

Le numérique et les nouveaux médias : quelle place dans l'éducation artistique et culturelle ?

par Jocelyne Quélo, chargée de projets multimédia

avec la complicité de Fabien Renaudin, directeur de la MJC – Espace Jean-Roger Caussimon

MJC – Espace Jean-Roger Caussimon

Martine Millier, présidente

Cette réflexion s'appuie sur les constats effectués au sein de la MJC – Espace Jean-Roger Caussimon de Tremblay-en-France qui, peu à peu, a été amenée à intégrer les pratiques numériques au sein de ses actions. « *Si on n'intégrait pas le numérique à nos activités, on serait vite dépassé*, exprime Fabien Renaudin. *On a cherché à intégrer cet outil aux pratiques traditionnelles : théâtre, musique, danse, par exemple.* »

Partant du constat d'une absence d'accompagnement des pratiques et usages artistiques et culturels du numérique sur le territoire local, il s'agissait ici de répondre non seulement à ce besoin identifié dans une démarche d'ouverture et de complémentarité mais surtout de favoriser le développement de l'esprit créatif et collectif des jeunes, de stimuler les esprits et d'ouvrir à une possible anticipation des pratiques de demain. Ainsi, en s'appuyant sur les pratiques dites traditionnelles, sur les usages quotidiens et les besoins professionnels exprimés, et sur la mise en œuvre d'actions croisées, les jeunes en présence pouvaient dès lors être accompagnés dans une démarche empirique.

Accompagner les pratiques

« *Les yeux rivés sur l'écran, les doigts s'agitant fébrilement sur les flèches du clavier, le casque avec micro intégré fixé sur la tête, quelques adultes se piquent au jeu. Principalement des parents venus assister à la discussion-conférence sur la parentalité et les jeux vidéos. Arrivés en avance, ils en profitent pour découvrir ce qui scotche leur ado à son ordinateur. "Je voudrais bien savoir comment débrancher mon fils !", lance une mère aux intervenants, le médiateur numérique Emmanuel Mayoud et Thomas Gâon, psycho-clinicien. L'idée est avant tout de se comprendre mutuellement, parents et enfants, et Emmanuel s'adresse directement aux jeunes présents dans la salle : "Faire le malin avec un vocabulaire technique que vos parents ne comprennent pas, cela ne sert à rien. C'est de votre responsabilité de leur expliquer pourquoi ce moment du jeu est particulièrement important, ou comment fonctionnent les jeux en ligne."* »¹

La prise de conscience des modifications culturelles engendrées par les technologies peut se faire à travers leur utilisation.

Damien Roucou, délégué pédagogique du site.tv, écrivait en 2005 : « *La création et la diffusion de modèles de comportement, de modèles socio-culturels, d'archétype de la langue et des langages, la modification des relations humaines par le biais des technologies numériques ne peuvent être négligés.* »² Dans la démarche de construction de l'identité, ces technologies - et notamment l'Internet - offrent l'opportunité d'appréhender par soi-même le monde qui nous entoure en dehors des systèmes de validation classiques. Cette sphère peut être investie comme étant un champ d'expressions et d'expérimentations pédagogiques où chacun peut être peu à peu amené vers une connaissance empirique des outils.

¹ Tremblay Magazine, n° 143, déc. 2012

² L'Éducation à l'image dans un projet éducatif global, 2005

Au sein de cette association d'éducation populaire, l'accompagnement des pratiques est ainsi proposé aux jeunes à différents niveaux, dans l'objectif de favoriser la préhension des outils et du langage de la culture numérique. Il se concrétise par un espace de recherches documentaires en lien avec les pratiques culturelles et artistiques en présence, par un accompagnement individuel des projets de chacun, par un espace collaboratif ouvert en direction des amateurs éclairés et des curieux, par la mise en place de stages pratiques permettant une appropriation de ces outils et de ce langage.

La mise à disposition d'un espace numérique ouvert, de stages approfondis apportant une réponse aux besoins identifiés et la possibilité d'être accompagné d'un médiateur multimédia dans cette approche empirique sont les moyens mis en œuvre dans cette première étape de prise de confiance envers le lieu et les réponses pratiques qu'il est en capacité d'apporter. De même, le questionnement de la transmission entre générations et de la formation des enseignants est ici également pris en compte à travers des journées de rencontre professionnelle organisées ponctuellement et de discussions-conférences en direction des familles.

Favoriser la créativité et la posture critique

« On aborde le jeu-vidéo sans vraiment y jouer. On veut surtout parler de tout ce qu'il y a autour. Pour nous ce n'est pas une finalité mais un moyen. L'informatique devient un outil pour créer, décider ensemble, argumenter... », explique Fabien Renaudin, directeur de la MJC – Espace Jean-Roger Caussimon, à Léo Bracciale, journaliste. « Il a suffi d'assister à une des séances de Machinima (logiciel de réalisation de films d'animation) à destination des centres de loisirs pour s'en rendre compte. Face à l'écran géant, les enfants se concertent pour choisir la thématique de leur mini film, défendent leur idée auprès de leur camarade, justifient le scénario proposé... On aurait pu imaginer tout et n'importe quoi, mais parmi les décors possibles, le groupe choisit un plateau de débat télévisuel. Et les voilà parodiant les politiques en pleine période électorale américaine ! Les enfants repartent ravis mais frustrés », décrit ce journaliste par la suite. « C'est le but !... », précise Emmanuel Mayoud, intervenant invité par la structure sus mentionnée. Maintenant ils ont envie d'explorer plus en détail et de créer des films plus complexes. »³

Le fait d'avoir un usage artistique de ces outils conduit à adopter une posture critique par rapport aux transformations sociétales et culturelles qu'ils ont fait émerger.

La prise en compte de la dimension culturelle et artistique des technologies numériques induit un usage des outils dans une démarche de recherche et d'expérimentation. *« Celui qui découvre est avant tout celui qui accepte de ne pas savoir, de ne pas avoir une réponse toute faite, de s'ouvrir aux surprises que lui réserve le monde qu'il regarde ou manipule »* peut-on lire dans un exemplaire de *The Art of Science*⁴. L'approche technique de la création et l'échange avec des artistes et des professionnels de la culture peuvent ainsi susciter des démarches créatives originales, dans lesquelles il est possible de réinvestir ses connaissances. Chaque projet d'éducation au multimédia se décrit alors dans ses dimensions pédagogique, innovante, expérimentale et artistique. Il s'agit d'*« une expérience sensible qui permet à l'élève de se questionner lui-même sur son propre rapport au monde. Il ne s'agit pas d'instrumentaliser l'art, de créer une animation socio-culturelle ou de faire de cette expérience un alibi éducatif, »* souligne Margot Cauquil-Gleizes, enseignante en Arts plastiques⁵.

³ Tremblay Magazine n° 143, déc. 2012

⁴ The Art of Science, Scientific American, Profile of Creativity, juillet 1958

⁵ Samuel Aubin au collège Jean-Jaurès, Artiste/Artsite, par Margot Cauquil-Gleizes, octobre 2009, <http://insitu.maisonpop.org/spip.php?article13>

La MJC – Espace Jean-Roger Caussimon propose ainsi à chacun des rencontres avec les acteurs de la création numérique afin d'ouvrir aux regards critiques. Par ce biais, elle vise à favoriser le développement de la créativité des jeunes, à leur permettre de trouver leur place au sein d'un groupe, de mieux prendre conscience de leurs propres compétences par l'adhésion aux objectifs et contenus mis en œuvre collectivement. Toujours inscrit dans cette démarche empirique, l'objectif avoué de ces actions est ici d'amener chacun à s'inscrire peu à peu comme passeur de culture, comme acteur de son environnement, comme individu actif.

L'inscription des jeunes dans un processus de création basé sur les technologies numériques ouvre de fait aux interactions, non seulement au niveau de la conception de l'œuvre et de son destinataire, mais également entre les expressions utilisées et les individualités présentes. De par la pluralité des expressions en présence, ce type de projet leur permet souvent de trouver leur propre expression et de lui donner forme. Impliquant la notion de complémentarité, cette inscription tisse alors de nouveaux liens sociaux, notamment par l'implication de chacun dans la construction d'un objectif commun. Enfin, le questionnement implicite engendré par l'interactivité, la génération automatique, les mondes virtuels, les automates, les vies artificielles... permet à chacun d'appréhender « l'autre », être non palpable et si souvent chargé de nos propres références culturelles, en l'impliquant virtuellement dans le processus de création en cours.

Questionner les usages

« La sociologie des usages a notamment permis d'observer qu'il n'y a ni déterminisme technique, ni déterminisme social et que, par ailleurs, il y a deux décalages : le premier se situe entre le temps de la technique (qui est un temps court) et celui des usages (qui lui est long). Le second est celui qui apparaît entre usages prescrits et usages effectifs. Il existe également un écart entre des préjugés parfois simplistes et la complexité de la réalité. Ainsi l'usage est autre chose que l'utilisation (que le mode d'emploi soit respecté ou détourné) ; l'usage ne fait pas l'usager ; la question de l'accès ne résout pas celle de l'appropriation ; la diffusion massive des objets techniques ne débouche pas sur l'uniformisation des pratiques... Il faut envisager la question des usages dans une "double dimension, micro-sociologique (pratique et représentation des objets techniques) et macro-sociologique (matrices culturelles et socio-politiques)" » disait Laurence Hamon, psychotérapeute, en 2002⁶.

Il s'agit de préparer chacun à des usages qui n'existent pas encore et qui utiliseront des technologies qui n'ont pas encore été inventées.

Il appartient au monde éducatif et culturel de définir, de créer et de maintenir un « écosystème » favorable à l'accompagnement de l'humain dans toutes ses dimensions (affective, cognitive, conative...). En réponse à ces questionnements, la MJC – Espace Jean-Roger Caussimon met en œuvre des actions à court et moyen termes, afin de permettre aux enfants et adolescents de s'approprier les enjeux – économiques, professionnels, culturels, artistiques - liés à l'évolution des outils, des pratiques et des usages en devenir.

« Des élèves de troisième du collège Romain Rolland sont venus pour deux conférences sur l'histoire de l'art et ont pu découvrir les métiers utilisant la création numérique. Ils ont rencontré des professionnels : architecte, chargé de communication, dessinateur de BD, animateur de l'espace numérique, écrit Martine Millier, présidente de la MJC – Espace Jean-

⁶ Analyse de *Apprentissage des langues et technologies : usages en émergence*, Alsic Revue Vol. 5, n° 2, décembre 2002, <http://alsic.revues.org>

Roger Caussimon⁷. Le retour positif de ces élèves auprès de la communauté éducative a ainsi permis par la suite l'inscription d'une autre classe dans une proposition à moyen terme : un projet de création complété de temps de rencontres et d'analyses.

Le long terme, quant à lui est travaillé peu à peu par la fidélisation des jeunes et par la mise en place de rencontres à destination des acteurs culturels de la ville afin qu'ils puissent, à leur tour, transmettre aux jeunes non seulement une pratique mais également le langage et les usages culturels qu'elle engendre. L'ouverture et la réciprocité inscrites au cœur des actions de médiation, des propositions de pratiques collectives et projets transversaux de ce lieu d'éducation populaire permettent ainsi la transformation des jeunes en communautés actives d'amateurs.

Mutualiser les expériences et les ressources

« Lors de nos dernières journées professionnelles, nous avons pu former l'animateur de l'espace numérique, un technicien de l'équipement jeunesse, notre chef de chœur et deux intervenants de nos ateliers de théâtre à la Méta-Malette, sorte de boîte fourre-tout qui permet d'amener du contenu son et image et de le rejouer avec une manette de jeu vidéo, confie Fabien Renaudin. Cela nous permet maintenant d'imaginer d'autres croisements entre les jeunes, entre les publics et entre les acteurs du territoire. »

L'adhésion à un objectif commun permet de fédérer les acteurs d'un même territoire afin de mieux accompagner les jeunes dans la appréhension d'un monde en perpétuel mouvement.

L'ensemble des actions présentées précédemment prennent ainsi sens dans des principes d'ouverture et de pratiques collectives, dans une démarche empirique des propositions mises en œuvre. Il s'agit dès lors de permettre à chacun de faire sienne cette démarche par l'extension, la contextualisation et la recherche.

Tout comme l'espace physique de la MJC – Espace Jean-Roger Caussimon se conçoit comme un espace de rencontres et de collaborations, comme un espace de fabrication de savoirs, d'objets et d'œuvres où jeunes et professionnels travaillent ensemble, des espaces collaboratifs en ligne peuvent venir en soutien à cet espace physique, permettant d'expérimenter ou de partager à l'échelle d'un territoire « augmenté » des objets, des projets, des idées. Pour ce faire, la génération de contenus en ligne, le partage des expériences et la mise à disposition de ressources pédagogiques permettent d'étendre les collaborations entre professionnels, entre professionnels et amateurs, entre amateurs éclairés.

Complété par la formation professionnelle, la mise à disposition d'outils et matériels, et surtout la co-construction de projets, ce principe de mutualisation renforce les croisements entre les propositions des acteurs d'un même territoire et permet ainsi un élargissement des approches artistiques et culturelles. De façon sous-jacente, cette démarche conduit les jeunes, inscrits dans les différentes propositions de l'association, à s'ouvrir à d'autres expressions et surtout à s'autoriser à pénétrer dans des lieux de diffusion culturelle jusqu'ici méconnus.

Agir pour un même territoire

« Avec l'équipement numérique de la salle, on a pris conscience de toutes les possibilités technologiques qui s'offrent à nous en termes de contenus alternatifs. Dans le même temps numérique et multimédia deviennent omniprésents dans des pratiques artistiques telles que

⁷ Rapport moral, Assemblée générale 16 mai 2012

le spectacle vivant, le théâtre, la danse, la peinture. Or, il n'y a pas à Tremblay d'espace pour faire se croiser tout cela », explique Luigi Magri le directeur du cinéma Jacques Tati⁸.

Il s'agit aujourd'hui d'inscrire ces actions d'éducation artistique et culturelle dans une politique globale volontaire.

Que ce soit hors temps scolaire ou sur le temps scolaire, la réussite d'un projet éducatif utilisant les outils du numérique repose majoritairement sur l'appropriation du projet par les enseignants, les animateurs ou les éducateurs. La co-construction de projet permet cette concrétisation. Toutefois, peu de dispositifs existent aujourd'hui pour financer ces projets éducatifs à caractère artistique ou culturel dans leur dimension globale : aide aux créateurs impliqués, soutien au développement des projets, prise en compte des heures supplémentaires effectuées par les enseignants (projets en milieu scolaire), les animateurs (projets péri-scolaires) ou les éducateurs (projets en milieu social ou Programme de réussite éducative) dont la formation est également l'une des étapes essentielles à l'extension d'un projet et à l'appropriation de la démarche.

Les responsables des collectivités locales sont aujourd'hui de plus en plus à l'écoute de ces propositions. Localisée en Seine-Saint-Denis, la MJC – Espace Jean-Roger Caussimon voit ainsi se développer une interrogation et une recherche de plus en plus prégnante et collective quant à la culture numérique. Sur une communauté d'agglomération de plus de 120 000 habitants où 45 % de la population a moins de 30 ans⁹, acteurs locaux, municipalité, communauté d'agglomération, Département voient en ces projets éducatifs des moyens de ressourcer le territoire local et de conforter les liens sociaux. Reste cependant à prendre en compte la dimension non quantifiable de ces projets, leur valeur de mobilité et d'impalpable, le résultat de ce travail n'étant parfois visible que bien plus tard.

⁸ Texte de présentation du dispositif Trafics, programme d'expérimentation lancé en octobre 2011 par le Cinéma Jacques Tati de Tremblay en France. <http://www.tremblay-en-france.fr/fr/ville-a-vivre/se-cultiver/cinema-jacques-tati/trafics.html>

⁹ Source : Insee, RP2009 exploitation principale