

# Festival Scopitone - HACNUM - Observatoire des Politiques Culturelles

Nantes - 10 septembre 2021

## Compte-rendu

### Atelier 3 : Politiques culturelles numériques et jeune public

synthèse des échanges : Océane Rohard & Luc Brou

Les actions en direction du jeune public peuvent réclamer des formats, des accompagnements et des mises en place spécifiques. Comment les projets « en régime numérique » portés par des artistes et des structures de production et de diffusion sont-ils pensés dans ce cadre ? Quelles articulations avec les politiques culturelles existantes et les réseaux du spectacle vivant jeune public ?

En avril dernier, à l'occasion de la sortie de résidence d'Elie Blanchard, Victoria Follonier et Erwan Ragueneau au centre culturel Cœur de Nacre C<sup>3</sup>-Le Cube à Douvres-la-Délivrande (Calvados) pour le spectacle *Quitter son caillou* avec *Oblique/s*, le festival ]interstice[ (Caen), le théâtre L'éclat (Pont-Audemer) et L'Armada Productions (Rennes), nous avons proposé une rencontre professionnelle jeune public et numérique dont vous trouverez ici la restitution vidéo.

<https://www.youtube.com/watch?v=V4S1G44ahEI>

Sur la base de ces échanges et en particulier du dispositif COOP de soutien à la création porté par *Oblique/s*, le théâtre L'éclat et le Sablier (Ifs & Dives-sur-Mer) dans le cadre du dispositif Génération Belle Saison du ministère de la culture avec la Drac Normandie, nous avons proposé de traiter ensemble des questions et spécificités relatives à la création jeune public et numérique.

Co-animé par :

Luc Brou, *Oblique/s* arts & cultures numériques en Normandie

Simon Fleury, Directeur du théâtre l'éclat et Directeur des affaires culturelles de Pont-Audemer

<i>Oblique/s</i>	<a href="http://oblique-s.org">http://oblique-s.org</a>
Théâtre L'éclat	<a href="https://www.ville-pont-audemer.fr/culture/theatre-leclat/">https://www.ville-pont-audemer.fr/culture/theatre-leclat/</a>
Scopitone	<a href="https://www.stereolux.org/scopitone/programmation">https://www.stereolux.org/scopitone/programmation</a>
HACNUM	<a href="https://hacnum.org">https://hacnum.org</a>
OPC	<a href="http://www.observatoire-culture.net">http://www.observatoire-culture.net</a>
Avoka	<a href="http://www.avoka.fr">http://www.avoka.fr</a>
L'Armada Productions	<a href="http://www.armada-productions.com">http://www.armada-productions.com</a>

### Présentation Oblique/s

- > Soutien, développement, accompagnement, mise en réseau en Normandie d'initiatives en arts et cultures numériques en partenariat avec HACNUM
- > Création de COOP avec le Théâtre L'éclat, dispositif de soutien à la création jeune public et numérique

### Présentation du Festival Le Noob#3 : jeune public et numérique 0-10 ans

- > Travailler la dramaturgie numérique (spectacle et installation) en direction de l'enfance et de la jeunesse
- > Un public présent et une appétence pour le numérique
- > Peu de propositions artistiques alors que le numérique est présent partout
- > Création du festival en 2018, naissance en 2019 avec l'aide de l'ONDA (Office National de la Diffusion Artistique <https://www.onda.fr>)
- > Une programmation unique en France conçue pour le jeune public
- > De plus en plus de propositions artistiques dédiées avec une importante évolution en trois ans
- > Un ouverture de la part des scènes conventionnées
- > Appel d'air des lieux de diffusion dans un contexte de financements complexe, l'économie jeune public étant une des plus pauvres. Mais le numérique comme discipline est une nébuleuse déroutante par les codes et le langage qu'elle emploie.

### Oblique/s & Enfantissage

- > Les initiatives sont nées au même moment
- > Simon Fleury est le référent d'Oblique/s pour le jeune public et numérique
- > Oblique/s n'est pas spécialiste du spectacle vivant ni du jeune public

### Expérimentation de la mise en réseau en Normandie avec Elie Blanchard (Avoka)

*La montagne magique et l'arrivée des machines, Quitter son caillou*

- > Temps de résidence et de diffusion
- > Temps de rencontres professionnelles
- > Lien entre pratiques expérimentales « numériques » et créations jeune public
- > Communication et mise en réseau

### COOP (exemple du dispositif créé par Oblique/s et le théâtre L'éclat en Normandie)

- > Oblique/s avait recensé en 2020 dans une affiche (BLAM) la programmation jeune public et numérique en Normandie
- > Sur proposition de la Drac Normandie, réponse à l'appel à projet Génération Belle Saison qui vise à surtout financer des mises en réseau
- > Le projet COOP a reçu 10 000€ :
  - 5.000€ favoriser les mises en réseaux
  - 5.000€ soutien à la création à travers notre propre appel à projet
- > Apport de 5.000€ par le théâtre L'éclat
- > Appel à un troisième partenaire Le Sablier (Ifs et Dives/Mer dans le Calvados) centre national de la marionnette (en préparation) pour participer à la création sélectionnée à hauteur de 5.000€
- > Un montant total de 15 000 € pour un soutien à une jeune compagnie sur les nouvelles écritures
- > Sélection de la Compagnie La Rotule
- > Temps de résidence et création pour 2022/2023
- > Dans les candidatures, beaucoup de dossiers avec de la vidéo projection ont été écartés car le fait d'utiliser cet outil ne constitue pas nécessairement une écriture dite « numérique »
- > Confusion entre scénographie numérique et dramaturgie numérique. Des dispositifs qui incluent l'entrée du jeune public dans la création numérique

## Financements

- > Porter des dispositifs adaptés et pas uniquement « adapter/s'adapter » (à) des dispositifs
- > L'analyse disciplinaire est secondaire dans les choix des financements (Calvados)
- > Appels à projets ouverts donnant accès au numérique, et non pas à la régie numérique (Belgique)
- > Être « nulle part » ou partout n'est pas réducteur, ces écritures mixent tout
- > Possibilité d'aller chercher des partenaires divers
- > Face à des disciplines identifiées (théâtre, danse, cinéma, musique), il y a un gouffre
- > Temps de travail souvent sous-estimé considérant que dans les arts numériques, on « bidouille »
- > L'Armada Productions est plus aidée par les structures du jeune public que par celles du numérique (manque d'innovation et d'ambition dicit le DICRÉAM)
- > Trouver un langage commun et développer les passerelles pour dépasser les freins
- > Difficulté à collaborer avec les salles de cinéma et avec des dispositifs d'éducation à l'image sauf contre-exemple des Kinos en terme de dynamiques créatives et collectives.

## Pratique (solitaire) du numérique

- > À l'adolescence se développent des pratiques artistiques et personnelles qui sont peu prises en compte et qui seraient très riches. Il y a la production et la diffusion mais aussi le rapport au numérique comme pratique créative
- > Toutes les pratiques sont impactées par le numérique
- > C'est par cette pratique que « l'entrée » peut se faire auprès d'adolescents
- > Besoin d'acquisition de compétences et d'accompagnement
- > Pas ou peu d'enseignement du code (voir Le Pavillon à Namur, Perte de signal à Montréal)

## Public

- > Approche par le sensible et des thématiques contemporaines
- > Un contexte nouveau
- > Un espace d'expression très ouverte, non balisée et sur du long terme
- > Penser l'atelier comme un temps adapté avec des artistes engagés en s'appuyant sur la création
- > Apprentissage avec des formateurs, atouts qui permettent de venir en soutien à l'artiste
- > Le réseau jeune public travaille ces questions et cherche à s'extirper du modèle un spectacle-un atelier - ce n'est pas si facile face aux attentes (famille, enseignant, artiste) - avec des parcours transversaux sans rapport nécessaire aux spectacles

## Les suites à donner ?

- > Poursuivre régulièrement ces rencontres croisées
- > Transmission de l'information
- > RIDA enfance jeunesse 2022 (réunion de programmeurs) avec l'ONDA
- > Question de la diffusion et en particulier en dehors des grandes agglomérations
- > Se définir, ce qui est assez compliqué
- > Accepter de se définir comme champs disciplinaire pour trouver des financements ?
- > Créer un pôle des arts hybrides ou non ?
- > Risque de se diluer dans des pratiques globales ? Ou sanctuariser un domaine ?
- > Technicité institutionnelle (conception de projets)
- > Être dans l'échange institutionnelle et co-construction de dispositifs
- > Transversalité des écritures (exposition, espace public, plateau)
- > Communication et langage
- > Apprentissage et pratiques
- > Problème d'expertise face à la pluridisciplinarité. Intégrer de plus en plus les acteurs du terrain