

3 OBSERVATOIRE
DES
POLITIQUES
CULTURELLES

OPC

P O U R
U N E
P O L I T I Q U E
D E L A
R E L A T I O N



INNOVER DANS
LES ARTS ET LA CULTURE.
HUMANISER
LA CIVILISATION
NUMÉRIQUE

14 OCT. 2020 —
Arsenal de Metz
METZ-GRAND EST

En collaboration avec
l'Agence culturelle Grand Est
En partenariat avec
la DRAC Grand Est,
le Ministère de la Culture,
la Cité musicale-Metz
la Ville de Metz, Metz Métropole,
à l'occasion du festival international
d'arts numériques Constellations de Metz.

MERCREDI 14 OCTOBRE 2020

La crise sanitaire a mis les usages du numérique au centre des questionnements sur les arts et la culture. De nombreux organismes culturels ont engagé dans l'urgence leur transition digitale, multipliant les offres en ligne par crainte de perdre le lien avec une population dont l'activité expressive et d'échange sur les réseaux sociaux a atteint des niveaux sans précédent. Un nouvel agenda de travail s'est ainsi imposé en l'espace de quelques mois visant à faire émerger de véritables « politiques culturelles 2.0 » : autrement dit, des politiques plus en phase avec la manière dont nos sociétés produisent, partagent et utilisent aujourd'hui les connaissances, les références culturelles et les imaginaires. Ces évolutions ne posent pas moins d'enjeux culturels publics que le monde d'après-guerre qui a vu naître les politiques culturelles modernes. Car les implications des technologies digitales dépendent de la façon dont la société se les approprie, des choix politiques et individuels que nous faisons, des stratégies collectives que nous déployons. Humaniser la civilisation numérique, c'est œuvrer dans le sens d'une appropriation culturelle du numérique que chacun peut interroger, enrichir et faire évoluer. C'est aussi promouvoir les expériences esthétiques, critiques et symboliques qui utilisent le numérique comme outil ou sujet de la création artistique.

La grande transformation numérique oblige à reconsidérer un certain nombre de thèmes qui ont jalonné l'histoire des politiques culturelles : des questions de création et d'imaginaires, d'accès et de participation, de comportements et de pratiques, de démocratie et de démocratisation, d'éducation et de médiation, d'économie et de coopération, d'équipements et de projets de territoire... En redéfinissant ce que nous entendons par service public et intérêt général en matière de culture, les réponses qui y seront apportées constitueront le socle des politiques culturelles à venir. Celles des sociétés numérisées du 21^e siècle.

Cette rencontre vient conclure une démarche de plusieurs mois ponctuée par l'organisation d'un webinaire, d'ateliers de discussion et de co-production à l'échelle du Grand-Est réunissant adolescents, amateurs, acteurs culturels, artistes, contributeurs et animateurs de communautés en ligne...

AU PROGRAMME

9h00 Accueil

9h30 Table ronde d'ouverture

10h15 Dialogue

Vous avez dit cultures numériques ?

10h45 Table ronde 1 (plénière)

TR 1. Art et création à l'ère du numérique

12h45 Pause déjeuner

14h00 Tables rondes 2, 3 et 4

TR 2. Éducation et médiation aux cultures numériques

TR 3. Nouveaux lieux culturels et écosystèmes territoriaux

TR 4. Cultures participatives, cultures libres

16h00-16h15 Pause

16h15 Point de vue

Comment ré-humaniser les technologies numériques ?

16h45 ... Avant de se déconnecter

17h00 Fin de la journée



9h00 **Accueil des participants**

DÉROULÉ

9h30 **Mot d'accueil**

Florence Alibert, directrice générale de la Cité musicale-Metz

Table ronde d'ouverture

- ▲ Avec : **François Grosdidier**, maire de Metz, président de Metz Métropole
Patrick Thil, adjoint à la culture de la Ville de Metz, conseiller délégué aux établissements culturels de Metz Métropole
Jacqueline Schneider, adjointe à la transition et l'inclusion numériques de la Ville de Metz
Pascal Mangin, président de l'Agence culturelle Grand Est
Christelle Creff, directrice régionale des affaires culturelles Grand Est
- ▲ Introduction de la journée :
Jean-Pierre Saez, directeur de l'Observatoire des politiques culturelles, Grenoble

10h15 **Dialogue**

Vous avez dit cultures numériques ?

- ▲ Avec : **Emmanuelle Lallement**, anthropologue, professeure des universités, Université Paris 8
- ▲ Animation : **Vincent Guillon**, directeur adjoint de l'Observatoire des politiques culturelles, Grenoble

10h45 **Table ronde 1 (plénière)**

TR 1. Art et création à l'ère du numérique

La singularité de la création numérique réside autant dans l'utilisation créative des technologies numériques que dans le désir de prendre pour objet et sujet les transformations qu'elles induisent dans la société. Les arts numériques contribuent ainsi à produire les imaginaires, les récits et les critiques du monde contemporain. Dès lors pourquoi leur reconnaissance institutionnelle est-elle si difficile à obtenir en comparaison d'autres disciplines artistiques ? La perspective de leur autonomie esthétique est-elle même souhaitable ? Ne se distinguent-ils pas davantage par leur porosité territoriale avec d'autres domaines (fabrication numérique, industries créatives, technologies, communication événementielle) ? Y a-t-il une organisation et une économie spécifiques des arts numériques au croisement des disciplines artistiques, techniques et scientifiques ? Comment favoriser les coopérations

entre artistes, informaticiens, électroniciens, hackers, scientifiques, développeurs, designers ou programmeurs qui caractérisent la création numérique ?

- ▲ Avec : **Valérie Cordy**, artiste, directrice de la Fabrique de Théâtre, Province de Hainaut, Belgique
Kevin Muhlen, directeur du Casino Luxembourg
Valérie Perrin, directrice de l'Espace Multimédia Gantner, Territoire de Belfort
Oulimata Gueye, curatrice indépendante en arts visuels
Jérémie Bellot, commissaire artistique du parcours *Pierres Numériques* du festival Constellations de Metz
- ▲ Animation : **Clément Thibault**, critique d'art, curateur, directeur de la programmation artistique du Cube, centre de création numérique, Issy-les-Moulineaux
- ▲ La table ronde sera ouverte par la restitution des ateliers organisés en amont de la manifestation et coordonnés par : **Cité musicale-Metz / Compagnie Roland Furieux**, Metz

12h45 Pause déjeuner

14h00 Tables rondes 2, 3 et 4
TR 2. Éducation et médiation aux cultures numériques

Jamais les personnes n'ont disposé de moyens aussi étendus pour s'exprimer et accéder aux contenus. Pour autant, les propositions culturelles en ligne et plus largement les cultures numériques ont-elles besoin de médiation ? Peut-on renforcer les capacités de comprendre et de maîtriser les technologies numériques, leurs enjeux et leurs usages culturels ? Comment conduire le citoyen à s'interroger sur le pouvoir de contrôle des outils numériques ou sur leur fonction émancipatrice ? Notre rapport au monde, à nos amis et à l'information passe de plus en plus par Internet. Dans ce contexte, comment distinguer le vrai du faux, éveiller l'esprit critique, se repérer dans la masse d'informations disponibles, sortir de l'enfermement mental auquel nous conduisent les réseaux sociaux ? L'effort en matière d'éducation aux médias et aux images est-il à la hauteur de ces enjeux ? Comment développer la culture numérique de tous ? Les technologies digitales renouvellent-elles la question de l'accès aux œuvres ?

- ▲ Avec : **Émilie Robert**, directrice du Théâtre Massalia, Marseille
Boris Magrini, commissaire d'exposition et historien de l'art pour le HeK, Bâle, Suisse



Thomas Huchon, réalisateur, journaliste

Chiara Parisi, directrice du Centre Pompidou-Metz

- ▲ **Animation : Camille Jutant**, maîtresse de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'Université Lumière Lyon 2
- ▲ La table ronde sera ouverte par la restitution des ateliers organisés en amont de la manifestation et coordonnés par : **Saint-Ex, Reims / Agora et Ligue de l'enseignement**, Metz

TR 3. *Nouveaux lieux culturels et écosystèmes territoriaux*

On aurait tort de croire que la culture numérique se passe d'ancrage territorial. L'existence de lieux d'échange et de partage demeure essentielle comme en témoigne la multiplication des tiers-lieux, fablabs, *medialabs* et autres *repair cafés*. Constituent-ils le socle d'un nouveau service public de la culture ? Quelle place donnent-ils aux usagers dans la gouvernance, dans les processus d'apprentissage, de production et de diffusion des cultures et des connaissances ? En quoi interrogent-ils le fonctionnement des équipements spécialisés (médiathèques, musées, centres culturels, centres sociaux, maisons de service public...) ? Faut-il créer de nouveaux lieux dédiés à la culture numérique ? Comment faciliter la transformation digitale des écosystèmes culturels dans les territoires ? Les administrations publiques sont-elles organisées pour accompagner ce mouvement ?

- ▲ **Avec : Frédéric Lecoïn**, directeur de BLIIDA, Metz
Raphaël Besson, directeur de Villes Innovations, chercheur associé au laboratoire PACTE, Madrid/Grenoble
Céline Berthoumieux, directrice de ZINC, Marseille, présidente de HACNUM réseau national des arts hybrides et des cultures numériques
Bruno Cohen, directeur de la Fondation humanisme numérique, Nancy
- ▲ **Animation : Marie Picard**, auteure et productrice de contenus numériques
- ▲ La table ronde sera ouverte par la restitution des ateliers organisés en amont de la manifestation et coordonnés par : **Le Puzzle**, Thionville

TR 4. *Cultures participatives, cultures libres*

Écrire un blog ou un roman sur Internet, contribuer à un article dans Wikipédia, partager des photos, se filmer en webcam pour parler d'un livre ou proposer une chorégraphie, réaliser un *mod* de jeu vidéo ou un *mashup*, publier un itinéraire sur une carte collaborative, élaborer des prototypes et des savoirs communs dans

un *makerspace*... La diffusion des outils numériques s'est accompagnée d'un élargissement considérable des pratiques créatives, expressives et contributives des personnes et en particulier de la jeunesse. Faut-il soutenir et valoriser cette culture participative ? Remet-elle en question le fonctionnement de nos établissements culturels ? Est-ce une affaire de service public ? Comment faciliter l'engagement de ces participants actifs d'un monde culturel en constitution ? Quelle place donner aux communautés de pratiques, d'intérêts, d'apprentissage qu'ils forment ? Comment favoriser la construction de communs (culturels, territoriaux...) et les possibilités d'agir de chacun à l'ère numérique ? Que faire de cette intelligence collective ? Qui en profite ? Quels sont les cadres juridiques, économiques et politiques pertinents ?

- ▲ Avec : **Samuel Bausson**, chargé de projets participatifs aux Champs Libres, Rennes, et co-fondateur de Museomix
- Laurence Allard**, maîtresse de conférences, Université Lille/ Université Sorbonne Nouvelle Paris 3
- Julien Bellanger**, chargé de développement, PING, Nantes
- Aude Launay**, chercheuse, curatrice et auteure indépendante

- ▲ Animation : **Emmanuel Vergès**, coordinateur de l'office, Marseille
- ▲ La table ronde sera ouverte par la restitution des ateliers organisés en amont de la manifestation et coordonnés par : BLIIDA, Expressive Game Lab et Université de Lorraine, Metz

45185

16h00-16h15 **Pause**

16h15 **Point de vue**

Comment ré-humaniser les technologies numériques ?

- ▲ Avec : **Samuel Nowakowski**, maître de conférences, Université de Lorraine
- ▲ Animation: **Franck Bauchard**, conseiller Drac Grand Est chargé du numérique

16h45 **... Avant de se déconnecter**

Francis Gelin, directeur général Agence culturelle Grand Est
Jean-Pierre Saez, directeur de l'Observatoire des politiques culturelles, Grenoble

17h00 **Fin de la journée**

INFORMATION CORONAVIRUS

Afin de garantir la sécurité sanitaire des participants et des intervenants dans le respect des recommandations gouvernementales, il est demandé aux publics de venir avec un masque et de le porter. Les vestiaires ne pourront pas être utilisés.

INFOS/

S'INSCRIRE :

<https://culturegrandest.fr/formations-rencontres-et-parcours/inscription-recontre-innover-dans-les-arts-et-la-culture-humaniser-la-civilisation-numerique>

