matérialise par l'accueil de compagnies en résidences artistiques

de courtes et moyennes durées. Généralement la stratégie de production de ces projets est basée sur la coproduction. Celle-ci permet de mettre en place de nouveaux partenariats originaux, avec des structures volontaires et compétentes ainsi que la possibilité de répartir de manière pertinente les coûts de production. La présentation publique de ces œuvres en construction permet des rencontres avec les publics, ce qui offre le double avantage de la découverte (pour les publics) et la possibilité d'améliorer la démarche artistique (pour les artistes).

-Les actions de médiation offrent un accès à la richesse et au foisonnement des « possibles numériques » : elles s'inscrivent dans une volonté de décloisonnement et de transdisciplinarité avec les expressions telles que la danse, le théâtre, le cinéma d'animation, la musique... Les ateliers sous des formes diverses (participatifs, fablab, hackerlab...) font également parti de ce dispositif de médiation.

-L'inscription dans une dynamique de réseaux (locaux, nationaux et internationaux) favorise une circulation efficace des idées, des savoirs, des œuvres et des projets dans le domaine de la création numérique. Elle est absolument nécessaire en terme d'identification, de veille technologique, artistique et culturelle, sans en exclure la composante sociale qui est également un des points fort de la philosophie du logiciel libre, des hackers, qui influencent de manière de plus en plus marquée les artistes ou collectifs du numérique

-Le projet handicap et création numérique qui encourage l'accès aux pratiques de la culture multimédia et incite les publics à adopter une posture de « spect'acteur » dans un contexte de mixité des publics. Cette approche contribue à renouveler la pensée sur le handicap, traditionnellement associé à la souffrance, à la mutilation et à la perte irrémédiable. La création surgit des handicaps singuliers, dans une énergie singulière qui sublime les fragilités en forces expressives, les transforme en atouts. Définir le handicap comme constitutif de toute personne correspond à une réflexion sur la création de soi dans la relation aux normes, à la société, aux autres. L'usage des outils numériques dans des concertations d'usages adaptés autorise une approche de construction, de découverte, dans un environnement ludique et basé sur la poésie.

-Les ateliers films d'animation qui depuis plusieurs années, constituent une action importante dans le domaine de la médiation et des pratiques amateurs. Depuis 2011, un axe « film d'animation et outils numériques » vient compléter cet ensemble qui implique un public de jeunes, et de moins jeunes. Cette convergence avec les usages et utilisations des outils numériques donne une cohérence affirmée au propos général du Lieu multiple.

L'action de cette école de la patience, s'appuie sur le réseau régional Minestrone et donne lieu à une diffusion annuelle au planétarium de Poitiers (généralement en octobre) d'une sélection des films d'animation réalisés dans ces ateliers à travers la région. Basée sur la convivialité, elle permet de mesurer la vivacité de ces pratiques, en complément avec les pratiques professionnelles dans le secteur du film d'animation (EMCA et entreprises de production à Angoulême).

Un ensemble de ces films sont visibles sur le site du Lieu multiple (vimeo).

<http://lieumultiple.org/>

<https://vimeo.com/emfccsti/videos>

III- Quelles approches pour l'éducation culturelle et artistique dans le contexte du numérique.

3-1- La dimension territoriale

« Le territoire est le lieu intangible d'une action culturelle pensée dans sa capacité à mobiliser des publics sur des thématiques les réunissant ». Cet acte doit chercher dans ses fondements à susciter le débat par la mise en œuvre de processus de mobilisation au sein duquel la médiation est une facette importante mais pas isolée d'autres. La rencontre avec la l'art et la culture est un acte culturel, pas seulement un acte de communication, de production ou de coordination.

Dans cette approche les publics et les territoires où ils vivent constituent le cœur des démarches engagées. L'action culturelle a connu une évolution radicale que renforce la culture numérique car l'offre potentielle est devenue plurielle, elle provient de partout et s'affranchit de nombreuses contraintes institutionnelles. Ce cadre est le nôtre. Passer de l'offre univoque à une notion de programmation en réseau dont les composantes sont envisagées, et ensuite construite collectivement, devient la clé d'un processus à venir.

Dans le cadre du projet de l'Espace Mendès France, la prise en compte de la notion d'interfaçage (dans le sens de la co-construction) est essentielle. Elle doit intégrer deux éléments symptomatiques : la fracture sociale et les frontières que l'ensemble des acteurs du champs culturel sont amenés à franchir afin de contribuer positivement à cette aération des processus d'action culturelle.

Nous ne reviendrons pas dans ce document sur cette fracture sociale forcément complexe à analyser, en si peu de temps, mais pouvons proposer des pistes sur notre capacité à franchir les frontières. Une de celles-ci, au delà de la co-construction est la proposition et la création de mise à contributions elles même génératrices de liens.

Elles impliquent un décloisonnement, et la mise en place de partenariats audacieux et renouvelés (basées sur une mutualisation élargie). Elles interrogent également sur la réflexion de nouvelles modalités de pilotages. Déterminer alors qui mène ce pilotage, et avec quels moyens (et façons de répartir ces moyens)? Cela interroge, enfin, la forme sociale de la co-construction avec comme critère une exigence forte, doublée d'une excellence portée par les équipes impliquées ; les lieux, les projets, les équipes, les artistes et enfin l'ensemble des médiateurs, mais aussi sur la capacité « contaminatrice » et « pervasive » des projets.

3-2- Les transformations qu'amènent le numérique et internet

Quant on parle de numérique, doit on parler de culture numérique (au singulier ?) ou plutôt de culture de l'information. Le « numérique » doit il être majoritairement abordé sous l'angle de la numérisation du patrimoine ou représente-t-il autres choses... Nous constatons actuellement une modification de la culture, mais peut être plus à une modification du rapport au culturel dans les nouveaux modes de création, de diffusion offerts, en terme de possibilités. Cela s'inscrit dans le savoir créer, savoir chercher, savoir co-construire qui interroge en premier lieu sur le sens même du mot savoir.

Comme l'affirme Denis Kambouchner dans « L'école, le numérique et la société qui vient » :

« On assiste bien à une transformation de l'univers culturel dans son ensemble, porté par l'expansion des supports numériques, qui affecte d'une part les élèves et d'autre part les conditions même de transmission, de gestion et de production du savoir. Nous sommes tous désormais devant des écrans, et Internet est devenu l'outil de chaque moment. Il y a là à la fois d'immenses potentialités et d'immenses problèmes dont il ne serait pas concevable que nous ne nous saisissons pas : ainsi, l'école doit faire une place au numérique » (...).

*En même temps, l'école ne peut que rester un lieu archaïque : **par sa fonction sociale d'accueil et de rassemblement des enfants sous la conduite des adultes**, et par le rôle constitutif et irremplaçable de l'échange oral et de la communication narrative, l'école reste fondamentalement un lieu où des adultes racontent des histoires aux enfants. (...) Or il faut préserver ce noyau très solide et ancien contre différentes forces disruptives, plutôt que l'abandonner. »*

Cette position nous place dans la nécessité de prendre en compte cette force de transformation difficilement maîtrisable en l'état, et le besoin de préserver les « archaïsmes » fondateurs comme la fonction sociale d'accueil, l'expression (orale , écrite), le décryptage et la compréhension des codes (la lecture).

Pour Philippe Mérieu dans le même axe de réflexion sur les transformations du numérique au sein de l'éducation ;

*« le problème des nouvelles technologies est celui de leur usage dominant, qui tend à les faire fonctionner de manière stéréotypée et simplificatrice – sur le mode du « signal » - alors que rien ne s'oppose en principe à ce qu'elles deviennent l'occasion d'un véritable développement psychique, à la manière des pratiques classiques d'écriture (...). Comment faire en sorte de restituer l'interaction entre le sujet et la technologie, et **s'assurer que les vertus fondamentales de l'écrit ne soient pas écrasées par la technologie** ? De ce point de vue, les enseignants doivent sortir de l'oscillation entre totémisation et diabolisation des TIC, et trouver les moyens d'en faire de nouveaux et authentiques instruments d'écriture. »*

Ceci nous rapproche **du besoin de sens** à retrouver dans un ensemble de proposition technologiques souvent trop dédiées à une prolétarianisation du système nerveux, mis au service de la machine, et des enjeux de marketing industriels qui les sous tendent. Il s'agit alors de bien penser la relation de ce que l'on nomme d'une manière générique et imprécise « le numérique », avec l'école et sa place (son organisation) dans celle-ci.

On peut aussi penser que cette relation dépasse le cadre de l'école et que la « lutte » doit s'organiser sur un ensemble concerté de temps (scolaire et hors scolaire) et d'espaces (école, lieu de rencontre (bibliothèques, médiathèques, centres socioculturel, centres de culture scientifique...).

A ce titre l'éducation culturelle et artistique doit être un vecteur d'émancipation, de développement de l'esprit critique dans ce contexte de l'omniprésence des écrans et de l'inter-communicabilité eux mêmes inscrits dans un paradigme transnational et mondialisé.

Un des changement profond actuel, comme le décrit le théoricien des média et artiste Grégory Chatonsky, tient à la dislocation du modèle culturel qui distinguait la minorité des inscripteurs, des scribes et des artistes de la majorité des anonymes oubliés. Dans le tournant actuel, et le clair obscur de ce tournant, les anonymes inscrivent ou peuvent inscrire quelque chose. Ces signes sont soumis aux pouvoirs économiques

et politiques et impliquent un usages de reproduction, de mimétisme qui se substituent à la pensée construite. Ceci ne signifie pas la disparition de cette relation culture, art et public (et sa composante, jeunesse), mais effectivement une restructuration de cette relation. Peut être à définir sur des axes, comme : les flux numériques, les flux affectifs, les flux organiques qui sont la résultantes de ces nouveaux fils qui nous relient, ainsi que l'ensemble (ou presque) de nos contemporains.

3-3- le rôle de la médiation et des lieux de médiation

Il est évidemment difficile de donner (comme pour le numérique , par ailleurs) une définition de la médiation. Cette médiation s'inscrivant dans des principes distincts d'éducation, mais également de transfert de savoir, voire de développement de la culture.

On peut affirmer cependant que la médiation culturelle de l'art, c'est réaliser des échanges entre les arts et les individus, c'est parvenir à prendre en compte le secteur culturel, ses professionnels, ses artistes, ses oeuvres et ses biens et savoir les ouvrir sur les populations, sur des publics diversifiés et nombreux. C'est aménager les conditions d'une rencontre, d'un échange parfois difficile, mais qui reste toujours toujours ouvert.

Cinq modes peuvent permettre de poser les territoires de l'expérience de la médiation culturelle :

- l'expérience sociale (ou l'expérience de la fréquentation),
- l'expérience esthétique (ou l'expérimentation du plaisir),
- l'expérience didactique (ou l'expérimentation la connaissance, de la découverte),
 - l'expérience symbolique (ou l'expérience de l'interprétation),
 - l'expérience politique (ou l'expérience de l'adhésion, de la critique)

La médiation est donc sous la responsabilité de l'ensemble d'une équipe culturelle, et/ou pédagogique. Cette mission, responsabilité, ne peut être limitée au rôle des médiateurs généralement institués dans ce rôle complexe. Ceux ci deviennent des pièces maitresses de ce type de dispositifs, de lieux. Ils travaillent dans une dynamique entretenue avec l'ensemble des composantes d'un organigramme.

Pour ces territoires d'action, il convient de trouver un péréquation avec les lieux qui structurent notre société. Lieux d'accueil, à la base, comme nous l'avons vu, mais organisés de manière pertinente et adaptés en terme de compétences humaines, techniques (les outils) et économique.

L'approche du « numérique » constituera un outil complémentaire et profitable, abordé sur l'ensemble des composantes : outils, usages et contenus. Les question d'open source, de hacking seront vu comme des approches utilisables au niveau citoyen. Il doit favoriser le rapport avec l'éducation au sens large (lire, écrire, compter, penser) et évidemment au sens de la culture et de l'art dans son sens traditionnel (histoire de l'art, rapport à l'oeuvre, aux artistes, aux courants artistiques et culturels...), mais également favoriser la découverte et la pratique vers une culture ouverte (art numérique, arts médiatiques, projets participatifs, interactifs...) et élargie.

3-4- Quelques pistes pour l'éducation culturelle et artistique dans le contexte du numérique.

Sur Poitiers/Grand Poitiers et à l'Espace Mendès France/Lieu multiple :

- Lire, écrire, penser la culture dans un monde numérique : mise en relation de projet de médiation, de création, avec les réseau du livre, de la lecture : médiathèques, bibliothèques, Centre du livre et de la lecture en Région.
- Développement de projet autour des outils numérique en devenir (le très haut débit, la géolocalisation...) sur les questions de contenus (si possible participatifs et implicatifs), d'usages (proposition et analyse de nouveaux usages ou d'usages transformés).
- Renforcer le travail avec les artistes du numérique : mise en place d'événements où les publics sont au centre de la réflexion et des dispositifs (et en particulier les jeunes)
- organiser des rencontres sur l'éducation culturelle et artistique dans les composantes d'hybridation, de décroisement (cinéma et numérique, son et numérique, production audiovisuelle et diffusion sur internet, histoire de la création numérique, histoire des jeux vidéo...) accompagnées de présentation d'oeuvres, d'artistes, de chercheurs, d'étudiants spécialistes de ses domaines.
- mise en place d'atelier en relation avec l'éducation nationale (orchestre de joy stick (studio puce muse), makey makey (M.I.T), scratch (programmation pour les enfants pour une approche computationnelle (jeux sur les algorithmes)
- participation à des sites de ressources pédagogiques, d'histoire de l'art (du pariétal au numérique) adaptés à des usages en géolocalisation ou en mode nomade.