

À l'occasion de son 30^e anniversaire, l'Observatoire des politiques culturelles propose
en collaboration avec l'Agence culturelle Grand Est
et en partenariat avec la Cité musicale-Metz, la Ville de Metz, Metz Métropole,
la DRAC Grand Est et le Ministère de la Culture,
dans le cadre du festival international d'arts numériques Constellations de Metz :



« Innover dans les arts et la culture.
Humaniser la civilisation numérique »

Mercredi 14 octobre 2020
Arsenal de Metz



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.

La rencontre du 14 octobre à Metz 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...

À l'occasion de cet événement public, les résultats et livrables des différents groupes seront présentés, discutés et mis en perspective avec des spécialistes et acteurs internationaux des arts, de la culture et du numérique.

Journée du mercredi 14 octobre 2020

« Innover dans les arts et la culture. Humaniser la civilisation numérique »

Au programme

9h00 Accueil

9h30 Table ronde d'ouverture

10h15 Regards croisés *Vous avez dit cultures numériques ?*

10h45 Table ronde 1 (plénière) *Art et création à l'ère du numérique*

12h45 Pause déjeuner

14h15 Table ronde 2 *Cultures participatives, cultures libres*

Table ronde 3 *Éducation et médiation aux cultures numériques*

Table ronde 4 *Nouveaux lieux culturels et écosystèmes territoriaux*

16h15 Séance conclusive

17h Fin de la journée

9h Accueil des participants

9h30

Mot d'accueil

Florence Alibert, directrice générale de la Cité musicale-Metz (*à confirmer*)

Table ronde d'ouverture

Avec **François Grosdidier**, maire de Metz

Patrick Thil, adjoint à la culture de la Ville de Metz et conseiller délégué aux établissements culturels de Metz Métropole

Pascal Mangin, Président de l'Agence culturelle Grand Est (*à confirmer*)

Christelle Creff, directrice régionale des affaires culturelles Grand Est

Animation et introduction de la journée

Jean-Pierre Saez, directeur de l'Observatoire des politiques culturelles

10h15 Regards croisés *Vous avez dit cultures numériques ?*

Avec **Emmanuelle Lallement**, professeur des universités, Université de Paris 8

Samuel Nowakowski, maître de conférences HD, Université de Lorraine

Animation **Vincent Guillon**, directeur adjoint de l'Observatoire des politiques culturelles

10h45 Table ronde 1 (plénière) : *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, techno-sciences, 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 artistique du Casino Luxembourg

Valérie Perrin, directrice de l'Espace Multimédia Gantner, Territoire de Belfort

Oulimata Gueye, curatrice en arts visuels indépendante

Jérémy Bellot, commissaire artistique du parcours Pierres Numériques du festival Constellations de Metz (*à confirmer*)

Restitutions des ateliers Cité musicale-Metz / Compagnie Roland Furieux, Metz / École d'art de Lorraine et Studio 2 POINT 2

Animation **Jean-Paul Fourmentraux**, professeur des universités, Aix-Marseille Université

12h45 Pause déjeuner

14h15 Tables rondes 2, 3 et 4 :

Table ronde 2 : 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, co-fondateur de Museomix, Rennes

Laurence Allard, maître de conférences, Université Lille/IRCAV-Université Sorbonne Nouvelle Paris 3

Julien Bellanger, PING, Nantes

Aude Launay, curatrice et auteure indépendante

Restitutions des ateliers Bliida, Metz

Animation **Emmanuel Vergès**, Coordinateur de l'Office, Marseille

Table ronde 3 : 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'expositions et historien de l'art pour le HeK, Bâle, Suisse

Thomas Huchon, réalisateur, journaliste

Chiara Parisi, directrice du Centre Pompidou-Metz

Restitutions des ateliers St Ex, Reims / Agora et Ligue de l'enseignement, Metz

Animation Camille Jutant, maître de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'Université Lyon 2

Table ronde 4 : 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 Lecoin, directeur de Bliiida à Metz

Raphaël Besson, Directeur de Villes Innovations, chercheur associé au laboratoire PACTE

Céline Berthoumieux, Directrice de ZINC, Marseille, présidente de HACNUM réseau national des arts hybrides et des cultures numériques

Bruno Cohen, Nancy métropole, fondation humanisme numérique

Restitutions des ateliers Le Puzzle, Thionville

Animation Sylvia Andriantsimahavandy, The Camp

16h15 Séance conclusive

Avec Ruth Mackenzie, directrice artistique du Théâtre du Châtelet (*à confirmer*)

Virginie Despentès, écrivaine et réalisatrice (*à confirmer*)

Francis Gelin, directeur général Agence culturelle Grand Est (*à confirmer*)

Jean-Pierre Saez

Animation-discussion Franck Bauchard, conseiller Drac Grand Est chargé du numérique

17h Fin de la journée