

Le numérique au service du vivre-ensemble et du développement culturel : des expériences de productions artistiques partagées à Lyon

Loin d'isoler les individus les uns des autres, les pratiques numériques peuvent participer à créer du lien social et à construire une culture commune. Pierre Amoudruz, directeur artistique et coordinateur de l'AADN (Association de développement des arts et cultures numériques), revient sur des expérimentations artistiques collaboratives menées au cœur de territoires en politique de la ville et regroupées sous le terme de « Labo des Usages ».

Depuis 2004, l'AADN¹ travaille à l'émergence et au développement des arts numériques, ces formes de création récentes nées des nouvelles technologies. Cela se concrétise par l'accompagnement, la production, la circulation et la diffusion d'artistes, mais aussi par un volet d'actions spécifiquement tournées vers la transmission et la mise en culture des pratiques numériques : le Labo des Usages. Au-delà de l'initiation, des artistes, des chercheurs et des habitants sont invités à détourner, décrypter et explorer les usages numériques.

Les utopies fondatrices d'une action culturelle numérique

La première utopie est celle de l'espace public, au sens d'Hannah Arendt, comme espace de formation de l'opinion. Investir l'espace public, c'est s'adresser à une population plus qu'à un public circonscrit. C'est du moins là l'utopie première des arts de la rue. Mais au-delà de l'espace public urbain, il en est d'autres, médiatiques ou virtuels comme Internet et les réseaux sociaux. Proposer des interventions artistiques dans ces espaces publics, c'est inviter tout un chacun à s'approprier un lieu d'expression, s'y exposer, se confronter à l'autre. Mais qui sont les publics dans l'espace public ?

Les optimistes du web décrivent Internet comme le premier média horizontal, non descendant, sur lequel chacun est aussi bien émetteur que récepteur de l'information. Dans cet espace de flux informationnel, la fracture est avant tout cognitive. Elle se traduit par l'aptitude à s'autonomiser ou non (navigation consciente, recherche d'informations, de services, etc.) et par la capacité à s'exprimer, publier en ligne, poster des contenus, bref à développer une attitude participative plutôt que consommatoire, citoyenne en somme. Cette posture de contributeur individuel semble indispensable à l'expression des diversités culturelles sur le web et donc à son accomplissement comme espace démocratique. Pour ce faire, la maîtrise des outils est essentielle.

La fracture est avant tout cognitive

La dernière utopie considère la possibilité de mobiliser la pratique artistique à cet endroit. Est-il possible de faire œuvre d'art – en clair de produire des signes, des formes, des récits ou des symboles – à travers un processus de création horizontal, entre artistes et non-initiés, qui participe à l'émergence d'une parole sociale (celle des participants) ? Ces projets de création partagée, nécessitant la fréquentation d'outils technologiques, produisent-ils des zones de frottements éducatifs... et de quel ordre ?

Fabriquer de la culture passe par une acculturation aux outils d'expression

Les premières expériences du Labo des Usages ont démarré en 2006, avec le projet « Interludes numériques », mené sur le quartier de la Guillotière (Lyon 3^e). Il s'agissait, deux semaines durant, d'investir l'espace urbain via une zone numérique temporaire, en plein air, ouverte aux passants. Une équipe artistique proposait aux curieux de participer à une création multimédia collective. Chacun des participants revenait alors d'un jour à l'autre pour aboutir à la réalisation d'un fragment de matière

(sonore, visuelle, textuelle). L'ensemble de ces fragments était agrégé lors d'une restitution sous forme d'installation multimédia, de performance audio-vidéo ou de parcours d'exposition (suivant les éditions et la thématique choisie). Au-delà de la valorisation du travail de chacun et de l'implication dans une dynamique de projet collectif (à rebours du discours sur l'isolement et l'individualisation liés au numérique), les participants, d'âges et d'horizons variés, ont abordé, pour les besoins de l'expression de leur imaginaire, des outils de musique assistée par ordinateur (MAO), de montage et d'édition vidéo, de traitement d'images : des outils libres pour la plupart, réutilisables chez eux. D'une année sur l'autre, on constate une évolution de leur pratique de la photo ou de la vidéo par exemple, médias qui, sur le web et dans notre « société de l'image », prennent de plus en plus de place.

Le numérique développe un mode d'apprentissage fondé sur le compagnonnage plus que sur la pédagogie : c'est au contact des pratiques et des savoir-faire des autres que l'on découvre de nouveaux usages, puis c'est par la pratique personnelle et l'autoformation que l'on se les approprie. Internet regorge de tutoriaux, de forums et de communautés d'entraide qui favorisent cet apprentissage par l'échange. Il semble aujourd'hui que le rôle des espaces multimédia se situe moins dans une éducation descendante appliquant des recettes pédagogiques, que dans l'ouverture de cette porte vers l'autoformation : faire découvrir des pratiques, susciter l'envie, indiquer l'accès aux ressources.

L'art du détournement : maîtriser son environnement

Participer à un processus de création, c'est penser un propos, projeter la forme adéquate et s'approprier les outils de création nécessaires. C'est aussi en utiliser certains, parfois connus, à d'autres fins.

En 2011, le Labo des Usages s'est porté sur le territoire de Mermoz (Lyon 8^e) pour y déployer le projet @home². Entre septembre et décembre, 4 artistes et 12 adolescents ont participé à une expérience inédite : détourner le réseau social Facebook pour y écrire une fiction multimédia à 32 mains. Partant de l'hypothèse d'un quartier vidé de ses habitants, ils ont construit trois mois durant un récit collaboratif oscillant entre science-fiction, processus de socialisation et réflexion sur l'incursion

bien réelle des technologies dans notre quotidien (wifi, numérisation des données, géolocalisation...).

Bien loin des discours sécuritaires et paralysants sur les dangers de Facebook, le décalage de la fiction leur a permis de prendre conscience des questions fondamentales posées par les réseaux sociaux : qui suis-je lorsque je suis en ligne ? Quelle est mon identité virtuelle ? Quelles informations je donne à voir sur le net ? Quel type de relations puis-je tisser en ligne ?

De cette expérimentation est né un site ouvert à tous, un objet artistique en ligne donnant à lire le projet sur deux niveaux : une fiction collaborative transmédia que l'on peut aussi appréhender comme un recueil de représentations d'un quartier, et un retour analytique et scientifique sur l'expérience afin de qualifier les pratiques réelles des jeunes.

Quelle est mon identité virtuelle ?

Accompagner des pratiques mutantes

À l'heure de ce renversement historique où les jeunes sont plus « capables » que leurs aînés, de par leur familiarité avec la technologie, comment ne pas se laisser dépasser par les mutations incessantes des pratiques de ces « natifs » du digital qui pour autant restent encore « naïfs » face à des technologies apparues trop brusquement pour les générations plus anciennes ? L'expérience de l'AADN laisse penser que l'effort pédagogique est à porter sur les acteurs des structures de proximité et leurs financeurs, qui peuvent inscrire dans le temps l'accompagnement des pratiques des habitants.

Après une longue politique publique d'équipement pour lutter contre la fracture numérique, serait-ce l'heure de se donner les moyens humains d'investir un Internet citoyen ? ■

Pierre Amoudruz

1 - www.aadn.fr

2 - www.projet-athome.net