

Jeunesses, pratiques et territoires

Cahiers de l'action

n°38

# Les adolescents et la culture, un défi pour les institutions muséales

Sous la direction de Chantal Dahan



Jeunesses, pratiques et territoires  
Cahiers de l'action  
n°38

# Les adolescents et la culture, un défi pour les institutions muséales

Sous la direction de Chantal Dahan

**Institut national de la jeunesse et de l'éducation populaire**  
Observatoire de la jeunesse et des politiques de jeunesse

# Cahiers de l'action n°38

Mars 2013

## Directeur de la publication

■ Olivier Toche

## Directrice de la collection

■ Angélica Trindade-Chadeau

## Coordination éditoriale

■ Marianne Autain

## Secrétaire de rédaction

■ Christel Matteï

## Réalisation graphique

■ [www.lasouris.org](http://www.lasouris.org)

## Contact rédaction

■ [trindade-chadeau@injep.fr](mailto:trindade-chadeau@injep.fr)

## Service des ventes

■ Tél. : 01 70 98 94 35

Courriel : [publications@injep.fr](mailto:publications@injep.fr)

Boutique en ligne : <http://www.injep.fr/catalog/>

Pour nous citer : Chantal Dahan (dir.), *Les adolescents et la culture, un défi pour les institutions muséales*, INJEP, coll. « Cahiers de l'action », n° 38, Paris, 2013.

Les propos énoncés dans cet ouvrage n'engagent que leurs auteurs.

ISBN 978-2-11-129641-1

Dépôt légal à parution

## AVANT-PROPOS

## L'INJEP et la culture : entre observation et médiation

ANGÉLICA TRINDADE-CHADEAU ..... 5

## QUESTIONS • RÉFLEXIONS

## CHANTAL DAHAN

**Les adolescents et la culture** ..... 9

L'adolescence, moment charnière ..... 9

Le temps libre, celui de la construction de soi ..... 10

Les nouvelles technologies et la recomposition  
des pratiques artistiques et culturelles ..... 14

Conclusion ..... 18

*Point de vue: Portrait culturel des 15-19 ans, Sylvie Octobre* ..... 20

## NOËLLE TIMBART

**Les adolescents et les musées** ..... 21

Les représentations des professionnels de musées sur les adolescents ..... 22

Les représentations des adolescents sur le musée ..... 23

Établir un lien par l'intermédiaire de l'objet ..... 24

L'adolescent actif, participant ..... 26

Les types d'activités à proposer aux adolescents ..... 28

Conclusion ..... 30

## PRATIQUES • ANALYSES

## CHANTAL DAHAN ET FANNY SERAIN

**Des lieux et des moments adaptés : le Studio 13/16** ..... 33

De l'idée à la mise en œuvre ..... 33

Les conditions de réussite ..... 37

Conclusion ..... 40

*Expérience/initiative: Les nouveaux ambassadeurs* ..... 41

## NOÉMIE COUILLARD ET MAYLIS NOUVELLON

**À la rencontre des adolescents en ligne?****L'enjeu du numérique pour la médiation culturelle** ..... 43

Adapter la communication... ..... 44

Une médiation spécifique: d'autres sites que ceux des institutions ..... 44

*Point de vue: Ils activent la culture, Annie Chevretil-Desbiolles* ..... 49

CHANTAL DAHAN ET NOËLLE TIMBART

Vers des « adolescents acteurs » ? .....	51
Les musées français et les adolescents visiteurs.....	51
De l'Hexagone à l'Amérique .....	54

CHANTAL DAHAN

« Médiateurs de l'art contemporain », un projet expérimental de formation-action .....	59
Préparer à former dans la complémentarité .....	59
Entre compétences individuelles et compétences collectives .....	61
Conditions de réussite et acquis du partenariat .....	62
<i>Expérience/initiative: Découvrir un monument historique, Jean-Luc Meslet</i> .....	64

CHANTAL DAHAN

Conclusion .....	65
------------------	----

PISTES

CHANTAL DAHAN

Des musées tournés vers les jeunes .....	67
Développer, articuler et harmoniser les actions proposées aux jeunes .....	67
Travailler ensemble sur le même territoire .....	69
Prendre en compte les pratiques des jeunes .....	70
Prendre en compte la révolution des pratiques individuelles et collectives apportée par Internet et les nouvelles technologies .....	70
Mieux former les acteurs ensemble .....	71

RESSOURCES

Bibliographie .....	73
Annexe .....	75
Programme de la formation-action « Médiateur de l'art contemporain » .....	75
Répertoire des sigles .....	79

## L'INJEP et la culture : entre observation et médiation

Voici déjà plus de dix ans, en 2002, un pôle culture était créé à l'INJEP dirigé par Chantal Dahan sur l'ancien site de Marly-le-Roi, en réponse au constat du rôle prépondérant de la culture dans l'engagement des jeunes et leur prise d'autonomie. Le principal objectif était alors de réunir l'ensemble des acteurs du champ de la jeunesse, de l'éducation, de la culture et du social, autour d'un lieu de ressources, de rencontres et de réflexion. Derrière cette initiative, une philosophie propre a émergé: favoriser le travail en commun des acteurs sur les territoires, dans ou hors temps scolaire. Le site Passeurs de culture, administré par ce pôle culture, avait cette mission également, légitimant l'Institut en tant que « relais » auprès des acteurs de l'accompagnement des pratiques artistiques et culturelles des jeunes. Un travail approfondi s'est engagé avec les responsables des associations d'élus et d'agents des collectivités territoriales, avec les établissements culturels publics, avec les fédérations d'éducation populaire, les chercheurs, les professionnels de jeunesse...

Progressivement, des actions ont vu le jour, des formations, des expérimentations menées pour et avec l'ensemble des acteurs. Pendant plusieurs années, le pôle culture a incité des agents territoriaux, des conseillers d'éducation populaire et de jeunesse (travaillant pour les services déconcentrés du ministère de la Jeunesse), les acteurs culturels, issus de territoires très diversifiés, à s'initier ou approfondir leurs connaissances en matière de pratiques artistiques et culturelles des jeunes<sup>1</sup>. Dans ce mouvement, en 2007, paraît l'ouvrage *Panorama art & jeunesse*, publié en collaboration avec le Centre Pompidou et le département des études, de la prospective et des statistiques (DEPS) du ministère de la Culture.

Les jeunes ont toujours été au cœur des questionnements de l'INJEP, mais une interrogation spécifique vis-à-vis des adolescents de 11 à 17 ans s'est développée grâce au travail de plusieurs chargés d'études et de recherche et aussi à la sollicitation extérieure des professionnels du réseau. C'est cette connaissance plus fine du public adolescent<sup>2</sup> qui a motivé la préparation de ce nouveau numéro de la collection « Cahiers de l'action ». Cet ouvrage propose ainsi une réflexion autour de la culture en croisant l'analyse de sujets distincts: la construction identitaire pendant l'adolescence,

1. Quelques exemples de formations: « Politiques culturelles territoriales », « L'accompagnement des pratiques artistiques et culturelles », « Le cinéma d'animation et l'éducation à l'image », « La conduite de projets artistiques et culturels dans les centres de loisirs et de vacances »...

2. Dans cet ouvrage les termes « adolescents » et « adolescence » sont privilégiés, néanmoins, parfois le terme « jeunes » peut également être employé, soit pour la même catégorie de public soit pour les plus de 18 ans selon le raisonnement de l'auteur.

la culture comme une voie d'expression et d'autonomie et les musées comme institutions susceptibles d'innover dans l'accueil et l'implication des adolescents.

## **Comment faire naître le désir de culture chez les adolescents ?**

Si l'adolescence est communément admise comme la phase de transition entre l'enfance et l'âge adulte, elle se présente comme une période de construction identitaire particulière. On sait aujourd'hui que le premier loisir des adolescents et des jeunes en général est le temps passé avec les copains. Cette tendance conduit à une transmission de la culture renouvelée où le rôle des pairs devient essentiel dans la quête d'identification et d'affirmation de normes culturelles, et la « chambre de l'ado » le symbole de la construction d'un univers propre, d'une « culture adolescente ». Au-delà du temps passé avec les copains, ils ont grandi avec le format numérique; la place prépondérante occupée par l'ordinateur et Internet ne surprend plus: 92 % d'entre eux utilisent l'ordinateur et 91 % Internet, le plus souvent chez eux<sup>3</sup>. Dans ce contexte, il est légitime de se demander si les adolescents ont de nouvelles façons de se cultiver? Comment faire naître le désir de culture et de découverte artistique chez eux? Comment les aider à croiser la « chose culturelle »?

Malgré la prédominance du « numérique », le portrait culturel des adolescents montre une pratique diversifiée constituée de l'audiovisuel (en particulier le goût pour les séries), de la musique – bien plus présente que chez les autres générations –, du cinéma, et dans une moindre mesure de la lecture imprimée. Cependant, il va sans dire que les inégalités sont criantes: individuelles, familiales, territoriales... la culture est l'un des principaux champs de la différenciation entre les classes sociales. On sait par exemple que la fréquentation des bibliothèques, des théâtres et musées se fait principalement grâce aux familles ou dans le cadre scolaire. Dans ce sens, peut-on affirmer que tous les adolescents ont accès à l'offre culturelle, à la fois locale et nationale? Quel peut être le rôle des intermédiaires que sont les collectivités territoriales et les institutions culturelles, pour que l'accès soit non seulement facilité mais aussi mieux partagé entre cadre scolaire et non scolaire?

Si l'on défend une conception de la culture en tant que « ciment social », le défi de renverser les tendances s'impose aux professionnels quand on sait qu'au sein des milieux populaires de fortes inégalités subsistent. Le dispositif Ville vie vacances (VVV) financé par l'État est ainsi né il y a déjà trente ans. Il permet de cofinancer des actions sportives et de loisirs mais aussi culturelles dans les quartiers de la politique de la ville pendant les vacances scolaires<sup>4</sup>. À ce titre, les associations locales doivent faire preuve de créativité pour proposer aux côtés des activités dites de « consommation », très prisées des adolescents, des « sorties culturelles ». Le public prioritaire du dispositif est celui des 11-18 ans, dans une volonté affirmée au départ de prévenir la délinquance, même si cette dernière a été élargie depuis 2006 à la volonté de favoriser l'accès aux loisirs et aux vacances pour tous. Bien qu'indispensable comme moyen d'action pour un nombre important de porteurs de projets, la qualité des actions dépend du profil et de la formation des professionnels qui les portent, et les visites aux musées demeurent conditionnées à la capacité des animateurs socioculturels à préparer et accompagner la visite, avant, pendant ou après. Les pratiques culturelles des jeunes de quartiers partent à la rencontre de la « culture légitime », pourrait-on dire: « Ce que nous voulons c'est que nos gamins des quartiers aient aussi accès au beau, parce

3. Voir les travaux de Sylvie Octobre, « Pratiques culturelles chez les jeunes et institutions de transmission: un choc de cultures? », *Culture prospective*, ministère de la Culture et de la Communication, DEPS, janvier 2009, ainsi que Point de vue « Portrait culturel des 15-19 ans », p. 20.

4. *Évolution et actualité du programme Ville, vie, vacances. Lien social et citoyenneté*, ACSE, mai 2012.

que c'est très loin d'eux, ils n'y sont pas habitués, et le collègue ici ne les amènera pas. Alors il ne reste que nous pour le faire... même si le musée du Louvre est très loin », souligne la directrice<sup>5</sup> d'une association d'un quartier classé zone urbaine sensible.

## Que fait-on à l'extérieur de l'Hexagone ?

Cet ouvrage analyse de nombreuses expériences internationales en ce qui concerne la relation musée/adolescents, qui nous aident à prendre du recul par rapport à la réalité française. Si l'on élargit ces références culturelles internationales, les cas japonais et brésilien sont intéressants. En effet, il n'existe pas au Japon de politique culturelle comme en France ni les soutiens publics correspondants. Les musées commencent juste à proposer aux jeunes des événements les associant autour d'expositions ou d'ateliers – tout en misant davantage sur le rôle des familles. L'art reste encore un domaine de connaisseurs et on en parle que dans des milieux restreints, internationaux, spécialisés et/ou bien éduqués. Les premiers masters en management culturel existent depuis peu. Les initiatives visant à promouvoir l'art et la culture comme éléments du quotidien datent du début des années 2000 et sont généralement liées davantage à « l'entertainment » et au marketing plutôt que porteuses de messages politiques et sociétaux.

Au Brésil, il n'existe pas non plus de politique culturelle à la française, mais contrairement au Japon, l'art et la culture sont véritablement des outils d'éveil à la citoyenneté, utilisés comme des supports pédagogiques et politiques potentiellement accessibles à tous. Telle est la philosophie prépondérante dans le milieu associatif très implanté dans les quartiers populaires. Le travail éducatif développé avec les adolescents des quartiers défavorisés s'appuie considérablement sur différentes modalités (les cultures urbaines notamment), et l'accent est mis principalement sur les « pratiques », comme voie d'expression, d'émancipation<sup>6</sup>, moins sur les visites et/ou les ateliers qui, eux, restent cantonnés à la sphère scolaire (dans très peu de villes et d'écoles d'ailleurs). Dès le milieu des années 1990, les plus grands musées brésiliens (tel que le musée d'Art moderne de São Paulo), ont mis en place des visites guidées et des ateliers menés par des éducateurs auprès des publics d'enfants et d'adolescents issus des écoles privées et publiques (classes populaires). Les outils pédagogiques sont ensuite offerts aux enseignants pour la continuité du travail en classe. Dans ce cas encore, cadre scolaire et non scolaire sont bien séparés, avec la revendication par le secteur associatif et ses professionnels d'une culture populaire source d'autonomie et d'estime de soi pour les plus en difficulté.

Les pages qui suivent constituent la valorisation de connaissances approfondies mais dispersées, bien présentes et pourtant encore peu connues de l'ensemble des acteurs français œuvrant auprès des adolescents dans le domaine du loisir, de l'éducation ou de la culture. Nous espérons que ce numéro, fidèle à l'ambition d'origine du pôle culture de l'INJEP, contribuera au développement du travail en commun des acteurs sur les territoires, dans ou hors temps scolaire, dans les musées et partout ailleurs où se « cache » la culture.

Angélica TRINDADE-CHADEAU,  
directrice de la collection, INJEP

5. Interrogée dans le cadre d'une visite de contrôle du dispositif VVV en 2008.

6. CENPEC, *Cadernos de referências, Educação com arte: oficinas culturais*, São Paulo (Brésil), 2010.



## Les adolescents et la culture

CHANTAL DAHAN

Chargée d'études et de recherche à l'INJEP

---

### L'adolescence, moment charnière

L'adolescence est généralement décrite comme une phase de transition entre l'enfance et l'âge adulte, mais les modalités de passage de l'adolescence vers l'âge adulte se sont progressivement désagrégées: il n'y a plus de rituels installés. Aujourd'hui, avec la massification scolaire et l'allongement des études, il est difficile de fixer les bornes d'âge qui encadrent l'adolescence: on parle de préadolescence dès 11 ans et de postadolescence jusqu'à 17 ans; ce n'est même plus la puberté qui détermine ce stade. Dans cet ouvrage, nous nous attacherons à la tranche d'âge des 12-17 ans.

On trouve les mêmes difficultés à définir le début de l'âge adulte qui est normalement déterminé par la majorité à 18 ans. Les crises économiques successives ont accru les épreuves que rencontrent les jeunes pour acquérir leur autonomie et indépendance économique, intégrer le monde du travail, trouver un logement. Les jeunes adultes face à ces aléas ont ainsi des « itinéraires zigzagants<sup>1</sup> ». Le caractère mouvant de leur parcours bouleverse les catégories traditionnelles: « Il semble qu'à défaut de régler la place des jeunes, on recule les limites de leur reconnaissance comme adultes. Cette incapacité de nos sociétés à gérer le passage de l'enfance à l'âge adulte pourrait, de fait, constituer une nouvelle définition de l'adolescence<sup>2</sup>. »

À cela s'ajoutent les mutations des modèles et des références culturelles depuis trois générations. La famille se décompose et se recompose, le père a perdu sa place de « Pater familias », la mère qui travaille a changé de rôle, ce qui en conséquence bouleverse toutes les représentations attachées à la différence des genres. Le modèle éducatif n'est plus dans l'imposition mais dans la négociation, on assiste à la crise de l'école comme instance de transmission. Sans oublier l'individualisation de plus en plus forte de la société, la mondialisation...

Le passage de l'enfance à l'âge adulte nécessite des cadres, des références et des modèles établis dont l'adolescent va tenter de s'autonomiser pour construire l'adulte qu'il sera. Aujourd'hui, ces modèles sont instables, pas assez consensuels, les références pas assez solides ni collectivement partagées. Comme le souligne Sylvie Octobre, nous sommes dans une « culture de transition ».

1. VAN DE VELDE C., *Devenir adulte. Sociologie comparée de la jeunesse en Europe*, Presses universitaires de France, coll. « Le lien social », Paris, 2008.

2. HUERRE P., « L'histoire de l'adolescence: rôle et fiction d'un artifice », *Journal français de psychiatrie*, n° 14, mars 2001, pp. 6-8.

L'adolescence a toujours été ce moment où « l'adolescent, de par cette compétence nouvelle: la réflexivité, et avec elle la rencontre avec l'altérité, se met et est mis aux prises avec sa "place dans le monde". Il est amené à se représenter ce qu'il est et ce qu'il est pour l'autre, en même temps qu'il se représente qui est l'autre et ce que lui-même est pour lui. C'est donc d'une rencontre intersubjective qu'il s'agit. Et cette rencontre prend le plus souvent place dans l'espace public dont l'adolescent fait l'expérience, en ce qu'il y acquiert une visibilité nouvelle<sup>3</sup>. » Aujourd'hui, à cause de cette « culture de transition », et des fluctuations qu'elle entraîne, l'adolescent a de plus en plus de difficultés à élaborer sa place dans le monde. Olivier Galland dit qu'on serait passé de l'adolescence comme « modèle de l'identification où les jeunes reproduisent la trajectoire de leurs parents » à l'adolescence comme « modèle de l'expérimentation<sup>4</sup> ». De plus, l'autonomie, notamment relationnelle, acquise par les adolescents aujourd'hui, amène Galland à se poser la question des adolescents comme d'une nouvelle classe d'âge: « La particularité de l'adolescence moderne serait de conjuguer une forme d'autonomie (notamment dans la gestion des relations amicales et de l'emploi du temps) avec le maintien, inévitable à cet âge de la vie, d'une totale dépendance matérielle à l'égard des parents. C'est peut-être cette autonomie sans indépendance, comme l'a bien montré François de Singly (2006), qui caractérise aujourd'hui l'adolescence. Elle contribue à transformer assez fortement le rôle des parents, à donner une importance nouvelle au groupe de pairs et à la culture adolescente dans le processus d'individuation et de socialisation, et enfin, à redéfinir les rapports entre les sexes. Elle pose aussi la question d'un remodelage des rites de passage<sup>5</sup>. » L'adolescence, ce moment charnière où on quitte la position d'enfant et nécessairement les « croyances » de ses parents pour se construire en sujet autonome et où on définit sa place dans le monde, se vit alors que le monde est en pleine redéfinition. Les adolescents vont donc devoir puiser dans leurs propres ressources de quoi expérimenter des modèles et tester des références. Les adolescents vont investir fortement leur environnement pour mener ces expérimentations, s'essayer à des identités, dans les relations « multiples » avec les pairs, mais aussi avec la famille, l'école et la collectivité.

Les modèles que l'adolescent va expérimenter vont dépendre d'un certain nombre de facteurs: le milieu socio-économique dont il est issu, son milieu culturel, les ressources dont il dispose, les valeurs portées par sa propre famille, le genre auquel il appartient... Donc, même si l'adolescence reste pour tous une période où le futur adulte va se fonder, ce moment n'est pas le même pour tous les adolescents, à l'image de ce qui se passe dans tous les groupes sociaux. Par contre, ils ont une préoccupation commune: celle de trouver leur place, d'élaborer leur identité singulière au sein d'un groupe dans un monde instable.

## **Le temps libre, celui de la construction de soi**

L'enquête de l'OCDE en 2011 établit qu'entre 15 et 18 ans, en France, 84% des adolescents sont scolarisés. C'est donc l'école qui organise en majorité l'agenda de l'adolescent. Leur temps de loisirs est souvent encadré dans une visée complémentaire à l'école: « Même si les loisirs ne sont pas l'équivalent de l'école, ils se placent néanmoins dans un rapport complétif de celle-ci<sup>6</sup>. » Il reste cependant quelques plages de temps libre, notamment celles que les adolescents passent sur Internet.

3. MAURIN A., « Le passage adolescent: habiter les interstices », *Le Télémaque*, 1012/2, n° 38, pp. 129-142.

4. GALLAND O., « L'entrée dans la vie adulte en France. Bilan et perspectives sociologiques », *Sociologie et sociétés*, n° 1, vol. XXVIII, 1996, pp. 37-46.

5. GALLAND O., « Introduction. Une nouvelle classe d'âge? », *Ethnologie française*, « Nouvelles adolescences », n° 1, vol. XL, 2010, pp. 5-10.

6. ZAFFRAN J., « Le "problème" de l'adolescence: le loisir contre le temps libre », *SociologieS* [en ligne], Théories et recherches, mis en ligne le 11 avril 2011, consulté le 20 décembre 2012, <http://sociologies.revues.org/3446>

L'ensemble des acteurs culturels constatent, impuissants, la défection des adolescents, dès l'âge de 12-13 ans des conservatoires, des centres de loisirs, des colonies de vacances... La réaction des adultes en général est de multiplier les offres pour attirer les adolescents, sans penser à les laisser disposer d'espaces non dédiés, non institutionnels, dont ils pourraient s'emparer. Les acteurs de la jeunesse oublient que l'un des traits de la sociabilité des jeunes générations est d'avoir des pratiques, en général collectives, qui échappent à l'encadrement institutionnel dans leur quête d'autonomie et leur besoin d'expérimenter par eux-mêmes. « Les adolescents ont de moins en moins de temps libre, nous dit Joël Zaffran, la société s'apparente à une machine à encadrer l'adolescence et à scolariser les temps sociaux<sup>7</sup>. »

En effet, ce qui est de moins en moins pris en compte c'est l'importance de l'informel dans la construction et la socialisation des adolescents: « Ce serait ce qui n'est pas normé, organisé, pensé en tant que tel par les institutions mais que les individus investissent en conférant ainsi des rôles, des fonctions et des enjeux singuliers et sociaux aux espaces et aux temps laissés vacants<sup>8</sup>. »

Amélie Maurin insiste sur ces temps informels (la cour de récré, le retour à la maison...), et toutes les variétés d'activités (ou d'inactivités) relevant du domaine du temps libre, pratiquées de manière autonome ou collective. Ces temps sont perçus par les adultes comme de l'inactivité, du temps gaspillé et du désœuvrement, bref comme un temps désocialisé.

Et pourtant, c'est dans ce temps informel que les adolescents vont se construire: il y a une vraie dimension structurante du temps libre. Comme le souligne de Singly<sup>9</sup> ce temps libre est la temporalité par excellence des nouvelles libertés conquises. C'est l'unique moyen pour l'adolescent d'aller plus avant dans l'autonomie et l'affranchissement des rôles. Et Zaffran d'ajouter: « C'est l'instant privilégié où il peut se placer à l'extrême limite du temps et de l'espace, les défier par l'affirmation d'un idéal: celui d'être soi au-delà des temps contraints par l'exploration de nouveaux espaces<sup>10</sup>. »

### La culture pour s'inventer soi-même

Un des effets de la massification scolaire, hors le fait d'avoir amélioré le niveau de connaissances général, a été de prolonger le temps de la jeunesse et des loisirs, d'homogénéiser les conditions de vie des adolescents, et de favoriser le développement des marchés qui leur sont spécifiquement destinés. Cette homogénéisation a permis le développement des cultures juvéniles et a bénéficié aux pratiques culturelles: « Autrement dit, les générations ayant accédé au bac et à l'enseignement supérieur à l'heure de la massification scolaire se sont appropriées de manière sélective les pratiques culturelles des "héritiers" du début des années 1970. Ce constat pousse à considérer que les effets des progrès de la scolarisation sur la participation à la vie culturelle ont donc été globalement positifs puisque le doublement de la population titulaire d'un diplôme égal ou supérieur au bac au cours de la période n'a pas entraîné de recul généralisé de son engagement dans les pratiques culturelles<sup>11</sup>. » Cet optimisme doit cependant être tempéré, notamment par les chiffres de l'OCDE qui montrent que les jeunes sans qualification et sans diplôme sont plus nombreux aujourd'hui qu'en 1995 et, comme le remarque dans son étude Annie Chevretil-Desbiolles, en citant les chiffres du CREDOC de 2010, « la population

7. *Ibid.*

8. MAURIN A., *Passages adolescents: leurs matérialisations dans les espaces et les temps informels des institutions éducatives*, Conserveries mémorielles, mis en ligne avril 2010, <http://cm.revues.org/445>

9. SINGLY DE F., *Les Adonaissants*, Armand Colin, Paris, 2006.

10. ZAFFRAN J., *op. cit.*

11. DONNAT O., « Pratiques culturelles 1973-2008. Dynamiques générationnelles et pesanteurs sociales », *Culture études*, ministère de la Culture et de la Communication, DEPS, décembre 2011, [www.culture.gouv.fr/deps](http://www.culture.gouv.fr/deps)

française de 18 à 29 ans est coupée en deux avec un quart de diplômés du supérieur, un quart de diplômés de niveau baccalauréat et près de la moitié de non-diplômés ou de titulaires d'un diplôme équivalent au brevet des collèges<sup>12</sup>.

Une autre remarque concerne les résultats pour les 15-19 ans des enquêtes « Pratiques culturelles », qui peuvent difficilement correspondre à la réalité des pratiques artistiques et culturelles très diversifiées des jeunes. En effet, ces enquêtes ne prennent pas en compte tout l'éventail des offres et pratiques existant sur le territoire qui illustre la pluralité des modes d'appropriation et de transmission de l'art, les pratiques de métissages artistiques, les loisirs qui fonctionnent dans d'autres lieux. Difficile donc de mesurer exactement le développement de ces pratiques sur les territoires. Olivier Donnat souligne lui-même dans l'analyse rétrospective des enquêtes sur les pratiques culturelles des Français : « Il faut d'abord rappeler qu'elle [l'enquête] porte exclusivement sur les activités présentes dans les cinq éditions des enquêtes "Pratiques culturelles" et ignore par conséquent assez largement la spectaculaire diversification de l'offre, tant publique que commerciale, ainsi que le profond renouvellement des modes de participation à la vie culturelle survenu depuis l'édition de 1973<sup>13</sup>. »

Néanmoins, les études sur les « Pratiques culturelles » témoignent d'une progression importante de celles-ci : « L'engagement des 15-24 ans reste en général supérieur à celui de leurs aînés dans la plupart des pratiques culturelles : aller au cinéma, assister à un concert ou pratiquer en amateur une activité artistique par exemple demeurent des activités prioritairement investies par les jeunes. »

En 1973, 25 % des 15-24 ans pratiquaient une activité artistique en amateur autre que musicale, ils étaient 42 % en 2008, alors que les 25-29 ans étaient 12 % en 1973 et 25 % en 2008, et que les 40-59 ans passaient de 6 % à 18 %. Si on inclut la musique (pratique favorite) des 15-24 ans, le chiffre atteint 59 % (en 2008). À partir de données relevées en 2002-2003, Octobre indique qu'en moyenne « plus de la moitié des 10-24 ans déclarent avoir une pratique artistique en amateur<sup>14</sup>. »

Cette progression notable de l'activité culturelle et artistique indique que les jeunes en général et les adolescents en particulier ont investi cet espace comme moyen de leur expression et mode de vie. Ce mouvement se lit dès les années 1960 : « Depuis l'avènement du rock salué par E. Morin au début des années 60, la plupart des mutations culturelles ont été... initiées par les adolescents : à chaque fois qu'il y a eu changement, celui-ci a été porté par une génération nouvelle avant d'être poursuivi et amplifié par les suivantes<sup>15</sup>. » Le rôle des adolescents dans le renouvellement des expressions artistiques ou dans celui de leur participation à la vie culturelle montre combien ils s'y investissent. La culture devient de plus en plus le lieu ou la place qu'ils prennent dans le monde qui ne leur en fait par ailleurs pas beaucoup.

La scène « culturelle » au sens large (cinéma, magazines, musique, photos, jeux vidéo...) constitue un espace privilégié où puiser des ressources, des modèles d'identification : « Sur ce point, les analyses concordent, quels que soient l'objet étudié et le cadre interprétatif privilégié : dans une société de plus en plus individualisée où les formes traditionnelles d'appartenance (famille, village, profession...) perdent de leur pouvoir structurant et où chacun est invité à mettre en scène sa singularité, les passions culturelles, sportives ou autres sont lestées d'importants enjeux identitaires car elles sont souvent vécues par les intéressés

12. CHEVREFILS-DESBIOLLES A., « L'amateur dans le domaine des arts plastiques. Nouvelles pratiques à l'heure du web 2.0 », mars 2012, [www.culturecommunication.gouv.fr](http://www.culturecommunication.gouv.fr)

13. DONNAT O., *op. cit.*

14. OCTOBRE S., « Pratiques culturelles chez les jeunes et institutions de transmission : un choc de cultures? », *Culture prospective*, ministère de la Culture et de la Communication, DEPS, janvier 2009.

15. DONNAT O., « La jeunesse au cœur des mutations culturelles », in ROUDET B. (dir.), *Regard sur... Les jeunes en France*, Presses de l'université Laval, Québec (Canada), 2009.

## RÉPARTITION DES ACTIVITÉS CULTURELLES PAR TRANCHES D'ÂGE

Sur 100 personnes de chaque groupe														
ACTIVITÉS ARTISTIQUES PRATIQUÉES EN AMATEUR AU COURS DES 12 DERNIERS MOIS														
	Tenir un journal intime	Écrire des poèmes, nouvelles, romans	Faire de la peinture, sculpture, gravure	Faire de la poterie, céramique, reliure, artisanat d'art	Faire du théâtre	Faire du dessin	Faire de la danse	Aucune de ces activités						
15-19 ans	16	19	14	2	6	41	23	39						
20-24 ans	15	13	19	4	6	30	18	47						
Ensemble des Français	8	6	9	4	2	14	8	70						
FRÉQUENCE D'ÉCOUTE DE LA MUSIQUE (HORS RADIO) AU COURS DES 12 DERNIERS MOIS							PRATIQUE MUSICALE AU COURS DES 12 DERNIERS MOIS							
	Tous les jours ou presque	Environ 3 ou 4 jours par semaine	Environ 1 ou 2 jours par semaine	Environ 1 à 3 jours par mois	Plus rarement	Jamais	Savoir jouer d'un instrument	Avoir joué d'un instrument	Avoir fait de la musique ou du chant dans un groupe					
15-19 ans	74	12	8	2	3	1	46	32	20					
20-24 ans	65	16	10	3	3	2	41	24	12					
Ensemble des Français	34	12	16	8	10	19	23	12	8					
SORTIES CULTURELLES														
Être allé au cours des 12 derniers mois														
	au cinéma				à un concert de rock			à un spectacle d'amateurs			à un spectacle de rue			
15-19 ans	90				17			20			35			
20-24 ans	84				20			27			44			
Ensemble des Français	57				10			21			34			
Fréquence annuelle des sorties culturelles														
	cinéma					concert de rock			spectacle d'amateurs			spectacle de rue		
	12 fois et plus	5 à 11 fois	3 ou 4 fois	1 à 2 fois	Jamais	3 fois et plus	1 ou 2 fois	Jamais	3 fois et plus	1 ou 2 fois	Jamais	3 fois et plus	1 ou 2 fois	Jamais
15-19 ans	29	32	14	16	10	6	11	83	6	14	80	10	25	65
20-24 ans	30	30	13	12	16	7	13	80	9	18	73	13	31	56
Ensemble des Français	13	15	12	16	43	4	7	90	4	17	79	8	26	66

Source: Enquête Pratiques culturelles des Français, 2008, ministère de la Culture et de la Communication, DEPS.

Note de lecture: En 2008, les 15-19 ans sont 74% à écouter de la musique tous les jours ou presque.

comme des voies d'accès à un "soi intime", tout en leur permettant de s'inscrire dans des communautés réelles et/ou imaginées, plus ou moins durables, qui leur fournissent des ressources d'identification<sup>16</sup>. »

Les pratiques artistiques et culturelles offrent ainsi aux adolescents des appuis pour expérimenter et construire des identités, des postures, des goûts. Ces identités différentes (apparence physique, attitudes, goûts musicaux...) leur permettent de s'affirmer à la fois individuellement et collectivement, au sein de la famille, de l'école, des pairs et de la collectivité. Cette élaboration et recombinaison des goûts, des pratiques culturelles et des modèles témoignent du besoin des adolescents de créer un monde à eux et « leur propre mode d'expression » qui s'avère fondamental dans le processus de l'individualisation. « Cette culture juvénile n'a cessé de se déployer de génération en génération, chaque nouvelle vague de jeunes puisant dans les produits mis sur le marché par les industries du cinéma, de la musique ou de la télévision des éléments pour construire leur propre univers : écouter les mêmes musiques, regarder les mêmes séries télé ou lire les mêmes bandes dessinées leur a permis à la fois de conforter leur identité juvénile et de s'affranchir des formes traditionnelles de transmission<sup>17</sup>. »

En expérimentant différents modèles, ils construisent leur propre modèle. Ces allers-retours, ces essais tissent aussi le lien social<sup>18</sup>, la tension entre le je et le nous, entre l'individu et le collectif.

## Les nouvelles technologies et la recombinaison des pratiques artistiques et culturelles

Le développement des nouvelles technologies recompose voire redéfinit la nature même des pratiques culturelles et artistiques des adolescents. Ils ont grandi dans un paysage médiatique très diversifié : téléphonie mobile, multiplication de l'offre télévisuelle, jeux vidéo, réseaux sociaux... font partie intégrante de leur vie. Ils se sont largement emparés de cet espace encore vierge qui leur permet d'échapper en partie au contrôle parental, d'avoir un « espace » de liberté et d'expression qui leur est commun, dans un temps non institutionnalisé. « Sur le net, les adolescents sont forts consommateurs de culture, d'une manière relativement diversifiée et utilisent les objets culturels pour assouvir des objectifs complémentaires : quête d'entre-soi, affirmation identitaire et conformité de groupe, recherche d'intersubjectivité et expérimentation de soi<sup>19</sup>. »

Selon une étude du CREDOC, en 2010, avec le développement de l'équipement des familles, 94 % des ados (de 12 à 17 ans) disposent d'une connexion internet à domicile, 77 % vont sur les réseaux sociaux. 75 % des 13-17 ans possèdent un compte Facebook (enquête Calypso 2010). Les adolescents passent en moyenne seize heures par semaine sur le net. Leurs usages sont orientés vers la communication (messagerie instantanée, blogs...) mais également vers le téléchargement musical, les jeux vidéo en réseau et les outils de création d'image, de son et de texte.

Donnat insiste sur la continuité et la complémentarité entre les outils numériques et les pratiques culturelles traditionnelles, celles-ci n'ayant pas enregistré de baisse, au contraire. Chevrefils-Desbiolles y voit la confirmation « que les usages culturels de l'Internet viendraient en complément des pratiques culturelles ou artistiques traditionnelles. L'arrivée massive de nouveaux écrans n'a pas provoqué de repli sur l'espace domestique, toutes

16. DONNAT O., « Présentation », *Réseaux*, n° 153, janvier 2009.

17. DONNAT O., « Pratiques culturelles 1973-2008 », *op. cit.*

18. Au sens sociologique : l'ensemble des relations qui unissent des individus faisant partie d'un même groupe social et/ou qui établissent des règles sociales entre individus ou groupes sociaux différents.

19. *Réseaux*, 2006.

les classes sociales s'en emparent, l'Internet est plutôt un stimulateur d'activités culturelles mettant en dynamique loisir, culture et communication<sup>20</sup>». Ce qui a majoritairement changé en effet, c'est la notion même de « culture », qui se présente désormais comme solidaire des notions de loisir, de divertissement et de communication. La nature même de ces pratiques provoque un bouleversement des hiérarchies culturelles : sur le net il n'y a pas de différenciation entre la culture dite légitime et la culture populaire. Ce qui prime c'est l'expressivité, l'échange, la communication : « Ainsi les pratiques communicationnelles, créatives et culturelles tendent donc de plus en plus à se rapprocher, voire à se juxtaposer à travers les activités sociales qui transitent par l'échange des images et des sons : pour discuter, converser, relater, commenter, changer et échanger des contenus relevant du plaisir du partage, du goût du débat, ils créent du lien social. C'est cette dimension sociale de la culture qui devient déterminante<sup>21</sup>. »

Aux univers rattachés à la famille, à l'école et aux pairs s'ajoute celui du net comme élément tout aussi fondamental de construction, de développement et de socialisation.

La possibilité de multiplier les nouvelles sociabilités permet de déployer un éventail de manières d'être et de les expérimenter, entre la recherche d'autonomie et la recherche d'appartenance à un groupe, entre la sociabilité et l'autonomisation. La toile est une ressource pratique et personnalisable, un outil de définition de soi et du monde. Des dispositifs identitaires et relationnels se déploient dans ces pratiques, Internet permet une panoplie d'usages relationnels mobilisés en fonction de la proximité affective du jeune et de son interlocuteur<sup>22</sup>. Outil de relation et d'appartenance au groupe, à la « tribu », à ceux qui sont rock, métal ou rap, la toile permet aux jeunes d'expérimenter socialement une identité en construction. Internet se présente comme une scène de jeu, de travestissement et d'apprentissage, moyen pour les jeunes de tester des appartenances ou de s'exercer à la vie. Les blogs, les réseaux sociaux sont des lieux d'exposition et de construction de soi, mais sur lesquels on peut faire des essais, effacer et recommencer, ce qui donne un sentiment de continuité de soi. Une permanence est maintenue par la présence continue des pairs.

Parmi les mutations opérées par ces pratiques, celle de la modification de la perception du temps et de l'espace ne sont pas des moindres. Sur le net, un nouvel espace se construit, abolissant les contraintes géographiques et temporelles puisqu'on peut potentiellement se mettre en relation avec toutes les parties du monde n'importe quand. Les techniques numériques ont transformé les pratiques artistiques et démultiplié la possibilité de réaliser des images et des sons sans que la maîtrise des techniques traditionnelles soit nécessaire. L'adolescent peut produire des contenus, construire des expressions artistiques, des avatars. Il peut se dévoiler mais aussi se cacher. Même si ce temps est à négocier, en dehors des temps scolaires et familiaux, il donne à l'adolescent le sentiment d'en avoir la maîtrise, ainsi que celle des techniques expressives et acquiert des compétences notamment au contact de ses pairs.

La dématérialisation des contenus sur les écrans et les appareils nomades, la possibilité à tout moment de reprogrammer des émissions et des films quand on le décide rend l'adolescent acteur et auteur de sa propre programmation.

Ce temps est par excellence le temps de l'adolescence à la fois élastique, rapide, saccadé où les jeunes doivent en permanence être surpris, relancés<sup>23</sup>. « Sur le même écran d'ordinateur, on peut discuter, regarder un film, surfer sur le net, et passer quasi immédiatement de l'une à l'autre de ces activités [...]. Ces nouveaux modes de consommation abolissent une partie

20. CHEVREUILS-DESBIOLLES A., *op. cit.*

21. *Ibid.*

22. Voir GALLEZ S., LOBET-MARIS C., « Les jeunes sur Internet. Se construire un autre chez soi », *Communication* [en ligne], n° 2, vol. XXVIII, mis en ligne le 27 juillet 2011, <http://communication.revues.org/index1836.html>

23. SINGLY DE F., « Les jeunes et la lecture », *Dossiers éducation et formations*, 1993.

des contraintes temporelles liées à la programmation, favorisent une individuation, une démultiplication et une désinstitutionnalisation des temps qui s'oppose à la vision d'un temps unique, programmé<sup>24</sup>. »

Cette individualisation des pratiques numériques ne s'oppose pas au collectif. L'essentiel est toujours d'être « en lien » avec les autres, et la création de multiples communautés numériques qui se regroupent autour d'un champ particulier le prouve bien.

### **Le passage d'une transmission verticale à une transmission horizontale**

La transmission horizontale entre les adolescents, entre pairs, a commencé depuis les années 1960 au moment où ils occupent le devant de la scène culturelle, et s'est poursuivie avec le développement des industries culturelles et des médias qui leur sont destinées. « En fait, les jeunes ont profité de l'essor des industries culturelles et des médias pour s'affranchir de plus en plus des formes traditionnelles de transmission au profit de modes de socialisation horizontaux largement organisés autour de leurs préférences culturelles. Les produits culturels sont devenus en effet, avec les pratiques sportives et les manières de s'habiller, le principal réservoir des ressources identitaires dans lequel ils peuvent signifier leur appartenance au monde adolescent ou à l'une des "tribus" qui le constituent<sup>25</sup>... » On voit bien, par exemple, au travers du travail de Dominique Pasquier sur les séries télévisées, comment les médias proposent, avec des séries pour adolescents, des formes d'apprentissage des règles du jeu social, des modèles moraux, remplaçant en partie le rôle des familles.

Cette modalité de transmission horizontale s'est notablement accélérée avec le développement des technologies de l'information et de la communication, au moment où les valeurs dans la société sont en mutation, où la difficulté des familles à transmettre des modèles assez structurants et partagés s'amplifie, « les phénomènes générationnels et phénomènes technologiques s'imbriqu[a]nt dans une accélération des changements culturels et sociaux<sup>26</sup> ».

Les pratiques numériques ont aussi profondément changé les conditions d'accès des adolescents au savoir en leur donnant la possibilité d'en devenir eux-mêmes acteurs : en le commentant, le partageant et en devenant eux-mêmes les prescripteurs. « L'école et les institutions ont perdu le monopole de l'accès au savoir. [...] La transmission des savoirs ne se fait plus dans la verticalité, du maître à l'élève, mais dans l'horizontalité par l'apparition de nouveaux espaces de légitimation (blogs, forum, chat...)<sup>27</sup>. »

Ces nouveaux espaces de légitimation entre pairs redéfinissent les légitimités antérieures. Ce n'est pas pour autant que la transmission par la famille ou l'école ne fonctionne pas. On sait que l'imprégnation culturelle par la famille joue toujours un rôle important dans les pratiques des adolescents. Mais le fait que les adolescents s'autonomisent par le biais des pratiques numériques en se constituant eux-mêmes un cadre de références transforme la nature de la transmission et le rôle des adultes. Les adolescents expérimentent une autre forme d'apprentissage de la culture, qu'on nomme collaborative et qui déstabilise les légitimités et les modèles hiérarchiques. En démultipliant les modes d'accès à la culture, les modes de mutualisation et de partage, le numérique bouleverse la hiérarchie des valeurs culturelles, les catégories de cultures savante, de masse ou populaire deviennent floues, autant que celles de l'amateur et du professionnel, que la notion de production et de diffusion, d'œuvre ou d'auteur. On assiste ainsi à la multiplication de formes hybrides.

24. OCTOBRE S., « Les horizons culturels des jeunes », *Revue française de pédagogie*, n° 163, février 2008, pp. 27-38.

25. DONNAT O., « La jeunesse au cœur des mutations culturelles », *op. cit.*

26. OCTOBRE S., « Introduction », in GLEVAREC H., *Culture de la chambre. Préadolescence et culture contemporaine dans l'espace familial*, La Documentation française, coll. « Questions de culture », Paris, 2010.

27. OCTOBRE S., « Pratiques culturelles chez les jeunes et institutions de transmission : un choc de cultures? », *op. cit.*

Ce constat, encore une fois, ne doit pas nous faire croire qu'il y a « une » culture juvénile. Le dénominateur commun aux adolescents est la place de plus en plus importante que joue cet apprentissage informel dans leur socialisation : au moins deux heures par jour face à un écran auquel s'ajoute le temps des sorties et des rencontres et celui des loisirs tournés vers l'extérieur. Cet apprentissage de la culture s'accompagne d'un apprentissage des normes et des valeurs sociales que la carence de la collectivité dans son ensemble favorise. En tout cas, le modèle d'une transmission verticale, du maître à l'élève ou des parents aux enfants, s'il reste un modèle structurant, doit intégrer ce modèle plus horizontal.

### Les « nouveaux » modes d'apprentissage

L'accès, la circulation et l'échange de contenus numériques font du web « l'un des rares espaces publics où l'appropriation collective est possible, communément admise, voire encouragée<sup>28</sup> ». « Les trois quarts des adolescents de 15 à 19 ans se livrent volontiers à des manipulations inventives de textes, d'images et de sons<sup>29</sup>. » L'adolescent peut ainsi y développer des modes d'apprentissage collectifs qui mêlent indifféremment toutes les cultures et produire des contenus hybrides et créatifs. Le « remix », c'est-à-dire la capacité de (re)traiter les contenus, de les détourner, de les transformer, de les assembler devient le principe même de la construction des univers culturels digitaux ce qui permet dans le même temps de s'approprier ces contenus. Outre les problèmes du droit d'auteur que ces pratiques numériques viennent sérieusement bousculer, ce sont ces modes d'apprentissage, ou d'autoformation, par la réappropriation que ces pratiques réinventent.

Prenons l'exemple de la musique assistée sur ordinateur (MAO). L'accès à une multiplication de sources (les supports enregistrés, les échanges P2P, l'accès aux archives...) aboutit à élargir considérablement l'horizon musical des adolescents en diversifiant les genres et les registres musicaux. Ces possibilités développées par les pratiques numériques induisent une hybridation de contenus et de supports culturels, souvent effectuée par les jeunes sur un mode ludique et divertissant. « Les nouvelles technologies permettent cette sorte de vagabondage, d'exploration de ressources musicales non connues. La composition musicale par ordinateur augmente les nouvelles capacités de pouvoir faire soi-même de la musique tout en s'affranchissant d'un certain nombre de préalables comme la maîtrise de l'instrument. Mais cela requiert en revanche d'autres apprentissages et permet l'acquisition de nouvelles compétences : celui d'aller chercher des morceaux de musique déjà fabriqués, des ressources et se bricoler un référencement personnel<sup>30</sup>. »

Cette pratique du remix ne se fait pas seulement avec la musique, mais également avec l'image et l'écriture, ce qui présage d'« une économie de la culture en devenir mais dont les termes fondateurs renvoient à l'œuvre comme bien commun et à des publics coproducteurs de la chaîne de la reconnaissance culturelle<sup>31</sup> ». Cette façon de construire son propre bagage culturel, ou de se créer une identité musicale en partant d'éléments déjà anciens en les reconfigurant ou en les recombinaut existe depuis longtemps : « Cette nouvelle forme de création artistique est l'expression d'une logique de recombinaison qui use et abuse de processus ouverts, collectifs, combinatoires. Cela n'est pas une nouveauté dans le monde de l'art, mais les nouvelles technologies vont pousser à l'extrême cette logique<sup>32</sup>. »

28. GUNTHER A., « L'œuvre d'art à l'heure de son appropriabilité numérique », novembre 2011, <http://culturevisuelle.org/icones/2191>

29. *Les internautes premiers clients des industries culturelles*, CREDOC, décembre 2010, [www.credoc.fr/pdf/4p/235.pdf](http://www.credoc.fr/pdf/4p/235.pdf)

30. HENRY P., « Pratiques culturelles des jeunes et mutation socio-économique », *De l'hiver à l'été*, n° 9, juillet 2008, pp. 3-6.

31. ALLARD L., « Termitières numériques. Les blogs comme technologie agrégative du soi », *Multitudes*, n° 21, février 2005, pp. 79-86.

32. LEMOS A., « Les trois lois de la cyberculture. Libération de l'émission, connexion au réseau et reconfiguration culturelle », *Sociétés*, n° 91, janvier 2006, pp. 37-48.

On se construit, on se « bricole une identité » à partir de la pratique artistique en réutilisant fortement les formes déjà produites et ce faisant on se les réapproprie. Le fait que les moyens et les connaissances mis à disposition des jeunes se soient démultipliés transforme l'expérience artistique en un cadre de transmission qui lui permet de s'inscrire dans une « mémoire collective », en y écrivant « sa propre partition », en y trouvant sa place, en la signifiant. Car ces modes d'apprentissage de la culture sont de façon indissociable des apprentissages de soi et de l'autre : « Elle [la culture] prend donc complètement son sens anthropologique de “ce qui fait lien aux autres”<sup>33</sup>. » Sans doute l'identité bricolée est-elle fragile, et l'éclectisme ne doit pas aboutir à un relativisme culturel qui nivelle toutes les formes de culture. Car cet éclectisme, nouvel apanage des classes favorisées<sup>34</sup>, nécessite une maîtrise des différents registres. Cette maîtrise est inégale selon le milieu auquel les adolescents appartiennent.

Mais le rôle de l'adulte n'est-il pas justement « de tenir le cadre », de faire que les adolescents se réapproprient leur(s) héritage(s), qu'ils s'inscrivent dans la chaîne des générations, seule manière pour eux de devenir sujet de leur propre histoire ? « Retisser le fil de la transmission implique de réinterroger et de se réapproprier ce qui dans notre héritage religieux, culturel et politique constitue des ressources pour affronter les nouveaux défis du présent<sup>35</sup>. »

En s'appuyant sur ces tentatives de compréhension du réel, de déconstruction-reconstruction du sens que produisent les adolescents, on peut lutter contre « l'illusion de l'individualisme actuel qui a tendance à se croire sans héritage et sans filiation<sup>36</sup> », on instaure un véritable dialogue avec les anciens, on poursuit une filiation et on s'inscrit véritablement dans son temps (au sens de lignée).

« Aucun enfant, aucun adolescent, aucun adulte ne peut entrer dans l'expérience artistique sans se saisir de ce que les humains ont tenté d'élaborer avant lui. Grâce à la rencontre des œuvres, il parvient en revanche à relier son expérience singulière à une universalité qui s'ébauche [...] Nous bricolons ainsi avec des vestiges, nous faisons du vivant avec des vieux fossiles, en des arrangements improbables où nous trouvons un peu de jouissance<sup>37</sup>. »

## Conclusion

Les travaux sur les valeurs des jeunes menés par Olivier Galland et Bernard Roudet soulignent la communauté de valeurs entre les jeunes et leurs parents. Pour les jeunes la première valeur est la famille<sup>38</sup>. Le modèle d'éducation des parents orienté vers la négociation, ainsi que vers le développement et l'épanouissement des enfants, donne une image qui semble effacer tout conflit de génération.

Parallèlement, nombre d'études sur la façon dont les adultes perçoivent les adolescents soulignent combien les adultes ne les comprennent pas et ont d'eux une image négative. La dernière enquête de la fondation Pfizer<sup>39</sup> en direction des adolescents indique combien

33. PASQUIER D. « La culture comme activité sociale », in MAIGRET É., MACÉ É. (dir.), *Penser les médias culture*, Armand Colin, Paris, 2005.

34. Voir COULANGEON P., *Les métamorphoses de la distinction. Inégalités culturelles dans la France d'aujourd'hui*, Grasset, coll. « Mondes vécus », Paris, 2011.

35. LE GOFF J.-P., « Le fil rompu des générations », *Études*, février 2009, pp. 175-186.

36. *Ibid.*

37. MÉRIEU P., « L'expérience artistique au centre de l'école, interview », *Le Monde*, 8 juillet 2011.

38. GALLAND O., ROUDET B. (dir.), *Une jeunesse différente ? Les valeurs des jeunes Français depuis 30 ans*, La Documentation française, Paris, 2012.

39. Chaque année, IPSOS Santé réalise pour la fondation Pfizer une étude qualitative qui confronte sur les mêmes sujets les avis d'adolescents et d'adultes. En 2012, l'étude portait sur les différences intergénérationnelles. Par ailleurs, les résultats de cette étude sont conformes à une série d'études menées sur les jeunes et leur image.

les jeunes ont besoin de dialoguer avec leurs parents ou avec des adultes et combien les parents ou les adultes sont sûrs que les jeunes n'ont pas besoin d'eux !

Cette contradiction a sans doute plusieurs raisons dont la valeur du « jeunisme » tant valorisé dans la société, et l'évolution des modèles éducatifs vers la négociation à tout prix y joue un rôle important. Enfin les mutations des valeurs et des références ont commencé il y a plusieurs générations (années 1970) et mettent les adultes eux-mêmes en difficulté pour les défendre ou les transmettre.

Cette mutation des modèles, la difficulté des adolescents ou des jeunes à trouver leur place dans la société a rompu en quelque sorte la chaîne des générations et laisse les nouvelles générations « sans héritage ». Les adolescents aujourd'hui sont confrontés à la nécessité d'expérimenter des normes et valeurs dans un monde en mutation. Cela leur demande de réinventer des modèles culturels et pour cela il est indispensable de se confronter aux modèles du passé.

La culture numérique a notablement modifié le rôle et la place de l'adulte, de l'institution, de celui qui accompagne et de celui qui transmet. La transmission ne peut plus passer par une conception verticale de l'autorité. D'autres relations intergénérationnelles sont à inventer où l'ancien accepte aussi d'apprendre du jeune, de le considérer comme un véritable acteur. Le rôle de l'adulte reste néanmoins indispensable comme garant du cadre, témoin/ relais du passé à faire passer, tout en laissant à l'adolescent la possibilité d'occuper et de signifier pleinement sa place.

Dans le cadre des loisirs et de l'accompagnement des pratiques artistiques et culturelles en direction des adolescents, l'adulte doit trouver une position lui permettant d'être « absent » pour laisser aux adolescents des temps informels et la liberté d'explorer de nouveaux espaces. Mais il doit être en même temps présent, proposer aides et outils selon les besoins de chacun.

Les institutions culturelles ont aujourd'hui un rôle majeur : celui de permettre aux jeunes de se « réafilier », notamment celles qui sont dépositaires d'un savoir, d'une mémoire ou d'un patrimoine à transmettre. Elles se doivent de trouver les voies d'une transmission nouvelle qui tiennent compte des pratiques des adolescents, afin qu'ils deviennent pleinement acteurs et artisans du monde de demain.

## POINT DE VUE

### PORTRAIT CULTUREL DES 15-19 ANS\*

**Sylvie Octobre, chargée de recherche, département des études de la prospective et des statistiques (DEPS),  
ministère de la Culture et de la Communication**

Les 15-19 ans sont nés et ont grandi dans un monde dominé de manière croissante par le numérique. Ils sont par ailleurs héritiers de la massification scolaire et culturelle et ont bénéficié des efforts conjugués des familles (la bonne volonté culturelle est inscrite dans les normes contemporaines d'éducation) et de l'école (collaboration école/culture). Leurs loisirs culturels, marqués nettement par une accentuation de la logique du cumul, en portent la trace.

La place prééminente est occupée par l'ordinateur et Internet – 92 % d'entre eux utilisent l'ordinateur et 91 % Internet, le plus souvent au foyer –, hypermédias qui font converger les contenus et les usages. Les activités d'autoproduction sur ordinateur côtoient les activités de consommation, de musique, de films et de séries. Les premiers moteurs de leurs usages d'Internet sont la communication et le partage de contenus culturels (site de partage, téléchargement...). En matière de téléchargement, ils sont particulièrement friands de logiciels ou programmes (81 % des 15-19 ans qui téléchargent), mais aussi de musique (80 %), de photos ou images (66 %), de films, séries, vidéos (55 %), de jeux vidéo (30 %), bien loin devant les émissions de télévision (8 %) ou les émissions de radio (4 %).

Pour autant, l'audiovisuel n'est pas absent de leur univers : ils sont même parmi les plus nombreux à allumer la télévision dès qu'ils rentrent chez eux et ce média reste un compagnon important de leur quotidien, même s'il ne déclenche pas un fort attachement. Leurs centres d'intérêt musicaux et leur goût pour les séries les portent vers M6 et le visionnage de leurs séries préférées – souvent américaines et récentes (*Prison break*, *Desperate housewives*...) – en ligne ou sur ordinateur.

La musicalisation de leur univers culturel est plus intense encore que pour les générations précédentes : à l'écoute sur ordinateur et à la télévision s'ajoute l'écoute sur les matériels électroacoustiques, dont ils sont précocement dotés, et à la radio. S'ils écoutent moins la radio que leurs aînés, ils y cherchent principalement des contenus musicaux. Leurs goûts musicaux se concentrent autour du R'n'B, du rap/hip-hop et de l'électro/techno ainsi que du rock, que deux radios incarnent particulièrement (Skyrock et NRJ).

Les 15-19 ans entretiennent en revanche un rapport plus distant que les générations précédentes au pôle de la lecture imprimée, notamment de presse (ils sont moins nombreux à être lecteurs quotidiens de presse) et de livre (ils comptent moins de forts lecteurs), tandis que les magazines parviennent à retenir leurs intérêts thématiques. On ne peut exclure l'idée que la lecture ait changé de nature, évoluant vers une lecture de consultation, mutation probablement accentuée par la lecture hypertexte de l'écran. Par ailleurs, les succès de lecture pour les 15-19 ans doivent au cross-média : l'exemple d'*Harry Potter* qui apparaît comme le titre préféré dans les années de sorties de ses adaptations cinématographiques le démontre clairement.

L'intensité de ces consommations domestiques ou ambulatoires n'érode pas la culture de sortie qui caractérise les jeunes âges de la vie. Les 15-19 ans sont tous friands de cinéma, qui reste la première de leurs sorties. Leurs goûts sont liés à l'actualité cinématographique (*Pirates des Caraïbes* est cité par 40 % des 15-19 ans comme film préféré ; *Le Seigneur des anneaux* par 31 % ; *Star Wars* par 22 %), tandis que certains films peuvent réunir les générations (*Les Bronzés* sont cités par 28 % des 15-19 ans). Les 15-19 ans fréquentent par ailleurs pour la moitié d'entre eux les bibliothèques, même si cette fréquentation est épisodique et distante (l'augmentation de la part des non-inscrits indique une recomposition des logiques d'usage de ces équipements). Un tiers d'entre eux fréquente les musées ou les théâtres, principalement en famille ou avec l'école.

\* À partir des données de l'enquête *Pratiques culturelles des Français*, 2008.

## Les adolescents et les musées

NOËLLE TIMBART

Conservatrice du patrimoine, chargée des Antiquités égyptiennes et orientales, département restauration, filière archéologie et ethnographie, Centre de recherche et de restauration des musées de France (C2RMF)

---

Parmi les visiteurs qui se rendent au musée, les adolescents sont perçus comme peu présents et peu demandeurs, voire réticents à l'idée même de pénétrer dans cette institution culturelle. Or plusieurs études ont montré qu'ils font partie des visiteurs les plus présents. La majorité des écrits abordant la question de la fréquentation muséale des jeunes<sup>40</sup> stipulent que la sortie au musée relève d'une pratique largement encadrée et réalisée avec deux instances : la famille et l'école, souvent indépendamment de la volonté des jeunes<sup>41</sup>. De plus, ces derniers fréquentent davantage les musées que les adultes, essentiellement dans le cadre scolaire<sup>42</sup>.

Dans un contexte de concurrence accrue et dans une volonté d'élargir le public fréquentant ces institutions, les musées ont tous une carte à jouer auprès de ces visiteurs qui devraient être envisagés comme un défi stimulant de renouvellement des activités auprès des publics et d'approches nouvelles des collections. Les professionnels de musées se représentent les adolescents comme un public exigeant, extrêmement versatile dans ses goûts, peu intéressé par les musées qu'il juge trop désuets et peu en lien avec ses centres d'intérêt. Or ce portrait n'est pas toujours exact et ne reflète pas ce que les jeunes pensent de l'institution muséale. À l'image d'autres catégories de visiteurs, les adolescents ont des caractéristiques qui leur sont propres et que le musée devrait prendre en considération afin de leur proposer des activités qui soient au plus proche de leurs besoins.

40. MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION, *Développement culturel*, bulletin du DEP, « Les pratiques culturelles des jeunes », n° 93, mai 1992 ; « Les jeunes et les sorties culturelles », n° 106, février 1995 ; « Les loisirs des 8-19 ans », n° 131, décembre 1999 ; « Les loisirs culturels des enfants et des adolescents de 8 à 16 ans », n° 88, novembre 1990. Voir également LEMERISE T., « Les adolescents au musée : enfin des chiffres ! », *Publics et musées*, n° 15, janvier 1999, pp. 9-29 ; DAIGNAULT L., *Le passé et l'avenir des « ados » au musée*, musée de la Civilisation, coll. « Les cahiers du Musée de la civilisation : la pratique muséale », Québec (Canada), octobre 2001 ; OCTOBRE S., « Les 6-14 ans et les équipements culturels : des pratiques encadrées à la construction des goûts », in DONNAT O., TOLILA P. (dir.), *Le(s) public(s) de la culture. Politiques publiques et équipements culturels*, auditorium du Louvre, 28-30 novembre 2002, DEP, OFCE, Paris, 2003.

41. OCTOBRE S., *op. cit.*

42. BOUQUILLARD O., « Les musées et les jeunes : comment développer la fréquentation ? », *Musées et collections publiques de France*, n° 216, 1997, pp. 63-65.

## Les représentations des professionnels de musées sur les adolescents

Dans une étude menée auprès de cent neuf professionnels de musées d'art, d'histoire et de société mais aussi de sciences en France<sup>43</sup>, il apparaît que ces professionnels ressentent une grande difficulté à attirer et à retenir les adolescents au musée.

Quoi qu'il en soit, ils estiment qu'il est important de cibler l'attention des jeunes et leur intérêt, de les mettre à l'aise avec des niveaux de discours adaptés, de s'adresser explicitement à eux pour qu'ils se sentent concernés par l'institution muséale, et de leur donner des clés pour aborder une exposition afin qu'ils s'approprient l'institution sans s'y sentir étranger. Ils affirment ainsi qu'il est nécessaire de prendre en compte les besoins de ce public jeune.

Ces éléments relèvent du domaine des représentations et sont peu appliqués dans la réalité car il s'avère que les activités à destination des adolescents le sont essentiellement dans le cadre scolaire, uniquement adaptées au niveau des élèves. Aucune activité réellement spécifique à cette catégorie de visiteurs n'est proposée, surtout en dehors du cadre scolaire. Ces professionnels estiment que le musée ne fait pas partie des préoccupations des adolescents, qu'ils ne le fréquentent pas car il correspond au monde des adultes. En règle générale, d'après eux, les jeunes ne considèrent pas le musée comme un endroit qui s'adresse à eux. Ce lieu privilégie le regard, la lecture et l'écoute. Or ces professionnels estiment que les adolescents souhaitent des occupations stimulantes, faisant appel à leur participation, où ils ont un rôle actif, des sujets plus proches de leurs intérêts, une thématique attractive pour les faire venir et les retenir car ils sont très sollicités par d'autres activités dans le cadre de leurs loisirs. Les limites de temps et d'argent entraînent également de leur part un choix obligatoire au niveau des activités proposées qui privilégient, de fait, le contexte scolaire. Ces résultats mettent donc en avant des points de vue très traditionnels des professionnels sur les adolescents et, en conséquence, sur la nature des projets mis en place. Il ne semble pas y avoir de réelle réflexion sur les spécificités de ce public et sur les moyens à mettre en œuvre pour les accueillir dans les musées.

Bien souvent, les représentations dominantes d'un public qui semble tout à la fois difficile à faire venir au musée et difficile à contenter et/ou séduire quand il s'y est rendu constituent, en particulier dans un climat économique morose où la recherche de profit est le plus souvent privilégiée, un obstacle majeur à sa réelle prise en compte. Le poids des représentations est alors visible au niveau de la programmation en direction du public adolescent et explique le choix des types d'activités retenues et du peu d'effort fait pour proposer des projets novateurs.

Pourquoi ces professionnels ne mettent-ils pas alors leurs constats en pratique ? Il semblerait qu'ils aient du mal à appréhender les adolescents, d'où leur difficulté à cerner leurs attentes et la quasi-impossibilité qu'ils ont de leur offrir des propositions véritablement attractives, malgré une volonté d'explorer de nouvelles pistes. Plusieurs se sentent démunis face à ce public, voire découragés. Le principal problème rencontré est de faire venir les adolescents et de les accrocher. Il ne semble pas exister d'implication claire des professionnels en faveur des adolescents, quelles que soient la taille de l'institution muséale et la nature de leurs collections, même si certains ont des idées et souhaiteraient développer des projets.

43. TIMBART N., *Les adolescents et les musées : état des lieux et perspective*, thèse de doctorat de muséologie, sous la direction de Y. Girault, Muséum national d'histoire naturelle, Paris, 2007.

## Les représentations des adolescents sur le musée

Quelles sont les représentations que les adolescents ont du musée? Sont-elles en accord avec ce que pensent les professionnels de musée? Des passerelles peuvent-elles être envisagées entre adolescents et musées?

Une étude menée auprès de 107 adolescents<sup>44</sup> de la région parisienne en 2004<sup>45</sup> s'est intéressée aux représentations que les adolescents pouvaient avoir du musée.

Force est de constater que, pour ces adolescents, le musée est avant tout associé à un lieu de connaissances et d'apprentissage (N = 81/107). C'est un lieu privilégié pour évoquer le passé (N = 61/107), donc relié à l'histoire. L'âge et la nature de certains des objets exposés sont relevés d'emblée comme indicateurs du passé par ces adolescents, quelles que soient leurs connaissances des musées. Cet aspect « ancien » des objets conservés dans le musée explique, d'après ces jeunes, la valeur qui leur est accordée et le fait qu'ils soient protégés. Le musée est considéré comme important car lieu de « mémoire », de « témoignage ».

Groupe 6: « Ouais en Allemagne, quand on a revu après la reconstitution de l'Allemagne et tout c'était intéressant. C'était plus intéressant de le voir. On l'avait vu en allemand et en histoire, mais de voir en réel comme ça avec le témoignage des gens, c'était tout de suite plus vivant. Parce que quand on voit on nous dit dix millions de morts, bon voilà quoi. » (G6M, groupe A.)<sup>46</sup>

– « Quand on voit un peu les témoignages, ça représente quelque chose. » (G6M, groupe A.)

– « C'est de voir avec quoi ils se sont battus. » (G6J, groupe B.)

Ce point semble intéressant à plusieurs titres. Tout d'abord, l'adolescence correspond à l'âge de la construction de l'identité. Or il est important pour ces jeunes de s'appuyer sur leur passé pour pouvoir se construire. Bernard Charlot<sup>47</sup> a mis en évidence que la dimension identitaire est au cœur du rapport au savoir. Les musées, de par leurs diversités, aident à cette construction identitaire, ont un rôle à jouer dans ce processus. En outre, ces jeunes ont conscience de la valeur de ce qui est exposé au regard de l'apprentissage de faits concernant le passé. Ils ne rejettent pas cet aspect. Au contraire, quel que soit leur degré de familiarité avec l'institution, ils mettent ce point en valeur. Il existe donc un lien entre les représentations que ces adolescents possèdent sur le musée et les objectifs des professionnels de musées. Tous deux mettent en avant la place du musée dans la construction identitaire. Pour ces adolescents, le musée est ainsi fortement tourné vers le passé qu'il expose et même s'ils ne négligent pas l'importance de connaître le passé, le musée leur apparaît comme peu en phase avec l'actualité, la modernité, leur quotidienneté. Plusieurs d'entre eux semblent regretter cet aspect et souhaiteraient que le musée ait davantage un impact dans leur vie de tous les jours, en présentant des sujets plus en lien avec leurs préoccupations<sup>48</sup>.

Les adolescents interrogés estiment que ce lieu s'adresse à tous, et la majorité (N = 71/107) pense que le musée est un endroit intéressant pour les jeunes, mais ils sont également nombreux à penser que le musée ne s'adresse pas à eux parce que davantage réservé aux adultes (N = 63/107). C'est l'image même du musée qui est alors remise en cause.

Plusieurs raisons peuvent expliquer cette impression de décalage de la part de ces adolescents.

44. Cette enquête a été menée par le biais de questionnaires (N = 107) et de groupes focus (N = 50). Plusieurs groupes ont pu être mis en évidence, selon que ces adolescents étaient ou non habitués au monde muséal.

45. TIMBART N., *op. cit.*

46. Chaque adolescent est identifié par son numéro de groupe (groupe 1 : G1, groupe 2 : G2...), l'initiale de son prénom et son expérience de visite (groupe A, groupe B, groupe C). Le groupe A correspond aux jeunes qui ont le plus visité les musées, le C à ceux qui les ont le moins visités. Lorsque le chercheur intervient, ses propos sont soulignés pour les distinguer des remarques faites par les jeunes.

47. CHARLOT B., *Du rapport au savoir. Éléments pour une théorie*, Anthropos, Paris, 2005.

48. Comme pour d'autres études menées sur les représentations que les jeunes ont du musée: O'RIAIN H., « Chinks in the "Boring!" Armour », *GEM News*, n° 65, 1997, pp. 11-15; LEMERISE T., SOUCY B., « Le point de vue d'adolescents montréalais sur les musées », *Revue canadienne de l'éducation*, n° 4, vol. XXIV, 1999, pp. 355-368.

Ces jeunes remarquent en effet que pour pouvoir appréhender les musées, il est nécessaire d'avoir un bagage culturel qu'ils ne possèdent pas encore. Or ce bagage s'acquiert au fur et à mesure des expériences et avec l'âge. Ces jeunes se sentent donc démunis face à ce qui leur est présenté. En effet, « ils n'ont pas les mêmes savoirs, ne maîtrisent pas les mêmes activités et les mêmes formes relationnelles, et il existe des différences sociales de légitimité entre ces savoirs, activités ou formes relationnelles. [...] Chacun occupe [...] une position du point de vue de l'apprendre et du savoir<sup>49</sup> ». Ces adolescents sont dans une situation particulière dans le rapport au savoir que constitue le musée. Apprendre, c'est « participer à une communauté des intelligences<sup>50</sup> ». Or le savoir dispensé par le musée est construit collectivement. Ils n'associent pas le musée à un loisir pour eux; celui-ci leur apparaît être un loisir réservé aux adultes.

### Établir un lien par l'intermédiaire de l'objet

Pour beaucoup d'adolescents interrogés, le musée se caractérise par le fait d'être un lieu qui renferme des objets (N = 27/50) qu'il donne à voir « en vrai ». Il offre ainsi quelque chose de concret car il permet de se confronter à la matérialité de l'objet. Or cet aspect semble primordial pour la plupart des adolescents. Le musée confronte également leurs connaissances (issues le plus souvent de l'école mais aussi des livres et des documentaires notamment) avec l'objet.

Cette identification d'un objet qu'ils connaissent ou qu'ils ont déjà vu est importante pour eux. L'adolescence se caractérise en effet par de nombreux changements qui entraînent des pertes de repères. Or, lorsque ces jeunes se retrouvent dans le milieu muséal, ils sont dans un endroit qu'ils ne maîtrisent pas forcément. Par conséquent, s'ils découvrent un objet qu'ils ont déjà vu ailleurs, celui-ci leur sera familier et ils pourront établir un lien plus facile avec lui. Ils disposent alors de repères, d'une gamme de réponses qui les aident à s'approprier le savoir<sup>51</sup>. De cette manière, le musée apparaît attractif pour ces adolescents. Nous pensons que cet atout de l'institution muséale devrait être davantage souligné auprès des adolescents pour les inciter à se déplacer au musée. Les jeunes ne veulent pas y aller pour apprendre mais pour découvrir. Le fait de reconnaître un objet vu ailleurs peut constituer une entrée dans le musée et par là, devenir le support d'un apprentissage non envisagé comme un savoir scolaire.

Quelques adolescents ont souligné leur préférence pour des objets liés à la vie quotidienne, car plus faciles à interpréter, ce qui leur permet davantage d'imaginer leur utilisation à l'époque concernée. Les émotions ressenties et le recours à l'imagination, face à ces objets réels, occupent alors une place prégnante lors de la visite.

Groupe 1 : « [...] je trouve que c'est impressionnant de voir [...] les grandes statues, les grandes colonnes en face de soi, comme si on a l'impression d'y être un petit peu quoi, ça fait un peu rêver, et puis tous les petits objets, on trouve les momies de chiens, de chat. » (G1P.)

– « Moi j'aime bien les petits objets, les ustensiles et les bijoux parce que ça, on voit un petit peu leur mode de vie et ce qu'ils utilisaient et c'est bien. » (G1S.)

En fait, il semblerait que ce soient les émotions éprouvées face aux objets qui les marquent. Ils se trouvent confrontés à l'objet réel ce qui peut susciter dans leur for intérieur un sentiment de joie, d'admiration ou de stupéfaction, par exemple face à la taille réelle des objets qu'ils ont pu imaginer avant. Or l'appropriation d'un savoir consiste en la maîtrise

49. CHARLOT B., *op. cit.*, pp. 99-100.

50. *Ibid.*, p. 85.

51. *Ibid.* Toutefois, nous tenons à préciser que cette situation n'est pas spécifique aux adolescents, c'est la même chose pour toutes les tranches d'âge. Mais il nous semblait nécessaire de le mentionner car ces jeunes ont un bagage moins important dans certains domaines que les adultes, ce qui implique des dispositions différentes à l'égard du contenu des expositions.

d'une activité, cette maîtrise s'inscrivant dans le corps, ce dernier étant « un ensemble de significations vécues<sup>52</sup> ». Les émotions participent à la construction de ce savoir par le vécu qu'elles supposent. Le problème est ensuite d'analyser la manière dont ces jeunes donnent du sens à leur expérience pour pouvoir se l'approprier pleinement<sup>53</sup>. Les adolescents utiliseraient les registres de l'imaginaire et des émotions pour appréhender les objets. Or Jean-Marc Monteil indique que la connaissance est une expérience personnelle liée à l'activité d'un sujet doté de qualités affectives, cognitives, qui est intransmissible. Ainsi l'affectivité de l'individu est essentielle pour créer des connaissances et plus tard des savoirs. De plus, pour ces jeunes, le musée expose des faits à travers des objets authentiques et vrais, témoins du passé. Ils estiment que le musée sert à expliquer l'histoire et à la rendre plus concrète à travers les objets qu'il a en charge de conserver.

Groupe 7 : « Moi je pense que les musées, ça garde l'empreinte des choses anciennes, c'est pour marquer [...], par exemple comme c'était pas à notre siècle, pour montrer une image aux gens de ce qu'il y avait avant eux, c'est comme un peu une histoire et pour savoir, pour savoir c'qu'y a, ouais c'qu'y a [...] » (G7K, groupe C.)

Groupe 4 : « C'est de l'histoire [...] parce que c'est pour intéresser les gens. Je pense que ça devrait être des choses qui sont plus lointaines que de leur époque, pour qu'ils puissent être intéressés à ces choses, à ces objets. » (G4Z, groupe C.)

Cependant, tous les adolescents interrogés ne semblent pas avoir conscience de la part d'interprétation inhérente à toute mise en exposition. Pour eux, le musée s'avère le lieu par excellence de la « réalité » étant donné qu'il expose des objets qui ont un vécu et donc une histoire. Selon eux, les objets de musée rendent l'Histoire concrète car ils « l'illustrent ». De cette manière, ils déclarent mieux la comprendre car ils peuvent se représenter la réalité de la situation.

Groupe 1 : « J'irai dans son sens mais, enfin disons que c'est aussi une réserve et une mémoire de l'Homme, parce que quelque part, c'est quelque chose que dans les musées y a pas de censure, d'aucune sorte dessus. Les faits sont là, ils sont marqués [...] par des objets ou par des peintures et, c'est là, ça bouge pas, enfin à part si on les vole mais euh ça arrive très rarement et puis, voilà, comment dire [...] on sait c'qu'on voulait savoir. » (G1P, groupe A.)

Groupe 7 : « Eh ben moi je trouve que le musée [...] ça sert à quelque chose [...] je pense que le musée ben ça laisse une trace [...], par exemple comment la terre elle est venue, parce que si la terre elle serait pas venue, on serait pas là, on serait peut-être des martiens ou je sais pas. » (G7K, groupe C.)

Groupe 3 : « Bah pour l'histoire c'est tout, tous les restes de notre passé qui sont entreposés là-bas, enfin qui sont exposés [...] ça nous apprend des choses. » (G3F, groupe B.)

Mais les réflexions de ces jeunes mettent également et surtout en évidence le fait qu'ils ne connaissent pas réellement le statut de l'objet de musée comme support du discours muséal, d'où l'intérêt d'une visite plus culturelle selon nous. Ils parlent en effet « d'absence de censure » dans les musées, du fait que les « objets représentent la réalité ». Or l'objet n'est pas seul, il fait partie d'un dispositif qui lui donne sens.

Jean Davallon indique qu'« une exposition est avant tout un objet issu de la mise en œuvre d'une technique. Elle est un artefact. À ce titre, elle répond donc à une intention, c'est-à-dire à un but ou à une volonté, de produire un effet. [...] Toute la question est de savoir ce qui est visé par cette intention ou, si on veut, quelle est la fonction assignée à l'exposition<sup>54</sup> ». Et il précise également que « l'exposition ne peut donc jamais se réduire, uniquement et directement, à un simple dispositif instrumental mettant en relation le visiteur avec les choses exposées<sup>55</sup> ».

52. CHARLOT B., *op. cit.*, p. 81.

53. MONTEIL J.-M., *Dynamique sociale et systèmes de formation*, Éditions universitaires, Paris, 1985.

54. DAVALLON J., *L'exposition à l'œuvre. Stratégies de communication et médiation symbolique*, L'Harmattan, Paris, 1999, p. 9.

55. *Ibid.*, p. 17.

Or d'après les réflexions des adolescents interrogés, l'intervention d'un intermédiaire entre l'objet et le visiteur ne semble pas entièrement connue. De même, la polysémie de l'objet de musée ne paraît pas pleinement appréhendée. Davallon précise que « l'activité du concepteur-réalisateur d'exposition est avant tout un acte de séparation. Il choisit, sélectionne, retient, prélève l'objet. Il le pare. [...] Il va retirer l'objet du monde; il va le dépouiller de ses attaches mondaines. D'où le statut fondamentalement ambigu, sinon paradoxal, de l'objet d'exposition: il est un objet réel qui n'est plus dans le réel. [...] L'objet, en entrant dans l'exposition, change de statut et devient l'élément d'un ensemble, le composant d'une mise en scène<sup>56</sup> ».

Plusieurs écrits<sup>57</sup> ont insisté sur la nécessité d'apprendre aux jeunes à décoder le musée. La question de l'appropriation du musée est alors centrale et il importe de fournir les outils adéquats pour que les jeunes puissent retirer du savoir, au sens de Monteil<sup>58</sup>: information appropriée par le sujet de sa visite. Charlot<sup>59</sup> rappelle qu'acquérir du savoir permet une maîtrise du monde dans lequel on vit, de devenir plus indépendant. Or l'adolescent recherche une plus grande part d'autonomie et d'indépendance<sup>60</sup>. Il souhaite vraisemblablement maîtriser l'espace muséal pour pouvoir s'y sentir à l'aise, être indépendant et construire son savoir personnel.

## L'adolescent actif, participant

Par ailleurs, les adolescents de notre enquête insistent sur l'attrait pour des activités dans lesquelles ils peuvent s'impliquer. Ici, c'est le rapport à l'expérience comme moyen de s'appropriier le musée qui est mis en avant. Les expériences pratiquées au cours de la visite sont plébiscitées. De telles visites animées plaisent et changent la vision qu'ils peuvent avoir du musée comme institution désuète et « non dynamique ». Elles permettent aux jeunes de s'impliquer dans la construction de leur propre savoir.

Groupe 3 : « Le Palais de la Découverte, là c'était bien. » (G3E, groupe C.)

– « [...] On pouvait, je veux dire il y avait des activités où on mettait notre main, on sentait un estomac ou un cerveau, ou après y avait des tapis comme on faisait les courses, on pouvait même si on voulait faire les imbéciles euh, pas non plus, mais on pouvait s'amuser, et ça dérangeait personne quoi [...] on pouvait goûter des yaourts, on pouvait manger des pommes [...], là c'était du concret parce qu'on nous expliquait la fabrication du yaourt et on la faisait devant nous, et après on nous faisait goûter donc ça c'est bien. » (G3M, groupe C.)

Groupe 1 : « Même au musée d'Art et d'Histoire [...] y a des trucs mais sinon par exemple en Auvergne, y a un musée sur [...] l'histoire de l'école, enfin je sais plus trop exactement, les enfants comment ils étaient à une certaine époque [...], et donc à la fin, y a juste ça mais c'est quand même pas mal, on a une ancienne plume comme ils avaient puis on doit écrire [...]. Je sais plus si on a une dictée ou on écrit comme on veut avec l'ancienne plume et puis bon, y a que ça mais c'est quand même bien je trouve [...], pour euh participer. » (G1Au, groupe C.)

Ils apprécient les activités dynamiques offrant une large part à la manipulation, à la discussion et à l'échange avec des spécialistes, des artistes. Ce constat est corroboré par d'autres

56. *Ibid.*, pp. 166-167.

57. COHEN C., *Quand l'enfant devient visiteur: une nouvelle approche du partenariat école/musée*, L'Harmattan, Paris, Budapest, Torino, 2002; « L'enfant, l'élève et le visiteur ou la formation au musée », *La lettre de l'OCIM*, n° 80, 2002, pp. 32-37.

58. MONTEIL J.-M., *op. cit.*

59. CHARLOT B., *op. cit.*

60. CLAES M., *L'expérience adolescente*, P. Mardaga éditions, Bruxelles (Belgique), 1991; CLOUTIER R., *op. cit.*

études<sup>61</sup> qui, décrivant des projets novateurs avec les adolescents, mettent en évidence le grand intérêt des jeunes pour des activités dans lesquelles ils peuvent s'impliquer, où ils peuvent tenir des rôles en lien avec leurs centres d'intérêt. Selon ces auteurs, les adolescents recherchent des activités dans lesquelles ils peuvent retirer des connaissances mais aussi des habilités nouvelles (communication, travail en équipe...). Les manipulations et les expérimentations constituent en effet un mode de médiation des sciences et des techniques pour expliquer des concepts scientifiques.

Groupe 4 : « Moi [...] si y a pas une participation [...] si j'y mets pas mon grain de sel on va dire, ça me plaît pas, ça m'ennuie et je passe vite. Je préfère quand y a une participation du public. » (G4T.)

La Cité des sciences et de l'industrie incarne le musée de sciences et techniques qu'ils apprécient le plus, notamment par le fait de pouvoir participer, de faire des expériences.

Groupe 7 : « Pourquoi est-ce que tu aimes bien les musées de sciences et d'histoire naturelle et d'histoire? »

– « Bah parce qu'on apprend, on apprend beaucoup de choses, par exemple quels animaux et tout ça vivaient avant nous, vivaient avant l'homme et tout ça. On apprend par exemple, dans les musées, [...] dans la Cité des sciences ou dans d'autres trucs, comment sont les cyclones, on apprend les trucs scientifiques et tout. [...] Par rapport à d'autres musées où on voit que des vieux tableaux qui sont, qui représentent rien du tout. » (G7S.)

Ces adolescents français, tout comme les adolescents québécois<sup>62</sup> mais également anglais<sup>63</sup>, ne perçoivent pas le musée de manière positive. Le musée est associé à un lieu calme et non vivant<sup>64</sup>. En fait, c'est le lien avec l'école qui apparaît primordial ici, puisque pour ces jeunes le musée permet d'illustrer des cours abordés en classe. Force est donc de constater que ces adolescents ont du mal à envisager l'institution muséale sous l'angle du loisir et du divertissement à visiter avec les amis, ce qui peut expliquer leur faible fréquentation hors du cadre scolaire.

Ce sont les contraintes, les règles établies dans le musée que ces jeunes rejettent<sup>65</sup>. Les recherches menées en France sur les pratiques culturelles des adolescents soulignent le fait que ces derniers fréquentent le plus souvent les musées dans un cadre contraint (école ou famille)<sup>66</sup>. Quel que soit le pays d'appartenance, ces recherches indiquent que les adolescents ont de moins bons souvenirs de visite dans le contexte scolaire que lors des visites en dehors de ce cadre<sup>67</sup>. De fait, devoir uniquement regarder et écouter, ne pas pouvoir toucher, être obligé de lire, d'avoir de longues explications et de ne pas bouger sont des situations jugées irritantes pour ces jeunes.

Ces adolescents précisent également qu'ils souhaitent un accueil personnalisé. Participer à des activités d'animation et à des projets de création sont des occupations relevées comme étant les plus intéressantes. Ils attendent aussi une visite spécifiquement pensée et élaborée

61. LEBLANC S., « Lost youth: museums, teens, and the Youthalive! project », *Museum News*, vol. LXXII, n° 6, novembre-décembre 1993, pp. 44-54; MORTON WEIZMAN S., EVENDEN K., « Le projet jeunes conservateurs: nouvelles façons d'attirer les publics non traditionnels dans les musées », in CÔTÉ M., VIEL A., *Le musée: lieu de partage des savoirs*, ICOM Canada, musée de la Civilisation, Québec (Canada), 1995; RIDER S., ILLINGWORTH S., *Museums and young people: a report*, The Museum Association, Londres (Angleterre), 1997.

62. Nous voulons noter la relative adéquation des résultats qualitatifs obtenus au sein de la population que nous avons étudiée en région francilienne avec d'autres résultats obtenus en Amérique du Nord, et plus spécifiquement au Québec, sur des échantillons souvent beaucoup plus importants.

63. O'RIAIN H., *op. cit.*; LEMERISE T., SOUCY B., *op. cit.*

64. DAIGNAULT L., *op. cit.*

65. O'RIAIN H., *op. cit.*; LEMERISE T., SOUCY B., *op. cit.*; DAIGNAULT L., *op. cit.*

66. PATUREAU F., *Les pratiques culturelles des jeunes: les 15-24 ans, à partir des enquêtes sur les pratiques culturelles des Français*, DEP/La Documentation française, Paris, 1992; *Développement culturel*, bulletin du DEP, n° 106, *op. cit.*; OCTOBRE S., *op. cit.*

67. LEMERISE T., LUSSIER-DESROCHERS D., SOUCY B., *Projet d'enquête sur la relation musées-adolescents. Volet 2: À travers l'œil des adolescents*, rapport de recherche, université du Québec, Montréal (Canada), 2000; DAIGNAULT L., *op. cit.*

pour eux et qui leur permette d'être en contact avec d'autres jeunes. Ainsi, l'importance de deux pôles essentiels, l'expérimentation et l'interactivité notées dans plusieurs recherches<sup>68</sup>, confirme aussi cet intérêt des jeunes pour la manipulation. Tous les adolescents, qu'ils soient français ou québécois, insistent sur la nécessité de participer, d'interagir et de se divertir au musée. Pour eux, la visite doit se baser sur l'action, les interactions avec les pairs mais aussi les modules d'exposition. En outre, ils souhaitent des thématiques davantage reliées à leur culture et à l'actualité.

Et ils sont conscients de l'importance du musée et se disent prêts à s'y investir si celui-ci se tournait davantage vers eux.

## Les types d'activités à proposer aux adolescents

La confrontation de ces représentations, du côté des musées et du côté des jeunes, met en évidence le fait qu'offrir des activités qui puissent attirer et retenir les jeunes demande du temps, des moyens, du personnel..., c'est-à-dire des ressources pour essayer de constituer une vraie relation musée/adolescents, que beaucoup d'institutions ne possèdent pas, surtout les petites structures.

En outre, la volonté de prendre en compte réellement les adolescents est importante. Elle influence la manière de voir, de proposer des activités et se répercute au niveau des représentations sur le musée. À la suite de Tamara Lemerise et Brenda Soucy<sup>69</sup>, nous émettons l'hypothèse de trois facteurs déterminants dans l'implication active des musées à l'égard des adolescents, en lien avec leur mission muséale: la place accordée à l'équipe éducative au sein de l'institution, le dynamisme et le désir d'aller de l'avant dans les équipes éducatives en place et un certain goût du risque associé à un grand intérêt à relever des défis.

Lemerise<sup>70</sup> a déterminé les facteurs les plus souvent associés à la présence des jeunes dans les musées: la localisation des musées et leur facilité d'accès, la catégorie socioprofessionnelle des parents, les thèmes liés à leur culture, une publicité adaptée pour les visites libres. En outre, offrir des activités spécifiques aux adolescents semble avoir un impact positif sur la fréquentation, de même que la nature et la fréquence de ces offres, l'intérêt des professeurs et la présence de politique éducative incitant le partenariat école/musée<sup>71</sup>, l'attrait des adolescents pour certains types de musées<sup>72</sup>, l'offre de rôles actifs, responsables, valorisants et pertinents socialement donnés aux adolescents<sup>73</sup>, une journée annuelle spécifique, un grand nombre d'exhibits interactifs<sup>74</sup>.

Intégrer le public jeune dans la politique muséale suppose un travail de longue haleine. Si plusieurs de ces projets ont pu être repérés en France, ils demeurent relativement anecdotiques, isolés, rares et éphémères. Le principal problème que nous avons pu identifier est que ces jeunes ne sont pas associés aux programmes et aux activités réalisées à leur

68. DAIGNAULT L., *op. cit.*; PINARD J.-F., *Enquête auprès d'adolescents de cinq régions du Québec relativement à leurs connaissances des musées, leurs pratiques de visite et leurs préférences et intérêts pour différents projets muséaux: élaboration et application d'entrevues de groupes-focus*, mémoire de maîtrise en psychologie, université du Québec, Montréal (Canada), 2001; LEMERISE T., LOPES I., LUSSIER-DESROCHERS D., « Le groupe focus et le questionnaire: deux méthodes complémentaires d'investigation des points de vue des adolescents sur les musées », in LANDRY A., ALLARD M. (dir.), *Le musée à la rencontre de ses visiteurs*, GISEM, Éditions Multimondes, Sainte-Foy, Québec (Canada), 2003.

69. LEMERISE T., SOUCY B., *Projet d'enquête sur la relation musées-adolescents. Volet 1: À travers l'œil des musées*, rapport de recherche, ministère de la Culture et des Communications, gouvernement du Québec (Canada), 1996.

70. LEMERISE T., « Les adolescents au musée: enfin des chiffres! », *op. cit.*

71. *Ibid.*

72. LEMERISE T., SOUCY B., « La présence des adolescents au musée: informations en provenance des musées », in ALLARD M., LEFEBVRE B. (dir.), *Le musée au service de la personne*, Éditions du GREM, Montréal (Canada), 1999.

73. LEMERISE T., « The role and place of adolescents in museums: yesterday and today », in *Museum Management and Curatorship*, n° 4, vol. XIV, décembre 1995, pp. 393-408.

74. LEMERISE T., SOUCY B., *Projet d'enquête sur la relation musées-adolescents. Volet 1, op. cit.*

intention – quand celles-ci existent. Or les quelques projets étrangers qui proposent aux adolescents d'être conseillers dans des comités consultatifs soulignent l'apport non négligeable de ces jeunes dans la réalisation d'expositions ou de programmes en direction des jeunes de leur âge. C'est donc cette attitude d'incompréhension, de rejet ou de démission qu'il conviendrait de modifier afin de permettre aux adolescents de participer à la vie culturelle incarnée par le musée. Il importe alors de privilégier les partenariats, de proposer des visites ou des présentations de collections effectuées par des jeunes du même âge ou plus âgés à l'image des nocturnes du musée du Louvre, d'utiliser l'audiovisuel, le multimédia, des ateliers de photographie, de pratiques artistiques, les rencontres avec des artistes ou des scientifiques, de proposer un coin rencontre pour les jeunes, des activités spécifiques, des journées spécifiques et l'offre d'activités sociales correspondant aux goûts des jeunes (animation, création...). En fait, nous estimons qu'il importe de développer des éléments qui relèvent plutôt du domaine du savoir-faire, en lien avec les besoins des adolescents.

Pour résumer, les adolescents ont besoin de se sentir écoutés, attendus au musée et pris en compte. La mise en place d'éléments spécifiquement réalisés à leur intention pourrait être une preuve de l'importance qu'ils revêtent aux yeux des adultes professionnels de musée, qu'ils ne leur sont pas indifférents. En outre, l'amitié jouant un rôle important à l'adolescence, il y aurait certainement lieu de tenir compte de cette donnée lors de l'élaboration de projets destinés aux jeunes en contexte de loisir. Parmi les principales conclusions auxquelles ces jeunes interrogés sont parvenus, nous proposons de privilégier le mode ludique, la participation, les échanges, les discussions. En fait, la principale difficulté identifiée chez ces adolescents consiste à s'approprier l'exposition en tant que média. Les jeunes se trouvent le plus souvent démunis lorsqu'ils sont confrontés à une exposition. Ils manifestent aussi des difficultés à utiliser efficacement les informations qu'ils possèdent, à organiser, évaluer, relativiser les concepts et les faits importants. Un programme pour les adolescents pourrait donc viser davantage une approche culturelle de l'institution muséale soit la maîtrise d'habiletés intellectuelles (description, analyse, synthèse) que la seule acquisition de connaissances. Le musée pourrait alors aider les adolescents à interpréter les objets. Par conséquent, des activités de type « remédiation » pourraient leur être proposées car elles permettraient de concilier une présentation de l'exposition, pour introduire la visite et familiariser le jeune avec le musée et l'exposition en donnant des clés de lecture, et une visite libre. Les adolescents seraient donc autonomes, une personne ressource étant présente pour répondre aux questions. Un accueil personnalisé est en effet le plus souvent considéré comme nécessaire pour répondre aux questions qu'ils se posent. Cette solution paraît préférable à un parcours spécifique qui ne serait pas forcément adapté à tous les adolescents. De même, la présentation de la visite par des jeunes du même âge au reste de la classe pourrait constituer une bonne solution. Ces visites pourraient être faites par des adolescents qui seraient volontaires et auraient reçu une formation. Ce mode de visite comporte plusieurs avantages. Comme elle est préparée par des adolescents, ces derniers s'expriment comme les jeunes de leur âge, ce qui rend l'exposé plus compréhensible et accessible, et le public est moins impressionné. Ils peuvent se reconnaître plus facilement dans la personne qui présente l'exposition. En outre, le fait d'être guide constitue une forme de responsabilisation et de valorisation et une motivation à s'intéresser aux musées et aux œuvres qu'ils renferment.

Les professionnels pourraient aussi prendre modèle sur les projets mis en œuvre en Amérique du Nord (les projets « Jeunes Conservateurs », « Explainers », par exemple présentés dans l'encadré p.30) qui ont démontré leur succès et leur impact positif auprès de ce public. Les enquêtes auprès des adolescents ont révélé leur intérêt pour le monde des expositions et tout le travail qui est fait en amont mais aussi pour des activités dans lesquelles ils peuvent s'impliquer, tenir des rôles en lien avec leurs centres d'intérêt. Leur

## QUAND LES JEUNES DEVIENNENT PROFESSIONNELS DE MUSÉES

Dans les programmes «Jeunes conservateurs» ou «Young Curators», les adolescents sont invités à tenir le rôle de conservateurs de musée. Ils participent à toutes les étapes nécessaires à la réalisation d'une exposition : recherches, choix des objets, conception, élaboration et réalisation de l'exposition, montage et installation, vulgarisation scientifique et muséographie, élaboration de textes, d'images, de maquettes, de décors, de petits films, de présentations informatiques...

En 1969, l'Exploratorium de San Francisco a initié un projet intitulé «Explainers» qui permet aux adolescents «d'assister les visiteurs dans leurs interactions avec les exhibits en les encourageant à une participation active, à une exploration plus poussée et en répondant à leurs questions. L'explainer est aussi amené à faire des démonstrations\* ». Les jeunes sont engagés et formés en tant que guides pour les visiteurs. Ils les aident à interagir avec les exhibits et l'exposition, ils les accueillent et les informent. Sans être identiques à celle de l'Exploratorium, les initiatives prises par la suite par d'autres musées prennent modèle sur ce programme.

\* LUSSIER-DESROCHERS, D., LEMERISE, T., LOPES, I., « Le groupe focus et le questionnaire : deux méthodes complémentaires d'investigation des points de vue des adolescents sur les musées », in LANDRY A., ALLARD M. (dir.), *Le musée à la rencontre de ses visiteurs*, GISEM, Éditions Multimondes, Sainte-Foy, Québec (Canada), 2003, pp. 204.

expliquer et les impliquer dans cette préparation peut être un moyen de les attirer dans les musées. Le côté mystérieux que représentent dans l'imaginaire des jeunes les réserves et les coulisses de l'institution muséale explique cet attrait pour ce type de sujet. De tels projets sur le long terme associant des adolescents volontaires dans la réalisation d'exposition ou la collaboration à la création d'activités muséales pourraient être pertinents. Par ailleurs, la plupart des institutions muséales pourraient motiver les adolescents à collaborer à travers les thématiques qui les intéressent, liées à la musique, la danse, la société, les relations humaines, le sport, les jeux vidéo, le multimédia, les sciences, la mécanique, le cinéma..., des thèmes qui correspondent à leurs préoccupations et à leurs pratiques culturelles<sup>75</sup>. Les taux de fréquentation aux expositions traitant de ces thèmes soulignent que les adolescents se déplacent au musée précisément si le thème les intéresse.

## Conclusion

L'adolescence possède plusieurs spécificités<sup>76</sup> qui la distinguent de l'enfance et de l'âge adulte. Or les professionnels de musées proposent, dans leur programmation, des activités particulières à l'intention de ces deux dernières catégories de visiteurs. Pourquoi ne pas considérer les adolescents d'une manière similaire? La période de l'adolescence apparaît comme une phase essentielle de la construction de la personnalité et de l'individu, le musée doit donc prendre en compte cette dimension et constituer une autre ressource permettant à l'adolescent d'accéder à l'âge adulte. Cette période est d'autant plus importante que se mettent en place des goûts, des apprentissages, des pratiques déterminantes pour le reste de la vie. Les jeunes ont besoin de développer des relations significatives. De fait, il apparaît que les adolescents représentent un public qui permet aux professionnels de réfléchir

75. CYR E., *Les adolescents et le musée : clés pour un dialogue*, maîtrise en muséologie, sous la direction de M. Allard, université du Québec, Montréal (Canada), juin 1992; SOUCY B., *Enquête auprès d'adolescents de la région de Montréal et de ses proches banlieues sur leurs connaissances et perceptions des musées, pratiques de visites, préférences et intérêts pour différents types de contextes et de projets muséaux*, thèse de doctorat en psychologie, université du Québec, Montréal (Canada), 1999.

76. Voir le chapitre « Les adolescents et la culture » de Chantal Dahan, p. 9.

sur leurs pratiques et leurs choix quant à leur politique envers le public, sur leur image de musée, et de s'interroger sur leur rôle.

La réflexion sur le public adolescent doit amener le musée à repenser son rôle de manière plus globale. Ainsi, il semble important que les professionnels de musées mettent en commun les différents projets qu'ils ont pu initier afin de constituer une base de données utile dans le développement d'activités en direction des adolescents. Une véritable prise en compte des publics adolescents ne pourra se faire sans une remise en cause de la formation des personnels, le développement de nouvelles compétences, en particulier les capacités à développer la relation avec les jeunes, à élaborer des projets et à les conduire en partenariat. Mais la visite au musée doit avoir un sens. Or il semble délicat pour les professionnels de proposer des activités attractives aux adolescents sans risquer de « nuire » aux fondements mêmes de l'institution musée. Les professionnels de musées se trouvent donc confrontés au défi d'amener l'adolescent à changer son regard sur leur institution en privilégiant l'interactivité, le ludique. Ils doivent avant tout mettre en avant le contenu scientifique, primordial, en le présentant de manière attractive sans le dénaturer.



## Des lieux et des moments adaptés : le Studio 13/16

CHANTAL DAHAN

Chargée d'études et de recherche à l'INJEP

FANNY SERAIN<sup>1</sup>

Responsable de la médiation culturelle au Palais de Tokyo

---

### De l'idée à la mise en œuvre

Le Centre Pompidou, dès son ouverture en 1977, a mis l'accueil du jeune public au cœur de ses préoccupations, notamment à travers « l'atelier des enfants » qui a développé une pédagogie de sensibilisation à l'art moderne et contemporain originale. Rebaptisé « action éducative et programmation publics jeunes », le service a choisi de poursuivre sa mission d'innovation en décidant d'élargir ses préoccupations en direction des adolescents (13-16 ans), à la demande du président Alain Seban qui a choisi de faire de cette préoccupation un des cinq axes stratégiques de sa politique.

Comment concevoir un nouvel espace de programmation qui leur soit spécifiquement destiné ? En effet, faute le plus souvent de moyens humains et/ou financiers, les musées sont peu enclins à l'élaboration de programmes à destination de ce public souvent méconnu. Pourtant, individus en formation, les adolescents devraient se tenir au cœur de cette responsabilité éducative, où la sensibilisation à l'art est, à cet âge plus encore, un enjeu social qui contribue à familiariser le futur visiteur et à construire le futur citoyen grâce à l'appropriation de connaissances et d'outils nécessaires à la mise en œuvre d'un jugement critique. L'élaboration d'un programme conçu à l'intention des adolescents nécessite d'identifier leurs besoins afin de déterminer les conditions les plus favorables à leur développement et à leur construction identitaire, dans le contexte d'apprentissage particulier qu'est le musée. Prenant acte des études, analyses et expériences menées en direction des adolescents, le projet a porté son attention sur plusieurs spécificités propres à ce public.

1. Fanny Serain a travaillé au Centre Pompidou de 2006 à 2011 comme adjointe au chef du service de l'action éducative et de la programmation publics jeunes et, à ce titre, a contribué à la mise en œuvre de ce projet avec Catherine Boireau, Martin Bourguignat, Patrice Chazottes, Mauricio Estrada-Munoz, Sarah Materra.

## Un lieu et un temps spécifiques

Le besoin de reconnaissance des visiteurs adolescents en contrepoint des visiteurs enfants ou adultes, ajouté à leur préférence pour le partage d'activités entre eux, a rapidement soulevé la question d'un lieu dédié à ce public suivant une démarche proche de l'expérience de la Galerie des enfants<sup>2</sup>. Si, bien évidemment, il n'est pas envisageable de créer des espaces pour chaque type de public, il n'en reste pas moins que les particularismes des comportements propres aux adolescents doivent fonder la base d'une réflexion qui aspire à rejoindre ce public. Un cahier des charges a été établi notamment pour la commande d'un espace dédié.

Pour rompre avec les images de visite scolaire auxquelles les adolescents associent les lieux culturels, il a été décidé que le Studio 13/16 leur serait exclusivement dévolu et opérerait pour des plages d'ouverture en correspondance avec leur temps libre. Conséquemment, l'espace n'est accessible qu'aux visiteurs individuels et se conforme aux disponibilités des adolescents hors du temps scolaire : mercredis, week-ends et vacances scolaires complétés ponctuellement d'évènements (studio party) programmés en soirée.

### UN NOUVEL ESPACE

L'équipe du designer Mathieu Lehanneur a été sélectionnée pour réaliser un projet global de réaménagement des espaces jeunes publics. Les espaces destinés aux enfants ont été conçus à partir d'un cahier des charges correspondant à l'activité existante tandis que le Studio 13/16, sans précédent, demandait une création originale anticipant les impératifs de programmation.

Selon le cahier des charges établi par les chefs de projet, l'espace se devait d'être doué :

- d'un accueil privilégié où trouver les informations sur les activités du Centre Pompidou ;
- d'un espace convivial, permettant la détente et la consultation de ressources ;
- d'une plateforme multimédia offrant des possibilités de téléchargement et de consultation des créations, axée sur les nouveaux médias (support DVD, Internet...), d'ouvrages d'arts (bande dessinée, catalogues, livres d'artistes...);
- d'un espace polyvalent de création permettant les performances plastiques, sonores et/ou audiovisuelles ;
- de modules de produits dérivés en lien avec l'actualité du programme à destination des 13-16 ans.

À ces prérogatives, le projet de Mathieu Lehanneur répond par :

- Une entrée dont l'ouverture diagonale s'adapte au manque de visibilité de son emplacement. Pour une facilité d'accès, un laser affiche titres des manifestations et informations pratiques tandis que des visuels rétroprojetés donnent quelques aperçus des contenus.
- Un premier espace lounge où il est possible de s'asseoir, de regarder l'activité ou le spectacle en cours, de consulter des bornes offrant des possibilités de téléchargement et/ou de visionnage de créations, documentaires, interviews d'artistes... Inversant le principe de la vidéosurveillance dont les adolescents sont le plus souvent les sujets, il est envisagé qu'ils puissent à leur tour visionner sur ces bornes les images de surveillance et, par ce biais, découvrir un panorama des offres culturelles du Centre Pompidou.
- Un second espace destiné à la présentation d'œuvres, l'installation d'ateliers, la mise en scène de spectacles vivants ou de concert. Répondant à un besoin technique tenu d'être modulable et évolutif, Mathieu Lehanneur a repris de l'imaginaire adolescent la silhouette du rollercoster ou « grand 8 » pour en faire un grill technique. En écho à la programmation, le design vient en contrepoint proposer un jeu sur les codes et les repères des adolescents.

2. La Galerie des enfants est un espace qui leur est dédié et qui a été ouvert en 2000, sur le mode d'expositions interactives, soit autour d'une thématique artistique, soit en déclinaison d'une exposition du MNAM, soit autour de l'œuvre d'un artiste invité.

### Un accueil personnalisé

Un accueil « personnalisé » est réservé à chaque adolescent qui franchit la porte du Studio 13/16 : un animateur vient à sa rencontre, lui expliquant le fonctionnement du lieu, les activités en cours et sa possibilité d'y participer... ou non. Car effectivement, si l'espace se revendique comme un lieu de création, de rencontres et de production, il a cependant pris en compte les paramètres de mise en confiance nécessaires à l'adolescent dont les comportements peuvent témoigner du besoin parfois de repérer à distance, d'évaluer et d'apprivoiser en quelque sorte les lieux. Afin de laisser place à ces différentes postures de prise de contact, le Studio 13/16 comprend deux parties : l'espace de *workshop* à proprement parler où se déroulent les activités et un *lounge*, espace de détente en retrait mais offrant un point de vue d'ensemble des lieux, où ouvrages et vidéos autour de la thématique traitée sont en libre consultation.

Parce qu'une préoccupation particulière est portée au panel des actions offertes aux adolescents et aux réactions qu'elles peuvent solliciter, les adolescents peuvent choisir différentes appropriations de la connaissance, ce qui multiplie non seulement les chances de les toucher mais également le champ des bénéfices qu'ils pourront en tirer.

### Reconnaître et valoriser leurs pratiques culturelles

Les manifestations prévues dans le Studio 13/16 ont été élaborées à partir de grandes thématiques propices à intéresser les adolescents : l'art urbain (*street art*), les jeux vidéo, la mode, le manga, l'environnement... Chacune est exploitée sur une durée d'environ trois mois pour encourager les retours et fidéliser le public en entretenant sa curiosité par un renouvellement régulier. Au cours de cette période, s'articule une série d'ateliers encadrés par les animateurs en présence d'invités. La dimension d'une médiation participative, voire collaborative, s'attache à impliquer le groupe, les pairs. De la rencontre avec un artiste, à l'activation d'une œuvre dont le fonctionnement nécessite plusieurs participants, jusqu'à la réalisation d'un projet plastique échelonné sur plusieurs mois, les éléments de chacune des programmations du Studio 13/16 proposent des degrés d'implication différents et dans des durées variables. L'adolescent visiteur peut ainsi choisir d'être tour à tour spectateur ou acteur.

À titre d'exemple, « Play it yourself » (présenté en 2011) s'attachait à explorer les liens entre les arts visuels et les jeux vidéo, invitant les adolescents à découvrir les potentiels de cet univers familier, mais sous un angle nouveau, au contact d'artistes qui ont détourné les codes du *gaming* pour faire de ces pratiques leur médium de création, allant de la programmation de jeux à la composition musicale sur console, de la fabrication de leur propre console avec des objets du quotidien aux réinvestissements de jeux par de nouvelles règles. Quatre mille quatre-vingt-cinq adolescents sont venus s'essayer à ces pratiques alternatives durant les trente-neuf jours d'ouverture, soit plus d'une centaine par jour, pendant lesquels se sont succédé vingt interventions d'artistes, neuf installations interactives, quatre performances live (concert...), un studio party, deux programmations conjointes avec le festival Hors pistes.

La présence d'artistes, issus de différentes disciplines, joue un rôle essentiel dans cette démarche. Elle affirme à travers le choix des intervenants la place d'une culture qui n'est pas toujours considérée comme légitime mais qui peut directement trouver un écho dans les pratiques et loisirs culturels des adolescents : ce positionnement réaffirme auprès des adolescents l'ouverture de l'institution face à toutes les formes de la création et la possibilité pour chacun de s'y reconnaître, d'y trouver et d'y acquérir de nouveaux savoirs et savoir-faire.

La rencontre avec des artistes émergents et actifs sur la scène artistique porte le message d'une création vivante et d'une vision de l'œuvre désacralisée, accessible à celui qui veut bien s'y confronter. L'art en tant que manifestation symptomatique du monde environnant

et catalyseur de questionnements – et potentiellement de changements – devient, pour l'adolescent, dans cette confrontation directe aux œuvres et aux artistes, un levier essentiel lui permettant la création de ses propres repères et de ses propres hiérarchies : la mise en présence d'une multiplicité de discours autour d'une même problématique et la démarche interrogative, sans réponse autocratique inhérente au processus artistique, corroborent et nourrissent les mécanismes de construction identitaire des adolescents.

Dans l'évènement « Manifestez-vous! », où la problématique était de détourner les codes symboliques des manifestations publiques, les maisons des jeunes et de la culture (MJC) impliquées dans le projet ont chacune travaillé avec un artiste pour se réapproprier l'idée du slogan et des banderoles. Cela a donné lieu à un défilé des adolescents du CentQuatre au Centre Pompidou et à des slogans puisant autant dans l'humour potache que dans la revendication identitaire, selon la représentation de chacun.

### Les accompagner

Le souci de l'accueil s'est vu conforté par le choix d'un encadrement assuré par une équipe d'animateurs formés en arts plastiques et/ou en histoire de l'art et dont la jeunesse et le ton décomplexé favorisaient, dans une forme peut-être d'identification, l'installation d'un climat de disponibilité, affranchi des conventions habituelles attendues dans une institution culturelle. Bien qu'ils affectionnent la visite libre, les adolescents apprécient la présence d'animateurs et mentionnent les activités dirigées comme intéressantes.

La responsabilisation de l'adolescent suppose que l'adolescent puisse accéder à des choix pour se sentir considéré et valorisé dans un climat d'égalité et de respect de son individualité. Dans le projet du Centre Pompidou, l'adolescent se voit ainsi engagé dans un processus de participation lui offrant d'endosser différents rôles selon les manifestations : spectateur, acteur, co-concepteur, médiateur...

### Les informer

Pour que les adolescents se sentent concernés et se reconnaissent dans le public visé par une proposition, une stratégie communicationnelle adaptée est l'étape incontournable dans la réussite du projet, où il est de fait nécessaire de définir, d'une part, les voies ou canaux de communication à emprunter et d'autre part, les allocutions employées pour sensibiliser ce public, déjà très sollicité par diverses activités et habitué à être une cible marketing privilégiée. En cela, le Centre Pompidou a choisi de répondre par une communication différente des habitudes institutionnelles, en investissant les canaux et les réseaux de diffusion liés aux pratiques et aux modes de vie des adolescents : la rue (*street marketing* par distribution de *flyers*), les réseaux sociaux (Facebook principalement), les centres commerciaux (événements et ateliers hors les murs).

Une fois le public interpellé, il s'agit de le concerner par le contenu de l'offre lui-même : ces efforts concentrés sur le ciblage de ce public doivent trouver leur prolongement naturel dans l'accompagnement proposé *in situ*.

### Diversifier les publics

Si l'accès à la culture reste l'apanage d'une frange de la population française, un projet de l'envergure du Studio 13/16 doit pouvoir intégrer dès sa conception l'ambition d'une diversification des publics habituels des institutions.

L'une des approches a consisté en la mise en place de collaborations avec des structures qui connaissent, pour diverses raisons, une forte fréquentation d'adolescents. Ainsi, le tissu de relais associatifs, telles que les MJC (voir Expérience/initiative « Les nouveaux ambassadeurs », p. 41), s'inscrit dans cette perspective de renouvellement des publics.

De manière plus inattendue, les centres commerciaux, soucieux d'une image qui ne soit pas exclusivement marchande, peuvent se révéler des terrains de sensibilisation opportuns. Des tentatives ont été faites, auprès d'adolescents non familiers des musées, dans les centres commerciaux, notamment au forum des Halles qui est beaucoup fréquenté par les adolescents, mais il est difficile d'en mesurer précisément l'impact.

Une fois le seuil de l'institution franchi, l'accessibilité du visiteur adolescent se traduit dans la mise à disposition, dans un espace dédié, de l'ensemble des ressources produites. Loin de vouloir marginaliser les adolescents dans un espace confiné, la programmation qui y est présentée ambitionne d'être un tremplin, une « antichambre » vers l'ensemble des activités du Centre Pompidou. L'identité de l'institution s'étant bâtie sur son caractère pluridisciplinaire, ce souci constant de formuler des résonances, de créer des passerelles entre les différentes activités du Centre Pompidou (BPI, IRCAM, MNAM<sup>3</sup>...) irrigue les projets afin de faire découvrir, de donner l'envie et les moyens aux adolescents d'aller plus loin dans leurs explorations.

## Les conditions de réussite

Même s'ils ne constituent pas un ensemble homogène d'individus, les adolescents connaissent des transformations communes de nature psychologique et sociologique qui permettent d'identifier des particularismes dont il faut tenir compte dans la conception de programmes culturels pour tirer des bénéfices. Connaître les préoccupations et les habilités des différentes audiences est nécessaire pour offrir aux adolescents des programmes et des manifestations auxquels ils puissent s'identifier.

## Créer les conditions propres à intéresser les adolescents

### Une programmation adaptée

En s'appuyant sur les thématiques les plus propices à solliciter l'intérêt des adolescents, la subtilité des propositions consiste à s'inscrire dans les repères des adolescents, à utiliser leurs ressources pour les initier à la découverte de l'art moderne et contemporain. L'approche pluridisciplinaire – mêlant plasticiens, chorégraphes, musiciens, designer... – et l'utilisation d'outils qui leur sont familiers amènent tout naturellement la mise en œuvre d'une pédagogie basée sur la familiarité avec son environnement et la participation : pratique et implication sont au cœur des programmes grâce à des ateliers, des rencontres avec des professionnels, des œuvres interactives... La programmation du Studio 13/16 défend ainsi une certaine maïeutique : s'appuyant sur des univers familiers où l'expérience prend tout son sens dans une dimension de production créative, l'appropriation s'en voit facilitée par les interactions activées entre l'œil et la main.

La création contemporaine est entendue au sens le plus large qui soit, recouvrant les formes de créations des plus traditionnelles aux plus sophistiquées : les arts visuels, la danse, la musique, le cinéma mais aussi le monde des loisirs culturels dans un sens élargi tels les jeux, clips vidéo, les nouveaux modes de diffusion et de création numérique, la mode, le design, le livre...

Deux paramètres apparaissent décisifs pour les adolescents :

- un choix de thématiques en lien avec leurs préoccupations et leurs centres d'intérêt ;
- le type de propositions offert : les données en provenance de plusieurs études soulignent un goût prononcé des adolescents pour les dispositifs intégrant interactivité et requérant une participation ménageant des niveaux d'implication divers.

3. BPI : bibliothèque publique d'information ; IRCAM : institut de recherche et coordination acoustique/musique ; MNAM : Musée national d'art moderne.

Une pédagogie « active » apparaît comme la meilleure réponse à leurs attentes. Les succès rencontrés par les différents événements et programmations d'expositions, évaluables aujourd'hui d'un seul point de vue quantitatif (nombre d'entrées), témoignent de l'intérêt et d'une certaine fidélisation des adolescents au Studio 13/16, laissant espérer le début et/ou l'ancrage d'une pratique muséale, voire d'une amorce de « carrière de visiteur ».

### **Prendre en compte et s'appuyer sur les particularités de ce public pour les utiliser comme leviers**

#### **Un fort désir de rupture avec le monde de l'enfance**

Pour se sentir reconnus, les adolescents attendent de ne pas être assimilés ni aux enfants, ni aux adultes. Leur construction identitaire impose une rupture avec les conditions de vie qui leur sont associées : l'univers familial et le monde scolaire. Ces deux milieux sont régis par l'autorité de l'adulte et, conscient de ses nouvelles aptitudes, l'adolescent souhaite s'en affranchir. En conséquence, au musée, à partir de 14 ans, on constate que les adolescents ont tendance à privilégier la visite en compagnie de leurs amis plus que de leurs parents. Dans les faits, le besoin de rupture s'est avéré incontournable par rapport au monde de l'enfance. Bien que l'accès du Studio 13/16 soit libre, les activités n'étaient pas réalisables par des enfants et il a été constaté que, lors d'affluences d'enfants, la fréquentation des adolescents diminuait subséquemment. *A contrario*, la présence d'adultes qui n'était initialement pas encouragée s'est vue assouplie car elle était vécue par les adolescents comme un facteur stimulant d'estime et de considération.

#### **Un lieu pour eux**

De surcroît, envisagé comme un point de départ revendiquant une porosité aux autres programmations du Centre Pompidou tout en conservant son identité, le pari d'un espace dédié semble plutôt gagné au regard de la fréquentation, et la question d'une certaine marginalisation des adolescents n'en est plus une.

Ces observations peuvent cependant être nuancées par l'emplacement de l'espace lui-même dans la globalité du bâtiment. Situé au niveau -1, son accès peu visible répond à l'attitude communautaire des adolescents mais peut inversement augmenter la difficulté à créer des passerelles avec les autres espaces et programmations. En ce sens, certaines activités ont été reformulées ou réorientées pour conserver ce principe d'ouverture et de rayonnement destiné à prendre possession de l'ensemble des ressources, notamment à travers des manifestations en coproduction (avec le festival Hors pistes), performances hors du Studio 13/16, parcours spécifiques dans le musée lors des ateliers...

#### **Un goût de l'ultrasociabilité et de l'entre-soi**

Quiconque fréquente les adolescents connaît leur forte sociabilité, leur besoin de se retrouver entre eux. L'une des principales préoccupations des adolescents étant le développement de leur réseau relationnel, les musées peuvent se présenter comme des lieux favorisant cette sociabilité, capables de transformer en atout ce besoin d'échanges entre pairs : « La connaissance que l'adolescent acquiert seul sera toujours incomplète s'il ne peut l'exposer à autrui et échanger ses idées<sup>4</sup>. »

Cela s'est traduit au Studio 13/16 sous trois formes. La première est la mise en œuvre d'activités qui ont pour objet une réalisation collective, telle que la réalisation avec l'artiste Pascal Peyret

4. BOUCHARD P., « Les héritiers de Socrate : la quête morale des adolescents décrocheurs », *Vie pédagogique*, n° 118, février-mars 2001, pp. 10-13.

d'une ville à partir de rebus d'éléments informatiques. La deuxième transforme une réalisation individuelle, ce qui passe par un temps d'échanges et de confrontations de points de vue. La troisième est dans la scénographie du lieu où tables collectives, matériauthèques et outils en commun créent une dynamique de rencontres et d'échanges.

### **Un besoin d'être guidé**

Pour l'adolescent, l'accompagnement consiste à subtilement le guider tout en le responsabilisant dans ses doutes, ses hypothèses et ses choix. Contrairement aux enfants, l'adolescent doute de l'adulte et du monde qui l'entoure. En cela, il nécessite un accompagnateur qui l'aiguille dans sa quête de vérité tout en faisant preuve d'une souplesse suffisamment grande pour laisser place au doute et encourager son autonomisation dans la formulation de sa propre pensée. Accompagner l'adolescent c'est « le [rendre] responsable de son propre cheminement sur le plan des apprentissages, on peut l'amener à prendre des décisions et non pas celles uniquement imposées<sup>5</sup> ». L'encadrement doit connaître et accepter ces différentes formes d'appropriation de la connaissance.

### **Créer les conditions propres à interpeller les adolescents : une stratégie de communication adaptée**

Une étude quantitative portant sur deux cent neuf adolescents fréquentant le Studio 13/16, réalisée entre janvier et mars 2011, confirme que ces modes de communication, en particulier le *street marketing* (technique de promotion et de communication dans l'espace public) avec la distribution de bracelets sur lesquels sont inscrites des informations pratiques sur un évènement, constituent un vecteur pour faire connaître et faire venir des adolescents. En septembre 2012, la page Facebook réunissait 2 688 fans. On constate que la première source d'information reste cependant le cercle des proches, parents et amis. Le mode de visite confirme que les adolescents se rendent dans les lieux culturels accompagnés : en majorité d'amis mais aussi de leurs parents. La communication institutionnelle s'est avérée être un canal à ne finalement pas négliger puisque de nombreux jeunes ont eu connaissance du lieu par leurs parents, en amont ou à l'occasion d'une visite familiale.

### **S'adresser à la diversité des jeunes**

Il est essentiel que les adolescents issus de tous les milieux puissent se rencontrer et échanger leurs différents modes d'expression. Le choix d'artistes émergents ou déjà reconnus dont les pratiques peuvent être aussi bien traditionnelles qu'alternatives doit justement favoriser les passages et les reconnaissances de différentes cultures et une meilleure appropriation par les adolescents. Par exemple, dans l'évènement « Macadam » ont été présentés des artistes des arts urbains, de notoriétés différentes.

## **Conclusion**

Il y a trente ans, il s'agissait de réfléchir à une pédagogie adéquate qui permettrait de sensibiliser les enfants à l'art. Aujourd'hui, après des années d'expériences et parallèlement aux progrès des connaissances en muséologie, les questions se tournent vers l'élargissement du public : le pari d'attirer la petite enfance remporté, le défi de séduire les adolescents s'annonce...

5. ALLARD M., « Les adolescents et les musées », *Revue des sciences de l'éducation*, n° 4, vol. XIX, 1993, p. 769.

Cependant, si le projet du Studio 13/16 a aujourd'hui rencontré son public comme le montrent les enquêtes menées (les premiers évènements ont accueilli chacun 3 300 adolescents, soit plus d'une centaine par journée d'ouverture ; en septembre 2012, 35 000 adolescents avaient fréquenté le Studio 13/16), il s'agit ici d'un état quantitatif dont la critique qualitative demeure empirique. Seule l'évaluation pourrait fournir les outils critiques permettant un renouvellement constructif. L'expérience du Studio 13/16 et son succès quantitatif ne peuvent suffire à témoigner de la réalisation des objectifs de départ. Pour cela il serait nécessaire de conduire une évaluation et une étude qualitative.

Le pari du projet expérimental est cependant parvenu à son premier objectif montrant au regard des chiffres que le musée peut rejoindre les adolescents, en construisant des modalités de relation spécifiques. Si ce lieu reste fragile, se posent les enjeux de la fidélisation du public, qui ne peut fonctionner que dans la dynamique de constants efforts de renouvellements et d'adaptation.

**EXPÉRIENCE/INITIATIVE**

## LES NOUVEAUX AMBASSADEURS

En préalable à l'ouverture du Studio 13/16 en 2010, le Centre Pompidou a construit un réseau d'inspiration anglo-saxonne (*teen councils...*) nommé « Les nouveaux ambassadeurs », composé de cent cinquante adolescents de 13 à 16 ans, pour construire une stratégie de réseautage et mener des actions de préfiguration. Ce projet avait aussi pour ambition d'offrir une perspective de diversification des publics en contrecarrant deux clivages sociaux majeurs dans l'accès inégal à la culture des adolescents : élargir la diversité des profils sociodémographiques des visiteurs adolescents et pallier la segmentation des pratiques culturelles selon le genre.

Les adolescents ont été identifiés dans le réseau partenaire des différentes MJC de Paris intra-muros et de proche banlieue parisienne, et choisis pour leur implication dans une pratique amateur (sportive ou culturelle). Le lancement de ce programme en mars 2009 a ainsi bénéficié, avec la collaboration de la Fédération des MJC en Île-de-France, de la participation des MJC de Chatou, Créteil, Montesson, Morangis, Sceaux, Torcy, le pôle Simon-le-Franc de Paris IV<sup>e</sup>, et le centre socioculturel La Lutèce de Valenton.

Il leur a été proposé un programme d'événements et d'ateliers associant des artistes choisis par le Centre Pompidou pour offrir de manière privilégiée un espace d'échange et de réflexion et les inviter à s'engager dans des projets culturels à différents niveaux et sur des temporalités variables. Les nouveaux ambassadeurs ont ainsi participé à des workshops, des ateliers ou des performances menés par des artistes.

Ils interviennent ainsi en tant qu'intermédiaires entre le Centre Pompidou et l'univers des adolescents et sont également des accompagnateurs actifs associés à certaines manifestations. Cette implication active vise à favoriser la diffusion de l'information, encourager la participation des pairs et contribuer au développement d'un réseau plus vaste.

Chaque année, le programme s'ouvre par un événement festif avec concert, buffet et workshops sous la conduite d'artistes, permettant ainsi aux différents groupes de jeunes qui constituent Les nouveaux ambassadeurs de se rencontrer. Puis, par la suite, au cours de l'année, plusieurs temps de travail, visites et ateliers sont aménagés pour donner à chaque groupe le temps de préparer un projet autour d'un même thème (le terrain de jeu, la ville...), avec une restitution publique au Centre Pompidou afin de confronter son point de vue à celui des autres.

Ce projet joue sur les ressources de l'ultrasociabilité adolescente, du goût de l'entre-soi, de l'importance accordée au réseau social et s'appuie sur différents groupes d'adolescents déjà enclins à une pratique amateur. Ce qui a permis d'expérimenter conjointement, via des événements, le projet du futur Studio 13/16 et d'identifier les éventuels ajustements et/ou remédiations à envisager. Ils ont rendu aussi possible, par les canaux des adolescents eux-mêmes (bouche à oreille notamment), la diffusion de l'information sur l'existence du Studio 13/16.

La collaboration du tissu associatif que composent les MJC s'est avérée être un levier idéal pour concourir à cette ambition dont les objectifs éducatifs se rejoignent.



## À la rencontre des adolescents en ligne ? L'enjeu du numérique pour la médiation culturelle

NOÉMIE COUILLARD ET MAYLIS NOUVELLON  
Doctorantes en histoire de l'art à l'École du Louvre

---

Depuis quelques années, les musées investissent les réseaux socionumériques et les plateformes de stockage d'Internet<sup>6</sup>, d'abord timidement puis massivement depuis 2011. La question d'actions en ligne émanant des musées se pose spécifiquement pour les adolescents, au regard du fort attrait de ces sites et d'Internet en général pour eux. En effet, Sylvie Octobre constate, chez les plus jeunes, nés au cœur d'un environnement profondément numérique, des pratiques de l'Internet avec « un fort niveau de connexion », « une forte assiduité » et « des usages tournés vers la communication<sup>7</sup> ». Or nous verrons dans un premier temps que les réponses apportées par les musées sont peu nombreuses. L'analyse de cette offre permet non seulement de lire les freins à l'encontre de telles actions mais aussi de formuler des questions quant à la pertinence d'une segmentation trop forte des dispositifs de médiation, compte tenu de la spécificité des adolescents.

Les sites internet de musées pour adolescents sont peu nombreux et pour la plupart anglo-saxons. Pour cause : l'offre *in situ* à destination des adolescents y est plus diversifiée qu'en France. Pionniers dans la recherche sur la relation musée/adolescents, ce sont principalement des musées anglo-saxons qui ont initié la médiation pour ce public. Celle-ci n'y est pas seulement développée pour des élèves adolescents (via des visites scolaires simples ou des programmes à plus long terme avec une classe) comme c'est majoritairement le cas en France, mais aussi pour des adolescents hors du cadre scolaire, c'est-à-dire en prenant en compte ce jeune visiteur comme un individu doté en propre de pratiques, entre autres numériques, de goûts et d'aspirations. Ce mouvement de diversification de l'offre à destination des adolescents est amorcé depuis peu en France et plus particulièrement au Centre Pompidou, qui a ouvert un nouvel espace, le Studio 13/16, dédié aux adolescents venus pendant leur temps libre au musée, seuls ou avec des amis (voir le chapitre « Des lieux et des moments adaptés : le Studio 13/16 », p. 33).

6. Pour une revue de ces actions, voir COUILLARD N., *Présence muséale dans le Web social : enjeux, pratiques et effets*, mémoire de master 2, École du Louvre, 2010.

7. OCTOBRE S., « Pratiques culturelles chez les jeunes et institutions de transmission : un choc de cultures ? », *Culture prospective*, ministère de la Culture et de la Communication, DEPS, janvier 2009, p. 2.

## Adapter la communication

Ainsi le premier type d'action en ligne à l'adresse du public adolescent consiste à mettre en place des relais communicationnels de ces programmes de médiation *in situ*. Il s'agit pour les institutions de faire état et de valoriser cette offre via le développement d'onglets spécifiques sur leurs sites officiels. Ces pages s'adressent au grand public – qu'ils soient parents, éducateurs, ou simple visiteur – sans distinction particulière dans la forme d'adresse, de langage, de graphisme... Cette action vise l'information générale des publics sur l'offre muséale. À partir de ces informations générales, peuvent se développer des pages spécifiques sur des réseaux sociaux tels que Facebook ou sur les plateformes de stockage comme Flickr pour les photographies ou YouTube pour les vidéos. Souvent les onglets des sites officiels renvoient à ces pages extérieures, comme on peut le voir au Brooklyn Museum de New York par exemple<sup>8</sup>. La plupart des « post » relatent les actions passées (albums photographiques, vidéos...) ou informent de l'actualité des programmes (nouvelle saison, soirées à venir...). Lorsque le relais communicationnel s'oriente vers les réseaux sociaux, les adolescents peuvent être eux-mêmes les porte-paroles des programmes auxquels ils participent. C'est le cas, par exemple, à Chicago où le centre d'art Intuit et le Chicago Teen Museum, dans leur blog<sup>9</sup>, laissent la plume aux deux stagiaires adolescents qui intègrent pour deux mois le service des publics de l'Intuit et y réalisent des visites de ses collections pour des jeunes de leur âge et des jeunes adultes. Ainsi ces deux médiateurs en herbe de l'institution se font aussi ambassadeurs de ce programme et du musée auprès de la communauté de pairs présente sur ce blog. L'externalisation des institutions sur ces réseaux sociaux trouve son origine dans les pratiques numériques des adolescents. La stratégie sous-tendue ici est d'aller à la rencontre des adolescents – si souvent considérés comme un non-public des musées –, sur leur propre terrain, qu'ils soient en ligne ou hors ligne. C'est cette même stratégie que le Centre Pompidou développe pour le Studio 13/16 dans sa programmation – en créant des liens entre les intérêts propres à la culture médiatique des adolescents (*street art*, manga et bande dessinée, univers de la mode...) – ainsi que dans ses actions de communication – en ayant organisé des journées de préfiguration hors les murs et une communication en ligne ciblée sur les réseaux sociaux<sup>10</sup>.

## Une médiation spécifique : d'autres sites que ceux des institutions

Ce sont les sites et pages dédiés aux adolescents et créés en parallèle des sites internet des institutions qui permettent d'analyser ce que peut être une proposition de médiation en ligne à leur adresse. Ces sites constituent le second type d'action en ligne mené par les institutions culturelles. Une fois encore, on remarque que ce type d'action est généralement anglo-saxon et qu'il prolonge sur la toile l'offre *in situ* pour les publics adolescents. Ces sites et les offres *in situ* prennent appui sur la recherche en muséologie sur la relation musée/adolescents mettant au jour les attentes de ce public à l'égard du musée, qui se cristallisent plus particulièrement dans la dimension participative et active de la visite : manipuler des objets et des appareils, fabriquer dans un atelier, discuter autour des découvertes, explorer par soi-même un thème grâce au multimédia. Ainsi les sites dédiés à la médiation pour les adolescents vont très justement proposer de découvrir des sujets – en lien avec le musée et ses collections ainsi qu'avec leur propre culture – au travers d'activités de création, d'interviews, souvent réalisées par les

8. <http://www.brooklynmuseum.org/education/teens.php>

9. <http://www.chicagoteenmuseum.blogspot.ca/search/label/Intuit%20Teen>

10. <https://www.facebook.com/studio1316?fref=ts>, <https://www.facebook.com/groups/58452977859/> [http://www.dailymotion.com/video/xc3ego\\_nouveaux-ambassadeurs-12-juin-2010\\_creation](http://www.dailymotion.com/video/xc3ego_nouveaux-ambassadeurs-12-juin-2010_creation)

adolescents eux-mêmes. C'est le cas par exemple du Red Studio (voir l'encadré ci-dessous) développé par le MoMA de New York<sup>11</sup> qui propose une découverte des professions du musée et des artistes de la collection par des interviews filmées et menées par les adolescents mais encore par des jeux de création « à la manière de » (des cubistes et des affichistes pour l'un, de Man Ray pour l'autre). Des passerelles sont ainsi établies entre les activités pour les adolescents et les collections, qui se matérialisent notamment à travers des liens hypertextes reliant des podcasts du site pour adolescents aux vidéos proposées dans les ressources en ligne du musée. L'attention est également portée dans ces sites sur le partage entre pairs et la sociabilité dont le musée pourrait être le support. Les sites reprennent ainsi le modèle communautaire des réseaux socionumériques et invitent les visiteurs adolescents à créer leur profil et à l'alimenter de leurs propres créations artistiques afin de susciter une activité de

### LE RED STUDIO

Le site Red Studio du MoMA se présente comme un lieu d'échanges sur l'art moderne, sur les artistes vivants et les coulisses du musée. Ainsi plusieurs activités sont proposées aux adolescents\* qui nourrissent déjà une curiosité pour l'art et la création. L'une d'entre elles, « Remix », consiste en une activité de collage où l'on peut choisir un arrière-plan puis le découper selon les formes que l'on a préalablement choisies. L'activité suggère des œuvres de plusieurs artistes en guise d'inspiration de Schwitters à Villeglé en passant par Picasso. Les arrière-plans sont toutefois sans rapport avec les collections du MoMA et le collage reste sans suite puisque l'application ne permet plus de l'enregistrer ou de le télécharger. Le nom de l'activité fait référence à une pratique numérique répandue chez les natifs digitaux, le remix de différents contenus réagencés selon les envies de l'internaute, souvent sur le mode de la parodie ou de la caricature\*\*. Ici, cependant, les internautes ne peuvent pas importer d'autres contenus (musique, photographie, vidéos...), ni choisir le format de l'assemblage (*gifs* animés, montage de photographie ou vidéo...). Ainsi, si l'activité mise sur la créativité des adolescents et leurs attentes du côté de la manipulation, son format limite fortement l'expressivité dans la création.

« Behind the scenes » propose plusieurs interviews réalisées par des adolescents dont celle de Ralph Eggleston, graphiste chez Pixar, qui porte sur la réalisation des films d'animation, la place faite aux différentes techniques dans ce processus (sculpture, dessin), mais aussi sur le parcours du graphiste, sa passion pour l'art, son inspiration, ses conseils pour devenir un designer dans l'animation... Cette interview s'inscrit dans la continuité d'une exposition *in situ* et rejoint les centres d'intérêt de la culture adolescente. Deux autres interviews donnent la parole à Joachim Pissarro, professeur d'histoire de l'art et à Paola Antonelli, conservatrice au département d'architecture et de design, qui répondent aux questions des adolescents au sein même des salles du musée. Les vidéos manquent un peu de spontanéité : la préparation des adolescents en amont semble évidente et le musée reste dans son rôle d'encadrement des pratiques. La médiation est véhiculée par des adolescents, dans l'espoir d'une transmission aux pairs, sans que l'on sache toutefois si elle fait l'objet d'une réelle appropriation.

De manière générale, le site n'est pas actualisé et ne suit pas l'agenda du musée. La médiation *in situ* pourrait être amplifiée si la médiation en ligne en était un prolongement. Une étude sur les moyens mis en place pour poursuivre cette stratégie numérique permettrait d'éclairer la stagnation du site.

\* <http://www.moma.org/interactives/redstudio/>

\*\* Voir notamment ALLARD L., « Remix Culture : l'âge des cultures expressives et des publics remixeurs », actes du colloque « Pratiques numériques des jeunes », CSI, ministère de la Culture et de la Communication, juin 2009.

11. <http://www.moma.org/interactives/redstudio/>

commentaires et de conversations. D'autres institutions vont d'ailleurs ne développer de sites dédiés à ce public que sous le format du blog, particulièrement adapté à cette dimension conversationnelle. Dès lors, l'institution n'intervient qu'en qualité de modérateur des billets qu'ils produisent ou d'informateur par la publication de billets portant sur la programmation du musée. Le site de la Tate possède quant à lui plusieurs options pour les jeunes. La Tate Kids propose à des enfants âgés de 5 ans à « 10 ans et plus<sup>12</sup> » de créer leur profil pour constituer leur galerie en ligne à partir de la base de données du musée mais aussi de télécharger leurs propres créations. Le site offre également des jeux classés par difficulté dont les thèmes s'inspirent de l'histoire de l'art (le cubisme, Turner, le *street art*...) et de courts dessins animés traitant de la création artistique. Dans la catégorie Tate Create, le musée met en ligne des activités à réaliser chez soi comme des masques, des coloriations ou de la sculpture avec du savon. Pour les plus grands (15-25 ans), la Tate Collectives incite les « jeunes créatifs<sup>13</sup> » à venir discuter et partager leurs propres créations en créant des profils d'utilisateurs puis des groupes avec d'autres utilisateurs (voir l'encadré p. 47). Ces pages reprennent les fonctionnalités de certains réseaux sociaux numériques pour aider à structurer une communauté de jeunes passionnés<sup>14</sup>. Pour ces deux offres en ligne en direction des jeunes, la Tate choisit comme base le même principe de la galerie virtuelle autour de laquelle se construisent les discussions et les commentaires en adaptant la charte graphique (inspirée des dessins d'enfants pour la Tate Kids et de celle des réseaux sociaux numériques pour la Tate Collectives).

Toutefois, l'observation de quelques exemples montre que cette activité en ligne des institutions amène peu de réactions. En effet, s'agissant de pages sur des réseaux sociaux numériques, on note peu de « like », de commentaires ou de partages d'information de la part des adolescents abonnés, eux-mêmes peu nombreux<sup>15</sup>. S'agissant des sites dédiés, on remarque sur le site du Red Studio que le concours annoncé en page d'accueil est terminé depuis le 30 juin 2006, qu'une des activités proposées ne fonctionne plus (YouDESIGN) et que les interviews proposées sont peu nombreuses et les archives peu fournies. Sur le site Tate Collectives, les internautes n'ont créé que trois groupes de discussions et la majorité des créations proposées n'entraîne aucun commentaire, ni aucune action (like). De même, les institutions ont fait le choix de ne pas participer à l'animation de ces sites, ce qui donne une impression de désengagement vis-à-vis de ces dispositifs.

Ces quelques propositions montrent donc une médiation en ligne qui est peu développée ou qui, après avoir été mise en place, semble délaissée par les institutions. Plusieurs hypothèses non exclusives les unes des autres peuvent expliquer ce manque.

D'une part, offrir une médiation pour adolescents en ligne nécessite un personnel spécifique, aux compétences provenant de plusieurs domaines de travail : des compétences réelles en informatique (connaissance technique des outils), en communication (types et formes de discours pour les adolescents), en sociologie des usages d'Internet et en médiation culturelle et/ou éducation (connaissance en histoire visuelle). Les réseaux sociaux numériques étant depuis peu considérés comme des outils de promotion des institutions culturelles, il est normal que des professions ou des services aussi spécifiques soient encore rares au sein de telles institutions, tout comme le sont les services de médiation spécifiques aux adolescents *in situ*. De plus, cette offre en ligne est difficile à mettre en place actuellement dans des musées aux structures extrêmement hiérarchisées et avec des services qui ne

12. <http://kids.tate.org.uk/adults.shtm>

13. Young Creatives, <http://collectives.tate.org.uk/>

14. En 2010, le musée du Louvre ouvre sa Communauté Louvre sur le même principe et la même structuration mais pour les adultes. Voir SCHAFER V, THIERRY B., COUILLARD N., « Les musées, acteurs sur le Web », *La Lettre de l'OCIM*, n° 149, juillet-août 2012.

15. Voir ces quelques pages : <https://www.facebook.com/brooklynmuseumteens>, <https://www.facebook.com/noguchiteens>, <https://www.facebook.com/noguchiteens>, <https://www.facebook.com/pages/The-Metropolitan-Museum-of-Art-Teens/110959018939031?ref=ts>, <http://www.flickr.com/groups/walters-teen-arts-council/>

## TATE COLLECTIVES

Tate Collectives ne s'adresse pas à tous les adolescents mais aux artistes en herbe de 15 à 25 ans\*. L'idée est de créer une communauté autour de leur production artistique, communauté dans laquelle on peut présenter ses travaux, être inspiré par d'autres, échanger dans des groupes, et se tenir informé de l'actualité de la Tate Gallery.

Dans la rubrique Community, le musée propose diverses fonctionnalités pour structurer une communauté autour des jeunes artistes et de l'art en général. L'onglet Showcase permet de parcourir les portfolios des membres de la Tate Collectives selon plusieurs modalités : les plus récents, les plus appréciés, et par choix aléatoire. Le critère des travaux les mieux appréciés se calcule au nombre de « like » reçus pour chaque création. Il est à noter que les deux plus populaires ont reçu onze like, ce qui ne témoigne pas d'une implication très intense des membres. L'onglet Groups permet la création de portfolios thématiques des différentes créations. À ce jour, seuls trois groupes ont été créés. L'onglet Members permet d'accéder aux profils des abonnés. Chacun peut ajouter une photographie, un lien vers un site extérieur, les photographies de ses travaux et de ses inspirations. S'affichent également les membres dont on souhaite suivre l'actualité et les membres qui nous suivent à leur tour. Ici le public cible est moins l'adolescent que l'artiste, ce qui explique que certains artistes s'en servent comme moyen de communication.

De manière générale, le site reprend les fonctionnalités et le graphisme assez épuré proposés par les réseaux sociaux jusque dans les termes utilisés comme « like », « followers » et « followings ». L'imbrication avec les réseaux sociaux est forte puisqu'on peut suivre le compte twitter de Tate Collectives sur la page, s'abonner à la Tate Collectives grâce à ses mots de passe sur Facebook et partager des créations sur les réseaux sociaux grâce aux boutons de partage.

La rubrique Gallery Collectives permet de suivre l'actualité des différentes institutions rattachées à la Tate pour les jeunes artistes. On entrevoit donc la volonté de l'institution de construire un lien plus pérenne, alliant la vie en ligne et la vie dans le musée. Dans la rubrique Student Resources, le musée propose des aides pour préparer les examens en histoire de l'art, des conseils pour s'orienter vers des études d'art, mais aussi des interviews d'artistes dans la partie Artists online, interviews réalisées par écrit par des personnes entre 13 et 41 ans sans plus de précisions sur le contexte de leurs réalisations.

Artist Rooms est un jeu qui permet de créer sa propre galerie d'exposition et d'explorer succinctement les différents corps de métiers impliqués dans la conception d'une exposition. Toutefois le jeu est plus centré sur un système de performance autour de plusieurs minijeux que sur une découverte des différents métiers. Par exemple, la partie interprétation de l'exposition est réussie si l'on répond à trois questions sur l'artiste choisi.

\* <http://collectives.tate.org.uk/community>

travaillent que très peu ensemble (médiation, communication, informatique...). Le manque de moyens financiers dans les petites et moyennes structures explique bien évidemment aussi le peu de recherches engagées dans cette voie. D'autre part, cette absence peut être perçue comme une frilosité de la part des institutions à aller sur des terrains où les règles de droit applicables restent incertaines et à réaffirmer. Ainsi au début, le site Facebook n'autorisait la création de pages qu'en tant qu'« ami », ce qui pouvait permettre l'accès aux informations publiées par les adolescents mineurs. Les institutions, par choix éthique ou juridique, ont peut-être souhaité attendre un éclaircissement avant de s'engager sur de tels environnements qui leur sont peu familiers.

On peut également s'interroger sur le manque ou le peu d'intérêt que semblent présenter les dispositifs déjà existants pour les adolescents. Est-ce que ces sites/pages sont trop spécifiques pour attirer beaucoup d'abonnés? Suivre une institution en ligne intéresse-t-il les adolescents? En effet, les pratiques numériques des adolescents font partie intégrante de ce qu'Hervé Glevarec nomme « la culture de la chambre<sup>16</sup> » par laquelle l'adolescent construit et revendique son autonomie en se tournant vers ses pairs – une sociabilité de l'entre-soi exacerbée par l'accès de plus en plus répandu à Internet. On peut penser que cette construction de l'autonomie via les réseaux socionumériques a tendance à écarter les figures du monde adulte, institutions muséales comprises. En outre, les réseaux socionumériques participent à la représentation de soi, c'est-à-dire du façonnement de son image par la mise en valeur de certains aspects tandis que d'autres sont passés sous silence<sup>17</sup>. De la même manière, Dominique Pasquier analyse les pratiques de loisirs chez les adolescents en les classant en deux types : les « pratiques de scène » et « de coulisse »<sup>18</sup>, c'est-à-dire des activités de loisirs déclarées au sein du groupe de pairs, et d'autres tues. On peut penser que la nature même des échanges sur les réseaux socionumériques renforce ce phénomène de sélection des activités à valoriser ou non lors de la présentation de soi et que la pratique muséale dans ce contexte peut en être exclue<sup>19</sup>. Se pose ainsi la question de la marge de manœuvre possible pour une médiation en ligne, compte tenu de l'usage social que les adolescents ont de leurs pratiques numériques.

L'analyse de l'offre de médiation en ligne et celle des pratiques numériques des adolescents soulèvent un véritable paradoxe. En effet, ces analyses soulignent la faiblesse de l'investissement dans ces pratiques tant de la part des institutions culturelles que des adolescents, alors même que l'imprégnation d'Internet et des réseaux socionumériques dans le quotidien est exponentielle<sup>20</sup>. De plus, l'accès à la culture chez les natifs digitaux (adolescents actuels compris) se fait massivement par des appareils multitâches que sont les ordinateurs et les téléphones mobiles<sup>21</sup>. Il est donc à prévoir que les institutions culturelles auront à se pencher plus profondément sur la question de dispositifs numériques permettant aux générations montantes un accès généralisé aux contenus qu'elles fournissent. Au-delà, tout porte à croire que la question spécifique du numérique va devenir une part essentielle de celle de la médiation culturelle en général conduisant à penser le numérique de concert avec les dispositifs *in situ*, dans un jeu d'allers-retours et de continuité, et non indépendamment les uns des autres.

16. GLEVAREC H., *La culture de la chambre: préadolescent et culture contemporaine dans l'espace familial*, La Documentation française, Paris, 2009.

17. GEORGE F., « Représentation de soi et identité numérique. Une approche sémiotique et quantitative de l'emprise culturelle du web 2.0 », *Réseaux*, février 2009, pp. 165-193.

18. PASQUIER D., « Des audiences aux publics: le rôle de la sociabilité dans les pratiques culturelles », in DONNAT O., TOLILA P. (dir.), *Le(s) public(s) de la culture: politiques publiques et équipements culturels*, Presses de Science Po, Paris, 2003, pp.109-116.

19. NOUVELLON M., *Dans la foule adolescente des Halles, les non-visiteurs du Centre Pompidou*, mémoire de recherche en muséologie, École du Louvre, Paris, 2010.

20. FLORIDI L., *Peering into the Future of the Infosphere* [en ligne], 25/09/2006, <http://tidbits.com/article/8686>

21. OCTOBRE S., DÉTRETZ C., MERCKLÉ P., BERTHOMIER N., *L'enfance des loisirs. Trajectoires communes et parcours individuels de la fin de l'enfance à la grande adolescence*, ministère de la Culture et de la Communication, DEPS, coll. « Questions de culture », Paris, 2010.

## POINT DE VUE

### ILS ACTIVENT LA CULTURE\* ...

**Annie Chevrefils-Desbiolles, inspectrice de la création, des enseignements artistiques et du développement culturel à la direction générale de la création artistique (spécialité arts plastiques), ministère de la Culture et de la Communication**

Ces adolescents qui photographient, filment et taguent, ne cessent d'échanger et de commenter des contenus sur la Toile. Avec eux, les images elles-mêmes deviennent conversationnelles. La culture – autrefois passive – de l'écran est devenue expressive en donnant corps à leur sociabilité. À travers les réseaux sociaux, les plateformes et les blogs, ces adolescents fabriquent une « culture du lien » qui façonne en retour leur rapport – éminemment éclectique – à la culture. Un rapport sous le signe à la fois du mixage – comme l'est le mashup\*\* –, de la participation – sur le mode du wiki –, du détournement à la manière d'un mods\*\*\*, et de l'aventure collective – comme peut l'être un jeu vidéo en ligne. Cette manière souvent ludique et réactive de s'emparer et de marquer les flux des données à l'heure du web 2.0 « fait culture » et plus seulement pour les « djéunes ».

Au-delà de l'effet générationnel, ces échanges de pair à pair au sein de communautés de pratiques modèlent une manière de s'emparer des objets culturels et artistiques pour inventer collectivement des représentations contemporaines de nos modes de relation au monde. Au cœur des rapports sociaux, ces pratiques expressives dont les adolescents sont – à des échelles diverses – les artisans, obligent à reconsidérer les modes de présentation, d'exposition, de transmission, de communication des œuvres en prenant en compte ce nouvel environnement social de réception active dont les *pocket films*, films courts tournés sur le vif et immédiatement partagés et relayés, seraient en quelque sorte le mètre-étalon. Le web 2.0, né dans les années 2000, généralise ces modes de production/réception instantanés et en réseau et donne naissance à des formats courts, synthétiques et rapides (tweet, SMS, pitch\*\*\*\*, tag\*\*\*\*\*, petites œuvres multimédia ou POM...). Les adolescents incarnent cette nouvelle figure de prosumer (producteur-consommateur) dont ils tentent de dessiner les contours à travers leurs pratiques expressives.

L'institution culturelle doit pouvoir nourrir et qualifier ce nouvel environnement relationnel. Trop peu d'exemples peuvent être donnés dans le domaine de l'art contemporain, mais de plus en plus de protocoles participatifs, ouverts et collaboratifs voient le jour qui prennent en compte et impliquent cette relation, totalement inédite, de réciprocité entre producteurs et récepteurs.

Ainsi l'artiste Pierre Giner et l'architecte Patrick Bouchain ont inventé avec CNAP<sup>N</sup> [N milliards de collections]\*\*\*\*\* une sorte de *serious game* qui permet de créer sa propre exposition virtuelle à partir d'une sélection d'œuvres du Centre national des arts plastiques. Une application pour téléphone portable a également été créée, qui permet en un clic de prendre connaissance des œuvres. Le graphiste Benoît Robert et le designer d'interactivité Thomas Toqué ont quant à eux conçu pour Le vent des forêts\*\*\*\*\*, centre d'art lorrain sans lieu, un site internet participatif pensé comme « outil territorial numérique » permettant aux usagers des 45 kilomètres de sentiers balisés, ponctués par des sculptures (ou des architectures comme celles des refuges dessinés par la designer matali crasset), d'y déposer et partager textes et images comme autant de témoignages de leurs rencontres avec les œuvres au sein de la nature. Des exemples à suivre...

\* Les idées développées dans ce texte ont leur origine dans le rapport *L'Amateur dans le domaine des arts plastiques. Pratiques à l'heure du web 2.0*, mars 2012, <http://www.culturecommunication.gouv.fr/Disciplines-et-secteurs/Arts-plastiques/Documentation-arts-plastiques>

\*\* Littéralement « purée d'images », car il s'agit en effet d'un montage d'images et de sons tirés de sources qui peuvent être très diverses et qui sont copiés, collés, découpés, transformés, mixés, assemblés... pour créer une nouvelle œuvre.

\*\*\* Pour « modification » en anglais. Créations de jeux vidéo réalisées grâce aux outils de développement fournis par les éditeurs de jeux et qui permettent d'en créer une version modifiée.

\*\*\*\* Forme très synthétique de présentation d'une œuvre ou d'un projet.

\*\*\*\*\* Pour « étiquette ». Mot-clé défini par les internautes pour désigner leurs publications et qui facilite leur archivage et leur recherche. Cette méthode relève de l'indexation des contenus par les auteurs eux-mêmes.

\*\*\*\*\* <http://www.cnap.fr/cnapn-n-milliards-de-collections-commande-publique-%C3%A0-pierre-giner>

\*\*\*\*\* <http://leventdesforets.org/news/outil-territorial-numerique/>



## Vers des « adolescents acteurs » ?

CHANTAL DAHAN et NOËLLE TIMBART

---

Qu'entend-on par « adolescents acteurs » dans la sphère muséale ? À partir de quel moment peut-on considérer qu'ils sont acteurs ? Et existe-t-il différents degrés de participation, d'investissement ?

À partir des chapitres précédents puis d'expériences identifiées ici et ailleurs, il est possible de souligner les principales tendances dans ce domaine. En effet, en France, les questionnements et initiatives se concentrent encore souvent sur l'adolescent en tant que public scolaire, tandis qu'à l'étranger (Amérique du Nord et Angleterre principalement) les niveaux d'investissement des adolescents dans les musées dépassent largement la « simple visite ». Entre l'héritage historique d'un côté et les adaptations aux spécificités des publics jeunes de l'autre, la sphère muséale est fortement questionnée par l'inévitable nécessité de favoriser la création d'un lien personnel entre les adolescents et le musée.

Les quatre niveaux qui se distinguent clairement dans cette recherche de lien sont :

- les adolescents en tant que visiteurs ;
- les adolescents en tant que créateurs d'expositions ;
- les adolescents en tant que médiateurs ;
- les adolescents en tant que groupe consultatif.

### **Les musées français et les adolescents visiteurs<sup>22</sup>**

#### **La Cité des sciences et de l'industrie<sup>23</sup>**

De nombreux musées développent des activités diversifiées afin de s'adapter à un public spécifique. C'est notamment le cas de deux expositions de la Cité des sciences et de l'industrie qui ont remporté un succès considérable : « Zizi sexuel l'expo ! » (2007-2009) et « Bon appétit » (2010-2011). Bien que ce soit principalement en tant que scolaires que les adolescents visitent les musées, l'exposition « Bon appétit » dépasse ce cadre puisqu'elle prévoit un accueil spécifique en famille ou avec les centres de loisirs.

« Bon appétit » est une exposition temporaire qui s'est déroulée en 2010 à la Cité des

22. Cette première partie a été rédigée par Chantal Dahan.

23. Sources : AMSELLEM-MAINGUY Y., « Zizi sexuel », *l'expo ! L'amour et la sexualité expliqués aux préados. L'exposition vue par les jeunes visiteurs âgés de 8 à 15 ans*, rapport d'études, Cité des sciences et de l'industrie, Centre de recherche sur les liens sociaux (CERLIS), juin 2008 ; AMSELLEM-MAINGUY Y., MAUBLANC S., *Exposition « Bon appétit », l'alimentation dans tous les sens !*, rapport d'études, Cité des sciences et de l'industrie, Institut national de la jeunesse et de l'éducation populaire (INJEP), juillet 2010.

sciences et de l'industrie. Elle avait comme principal objectif de sensibiliser les visiteurs à l'alimentation et à la nutrition. Dans la lignée de « Crad'expo » et « Zizi sexuel ! », il s'agissait d'une exposition sur une thématique de santé à l'attention des 9-14 ans. La scénographie de l'exposition n'impliquait pas d'ordre de visite obligatoire, mais elle était différente selon les publics : scolaires d'une part, centres de loisirs et famille, d'autre part. Dès l'entrée, les visiteurs peuvent évoluer dans « Bon Appétit » comme ils en ont envie. Les groupes scolaires ont bien souvent un questionnaire, qui permet aux élèves de mener une visite comme ils l'entendent tout en s'assurant qu'ils iront voir l'ensemble des zones choisies par les enseignants. Les groupes de centres de loisirs et les familles ont, quant à eux, des modes de visite et de circulations proches : soit ils restent ensemble, en groupe (ou minigroupes), soit ils font des visites de manière plus individualisée tout en se retrouvant par moments, au fil de l'exposition.

Des activités ludiques (« manipes » et films courts) ont été développées dans cinq univers distincts – Enquête sur les aliments ; Pourquoi manges-tu ? ; Bien dans ton assiette ; Le goût des autres et Une faim de citoyen –, tout en remplissant une mission éducative. Baby-food, Fast-food, Digestomatic ou encore Les caddies ont remporté un franc succès auprès du jeune public. La nécessité de jouer en groupe crée une forme de convivialité recherchée par les conceptrices et remarquée par les jeunes et les adultes visiteurs. Le Baby-food et Fast-food ont été les jeux les plus emblématiques du « faire ensemble » dans l'exposition. Qu'il soit question de saisir la complexité de la digestion ou de découvrir les spécialités culinaires d'ailleurs, l'exposition interpelle les visiteurs tant l'actualité de ses propos est prégnante.

« Zizi sexuel ! », elle, a eu pour mérite de faire entrer la sexualité dans une institution reconnue et de s'adresser aux adolescents. Complément du programme scolaire, l'exposition est unique en son genre, et son succès a souligné la nécessité d'aborder la sexualité avec les adolescents, le calendrier de l'entrée dans la sexualité étant désormais enchâssé dans le temps de la scolarité.

L'objectif dans tous les cas est de donner aux jeunes l'occasion de compléter leurs connaissances et de découvrir une autre manière d'aborder les questions du corps et de la santé. Des expositions ludiques, accessibles à un très large public, sont l'occasion pour les adolescents d'apprendre autrement ou d'approfondir ce qu'ils savent déjà, de manière interactive et illustrée. La visite de telles expositions permet donc de vérifier et de renforcer les connaissances, mais aussi de pallier le manque d'interactivité de la leçon en classe.

À travers ces expositions qui reprennent les messages sanitaires, en adaptant la communication, tant sur la forme que sur le fond, les adolescents perçoivent mieux les enjeux liés à une alimentation non équilibrée (risque d'obésité) ou à une sexualité non choisie (source de mal-être) par exemple. Devant ces expositions, ils ont tendance à se sentir davantage responsables de leur santé et à se réapproprier les messages de prévention. La visite de groupe leur offre la possibilité de se comparer aux autres, de se situer par rapport à leurs pairs, ce qui les aide à répondre à la question qu'ils se posent tous à cet âge si particulier : « Est-ce que je suis normal ? »

Ces expositions sont aussi l'occasion d'acquérir un vocabulaire plus précis sur des thématiques spécifiques. Par leur accessibilité et leur interactivité, elles permettent à une grande partie des adolescents de valoriser leurs propres connaissances et compétences, pas toujours évidentes à mettre en valeur dans le contexte scolaire, comme le souligne l'un de ces adolescents visiteurs :

« On a appris des choses, qu'on avait déjà apprises en SVT. C'est pareil qu'en SVT, mais en regardant l'exposition y'a plus de choses, on apprend plus facilement. Ici c'est plus approfondi. On comprend mieux qu'en SVT. Parce que quand il parle, ben il parle, le prof. Il faut le voir pour le comprendre et ici on le voit. Je trouve que c'est plus facile de voir pour comprendre. »

## Quatre expériences

Pour saisir comment en France le lien entre les adolescents et musées se construit, observons quatre expériences très différentes autant par leur contenu que par leur ancrage territoriale : le musée Guimet à Paris, la Maison de l'outil à Troyes, le Muséum d'histoire naturelle à Rouen et le château de Mayenne.

Dans ces exemples, il est question de valoriser un support plus adapté au public ado, de tenir compte de ses spécificités et de ses pratiques (le musée Guimet et les mangas, le Muséum d'histoire naturelle et les événements ludiques en soirée), de s'appuyer sur les démonstrations de jeunes professionnels (la Maison de l'outil et la pâtisserie réalisée avec des outils anciens), ou encore de miser sur l'interactivité avec les jeunes (le château de Mayenne et l'opération « Les portes du temps »).

Ainsi, le musée Guimet, un musée national consacré aux arts et civilisations de l'Extrême-Orient, propose des activités (récurrentes) autour des mangas, organisées en deux ou trois séances. Les jeunes de 12-18 ans peuvent à la fois mieux appréhender ceux du musée et travailler à l'élaboration personnelle d'un personnage. Le jeune devra le concevoir, lui inventer une situation, une histoire, en s'initiant aux codes et aux thèmes de cet art populaire et en mettant à profit les collections de mangas du musée. Les séances ont aussi pour ambition « d'éviter la crainte et la distance que peut inspirer le musée en faisant appel à une culture commune des adolescents en Europe et au Japon. Une plasticienne et une médiatrice assurent le va-et-vient entre la vision, l'explication et la pratique », comme en témoigne Agnès Legueul (service des publics).

L'expérience de la Maison de l'outil de Troyes est tout à fait différente, portée par un musée associatif qui expose une collection d'outils anciens. Celui-ci appartient aux Compagnons du devoir, héritiers d'une tradition de formation professionnelle poussée à tous les métiers manuels, articulant transmission des savoirs et épanouissement personnel. Le musée a testé des propositions d'ateliers auprès de jeunes utilisant les outils anciens, mais finalement les adolescents semblent être nettement plus sensibles à des démonstrations effectuées par des compagnons déjà expérimentés, mais à peine plus âgés qu'eux.

« En juin, on a fait une démonstration de pâtisserie. Des jeunes sont venus faire une démonstration de A à Z, apportant des matières premières, et ils ont terminé par de superbes pâtisseries dignes des pâtisseries les plus renommés. Les jeunes avaient les yeux grands ouverts et posaient plein de questions. » (Simon Dodane, chargé de communication.)

Dans un tout autre domaine, scientifique, le Muséum d'histoire naturelle de Rouen possède les collections les plus diversifiées de France, après Paris, d'intérêt scientifique et pédagogique. Il renferme de nombreux « types », spécimens de référence internationale, ainsi que des espèces disparues. Il a entrepris depuis un an une programmation en direction des jeunes, les « Singeries du jeudi »<sup>24</sup>. Le principe en est la valorisation des collections grâce à un événement ludique en soirée, décalé, qui associe les scientifiques et plusieurs artistes – musiciens, danseurs, comédiens ou plasticiens. Ainsi pour « Symbioses et compagnie » – sur les relations entre les espèces –, la partie scientifique était accompagnée d'une battle de hip-hop, avec un jury pour les danseurs, et des matchs d'improvisation théâtrale. Par ailleurs, le muséum envoie de jeunes vacataires au contact des étudiants, directement, sur leur lieu de travail ou dans les soirées, pour discuter avec eux et leur remettre les plaquettes de présentation des soirées en mains propres ; il a ainsi noué de très bons rapports avec les deux radios étudiantes. Même si cette action est principalement destinée aux étudiants, elle gagnerait à être étendue au public adolescent, mais la réflexion sur ce public a été reportée faute de moyens.

24. [http://www.rouen.fr/sites/default/files/prog\\_singeries\\_du\\_jeudi\\_11.pdf](http://www.rouen.fr/sites/default/files/prog_singeries_du_jeudi_11.pdf)

Le château de Mayenne s'adresse, lui, au public des enfants et adolescents depuis 2010 en s'inscrivant dans l'opération nationale « Les portes du temps ». Créée en 2005, celle-ci vise à permettre à des jeunes défavorisés de découvrir de manière ludique et artistique le patrimoine français. Outre sa volonté d'impliquer différents publics dans une démarche interactive, ce lieu ambitionne une autre dimension. Situé en milieu rural, il cherche, pour mettre en valeur son patrimoine, à tisser un réseau géographique, culturel et social de partenaires et de relais (voir l'encadré ci-dessous), avec qui seront conçues des actions très diversifiées : visites sur l'art sacré en musique/conservatoire, littérature, exposition « NA ! (Nouvelle Archéologie) » imaginée par l'artiste contemporain Gregory Wagenheim avec des enfants de centres de loisirs – déjeuner médiéval –, chasse aux sorcières et aux lutins pour enfants et parents...

#### « LES PORTES DU TEMPS » ET SES PARTENAIRES VARIÉS

L'opération est une bonne illustration d'une démarche territoriale dynamique, autour de nombreux acteurs locaux. Les centres sociaux de Mayenne, le centre jeunesse d'Andouillé (2 000 habitants, à 20 kilomètres), une animatrice jeunesse de la commune de Villaines-la-Juhel (3 000 habitants), la maison de quartier de Laval (50 kilomètres), un autre centre jeunesse du département réunissant des enfants de plusieurs communes, dont des enfants placés. La prise en charge par la mairie de Mayenne de cars drainant enfants et jeunes dans un rayon d'environ 60 kilomètres constitue un atout de taille pour le projet du musée. Pour les jeunes en milieu rural, la possibilité de transport est en effet la condition *sine qua non* de toute pratique culturelle.

En 2010, le thème choisi fut « Le jeu et le sport au Moyen Âge ». Les intervenants étaient deux comédiens d'une compagnie de spectacles expérimentée dans ces actions, et certains ateliers comptaient jusqu'à vingt jeunes. Le principe résidait dans une approche interactive, basée sur l'archéologie expérimentale (reconstitution de la construction et l'usage des objets). L'activité était ainsi déclinée sur cinq heures de la journée (deux heures le matin, trois l'après-midi). Deux comédiens dialoguaient et guidaient les jeunes dans la fabrication d'outils ou du râtelier d'armes, de guerre ou de chasse, en expliquant l'équipement, les techniques et le contexte, avec démonstration et initiation aux rudiments pour leur public.

En résumé, si en France certaines institutions muséales proposent des activités qui remportent l'adhésion des jeunes, celles conçues en Amérique du Nord et en Angleterre pour les adolescents rencontrent un succès bien plus important, en les impliquant davantage dans les dynamiques en cours. Ces dernières confortent la nécessité de répondre à leurs attentes et à leurs questionnements, quand cela est compatible avec les spécificités de l'institution muséale.

### De l'Hexagone à l'Amérique<sup>25</sup>...

Ailleurs, le musée est indiscutablement envisagé comme un moyen d'épauler les jeunes dans l'acquisition d'habilités utiles à leur future adaptation au milieu du travail et dans leur vie quotidienne, mais aussi de les aider à construire leur identité, à se développer et à s'inscrire dans la société, à accéder au statut et aux rôles adultes.

25. Cette seconde partie a été écrite par Noëlle Timbart.

Ces projets se caractérisent par l'offre de nouveaux rôles aux adolescents. Ils sont déterminés par la diversité de leurs approches et par des déroulements sur des durées variées : court, moyen et long termes. Mais, le plus souvent, ils s'étendent sur le long terme et cherchent à impliquer les adolescents à part entière dans le musée. Ils prennent en compte les spécificités muséales propres à chaque institution favorisant des apprentissages multiples, mais également les caractéristiques des adolescents. Ces projets répondent aux besoins de manipulation, d'expérimentation, d'implication des adolescents qui se voient offrir le plus souvent des rôles actifs, significatifs, responsabilisant. Les enquêtes qui ont été réalisées sur leur impact ont mis en évidence un certain nombre de bénéfices pour les adolescents<sup>26</sup>.

Ainsi, ces projets favorisent l'acquisition d'habilités liées aux missions confiées aux adolescents et qu'ils pourront réinvestir dans leur vie future : communication, responsabilisation, confiance en soi, estime de soi, connaissance de soi, apprentissage à travailler en équipe, à suivre des règles établies, rencontre avec des professionnels, rôle d'expertise..., autant d'éléments nécessaires au développement de l'adolescent. Les adolescents sont intégrés au processus muséal dans une relation de partenariat, en tant que membres de l'équipe muséale. Toutefois, tous les musées ne peuvent offrir ces programmes qui demandent une grande implication et un investissement important (temps, argent). Aussi certains ont-ils simplement retenu l'idée de créer des contextes, dans le cas de visites à court terme, qui permettent aux jeunes de venir au musée avec un statut autre que celui de simple visiteur.

De fait, la plupart de ces projets visent à insérer la visite occasionnelle des adolescents dans une présence plus régulière, donnant ainsi un sens au musée. Il s'agit de les impliquer dans des activités muséales, dans des tâches concrètes, dans lesquelles ils ont des responsabilités, et souhaitent créer des liens à long terme avec le musée, plutôt que de se cantonner à des activités ponctuelles qui ne favorisent pas une pratique muséale.

En outre, ces programmes privilégient le développement de l'estime de soi et de la confiance en soi. Les adolescents s'y sentent respectés, écoutés, pris en compte, reconnus et valorisés. Le succès de ces programmes peut s'expliquer par le fait qu'ils répondent aux sept besoins des adolescents tels que définis par Michel Fize<sup>27</sup> : confiance, dialogue, sécurité (règle, repère), autonomie, responsabilité, affection, espoir. Ils favorisent l'accès au musée et le sentiment d'appartenance.

### Les adolescents créateurs d'exposition

Dans ces programmes appelés « Jeunes conservateurs<sup>28</sup> », les adolescents sont invités à se mettre à la place du conservateur de musée dans la sélection d'objets et leur préparation pour une exposition. Ils participent à toutes les fonctions nécessaires à la mise en place d'une exposition : recherches, conception, élaboration et réalisation de l'exposition, montage et installation de l'exposition, vulgarisation scientifique et muséographie, élaboration de textes, d'images, de maquettes, de décors, de petits films, de présentations informatiques. Ils sont amenés à réfléchir et à argumenter pour le choix des objets sélectionnés. Étant donné que les musées sont déconnectés de ce qu'ils vivent au quotidien, ce type de

26. LEMERISE T., SOUCY B., ST-GERMAIN P., « La relation musée-adolescents : une question qui mérite d'être mieux connue », in *Le musée, un projet éducatif*, collectif sous la direction de ALLARD M. et LEFEBVRE B., éditions Logiques, Montréal (Canada), 1996, pp. 127-139 ; LEMERISE T., « Changes in museums benefit adolescents », *Curator*, vol. XLII, n° 1, 1999, pp. 7-11 ; LEMERISE T., « Museums in the Nineties: Have they maintained their commitment to the youth population? », *Museological review*, n° 6, université de Leicester, Leicester (Angleterre), 1999, pp. 34-47.

27. FIZE M., *L'adolescent est une personne*, Le Seuil, Paris, 2006.

28. WEIZMAN M. S., EVENDEN K., « Le projet jeunes conservateurs : Nouvelles façons d'attirer les publics non traditionnels dans les musées », in CÔTÉ M., VIEL A. (dir.), *Le musée : lieu de partage des savoirs*, ICOM, musée de la Civilisation, Québec (Canada), 1995, pp. 163-190 ; RIDER S., ILLINGWORTH S., *Museums and young people: a report*, The Museum Association, Londres (Angleterre), 1997.

programme permet aux jeunes de mieux connaître le musée, mais aussi au musée de mieux connaître et comprendre les jeunes.

Ces projets se caractérisent par l'intervention de professionnels (chercheurs, professionnels de musées, artistes) avec lesquels les adolescents travaillent en étroite collaboration. Au cours de ces activités, les adolescents côtoient des conservateurs et peuvent discuter avec eux du problème de la conservation des objets, du stockage. Cette catégorie de projet se distingue des autres par la production et l'acquisition de savoir-faire techniques, impliquant l'adolescent dans la réalisation d'une exposition. Les adolescents sont responsabilisés et participent à toutes les étapes de la réalisation d'une exposition. Dans certaines variantes, ils peuvent être amenés à faire des stages pour apprendre à manipuler les œuvres, pour assurer leur sécurité et leur présentation (musée Précaire Albinet, Aubervilliers). Ce travail en équipe leur permet d'expérimenter un métier et de respecter des délais, des personnalités diverses. Des visites dans les musées donnent à réfléchir à la notion de patrimoine, de découvrir la vie du musée et de se mettre à la place du conservateur en sélectionnant et en présentant les objets choisis. Enfin, pour résumer les principaux apports de ces expériences d'adolescents en tant que créateurs d'expositions, on retiendra :

- l'implication des adolescents dans le musée;
- les échanges menés avec le personnel du musée;
- le travail en groupe;
- l'apprentissage de la notion de patrimoine;
- le développement d'habiletés : savoir-faire techniques, savoirs structurants, liés au monde du travail, nécessité de mener un projet à son terme.

### Les adolescents médiateurs

Parmi l'ensemble des projets identifiés, certains offrent des « emplois au musée ». Ces projets, impliquant les adolescents dans des opportunités de formation et d'emploi au musée, relèvent du courant de l'inclusion sociale (voir encadré p. 57). Les jeunes sont amenés à tenir diverses fonctions au sein du musée. Dans les projets que nous avons répertoriés, les adolescents sont engagés et formés en tant que guide pour les visiteurs (programme « Lab Partners » du Youth Science Center au Science Museum du Minnesota<sup>29</sup>; Heard Museum de Phoenix<sup>30</sup>; Museum Young Ambassadors Programs; musée Thyssen-Bornemisza de Madrid). Ces projets prennent modèle sur celui de l'Exploratorium de San Francisco<sup>31</sup> initié en 1969 qui permet aux adolescents « d'assister les visiteurs dans leurs interactions avec les exhibits en les encourageant à une participation active, à une exploration plus poussée et en répondant à leurs questions. L'explainer est aussi amené à faire des démonstrations<sup>32</sup> ». Sans être identiques à celle de l'Exploratorium, les initiatives prises par la suite par d'autres musées sont relativement similaires. Les adolescents sont amenés à aider les visiteurs à interagir avec les exhibits et l'exposition. Ils les accueillent et les informent. L'objectif de ces programmes est également d'introduire les jeunes de la communauté provenant de quartier ou minorité défavorisés plus spécifiquement à la science ou à l'histoire. Ces programmes permettent également à ces adolescents d'avoir accès aux carrières d'enseignement, ils les incitent à poursuivre leurs études pour effectuer une carrière dans le domaine du musée, de la protection du patrimoine, ils leur donnent

29. VELURE ROHOLT R., STEINER M. A., « "Not your average workplace." The Youth Science Center, Science Museum of Minnesota », *Curator*, vol. 48, n° 2, avril 2005, pp. 141-157.

30. ALGER A. B. et WELSH P. H., « Creating hybrid space: the native American High school student guide program at the Heard Museum », *Journal of museum education*, vol. 25, n° 3, automne 2000, pp. 14-19.

31. DIAMOND J., ST JOHN M., CLEARY B., LIBRERO D., « The Exploratorium's Explainer Program: the long-term impacts on teenagers of teaching science to the public », *Science Education*, vol. 71, n° 5, 1987, pp. 643-656.

32. LEMERISE T., LOPES I., LUSSIER-DESROCHERS D., « Le groupe focus et le questionnaire: deux méthodes complémentaires d'investigation des points de vue des adolescents sur les musées », in LANDRY A., ALLARD M. (dir.), *Le musée à la rencontre de ses visiteurs*, GISEM, Éditions Multimondes, Sainte-Foy, Québec (Canada), 2003.

## ■ L'INCLUSION SOCIALE

Ce mouvement est lié à l'affirmation du nécessaire accès à la culture par le biais des musées pour toutes les catégories de population, qu'elles soient intellectuellement, socialement ou économiquement favorisées ou non. Les projets relevant de l'inclusion sociale se caractérisent par des projets à long terme afin de favoriser l'établissement de liens avec le musée et de développer des habilités cognitives, sociales et affectives mais aussi de favoriser l'émergence du sentiment d'appartenance au groupe et à l'institution. La deuxième caractéristique correspond à la présence de formations initiales ou de supervisions continues dans ces programmes, qui sont en rapport avec les différents rôles proposés aux jeunes afin de maîtriser les habilités nouvelles nécessaires dans le programme. Les jeunes ont des responsabilités et des rôles à tenir. Ils réfléchissent, explorent et cherchent des solutions aux problèmes posés. Enfin, ces programmes offrent des formes de reconnaissance aux jeunes pour leur participation (rémunération, crédit scolaire, certificat de participation...)

Sources : Lemerise T., Lopes I., Lussier-Desrochers D., « L'approche de l'inclusion sociale dans les musées : application auprès de groupes adolescents », in Landry A., Allard M. (dir.), *Le musée à la rencontre de ses visiteurs*, éditions Multimondes, GISEM, Sainte-Foy (Québec), 2003, pp. 199-214.

aussi l'opportunité d'établir un lien avec leur culture et leur patrimoine. Les jeunes reçoivent les moyens de suivre les cours en échange de leur participation au programme. Ces programmes offrent aux jeunes la possibilité de tenir des rôles significatifs. Ils fournissent une expérience personnelle, sociale, éducative. Ainsi, expérimenter la médiation auprès des visiteurs favorise chez les adolescents l'acquisition de compétences et de savoir-être :

- développement d'habilités, notamment au niveau cognitif (en fonction des objets ou exhibits qu'ils sont amenés à expliquer aux visiteurs) et au niveau communicationnel ;
- connaissances factuelles ;
- forte responsabilisation ;
- développement de l'expression orale (explication à autrui, expression en public) ;
- organisation du travail mené jusqu'à son terme, expérience de travail authentique ;
- rôle responsabilisant ;
- implication sur le long terme ;
- développement du sens de l'appartenance.

## Les adolescents en tant que groupe consultatif

Dans ces programmes, les adolescents sont invités à prendre part à l'organisation d'expositions et/ou d'évènements se déroulant au musée, notamment dans le cadre de comités consultatifs organisés auprès des adolescents qui aident à concevoir et à élaborer

des expositions ou des programmes destinés à leurs pairs, mais aussi à créer un espace d'exposition ou réaliser une section du musée pour les adolescents (Youth Science Center du Science Museum de Minnesota<sup>33</sup>). Le musée collabore ainsi avec les jeunes qui donnent leur avis sur les thèmes choisis (travail sur les scénarios, écritures de textes, création de site internet...), la manière de les aborder... Ils développent des exhibits, organisent des évènements spéciaux. Ils peuvent mettre en place des groupes de recherche et de travail. L'objectif de ces rencontres est que les opinions des jeunes puissent apporter un éclairage pour les professionnels. Il s'agit alors de chercher à optimiser les actions dans les musées auprès des jeunes.

Amenés à participer en tant que groupe consultatif, ils sont invités à donner leur avis au cours d'entretiens sur un thème d'exposition, c'est-à-dire leur représentation sur le sujet, dire quelles sont leurs attentes, ce qu'ils aimeraient voir aborder, l'approche à privilégier, la muséographie mais aussi le message qu'ils souhaiteraient mettre en avant. Il s'agit de déterminer plus spécifiquement leurs intérêts sur le sujet de l'exposition qui s'adresse aux

33. VELURE ROHOLT R., STEINER M. A., *op. cit.*

jeunes de leur âge telle que pour l'exposition « Drogues » au musée de la Civilisation de Québec<sup>34</sup>; ou « Animal Eyes » au musée d'Ophtalmologie de San Francisco<sup>35</sup> mais ils ne la réalisent pas.

Ces groupes consultatifs doivent permettre à ce que le message soit davantage susceptible d'être bien interprété, compris par les adolescents et qu'il soit traité de manière appropriée. L'approche, désirée par les adolescents, n'est pas forcément celle qui aurait été privilégiée, ce qui aurait pu empêcher la rencontre entre le musée et les adolescents.

Si le but de ces projets est d'avoir l'avis des jeunes, lors de certains projets, les adolescents peuvent se familiariser/découvrir la programmation et discuter sur le développement d'expositions comme une équipe de professionnels. Ce type de projet permet à l'équipe du musée d'apprendre sur les jeunes (intérêt, avis, comment les engager dans un exhibit...). Quoi qu'il en soit, ces expériences ont montré que pour travailler avec les jeunes, il faut respecter leur emploi du temps chargé, appeler chacun par son nom, les impliquer comme membre de l'équipe, répondre à leur curiosité concernant les professions dans le musée, les remercier pour leur temps, avoir des activités pour voir si tout convient, ne pas seulement parler et écouter, faire des activités, s'amuser. À partir de là, le développement et/ou le renforcement de capacités nouvelles peuvent voir le jour :

- implication des adolescents dans le musée;
- prise de parole, expression orale de son opinion (thèmes d'exposition, programme, façon de les aborder, approches à privilégier);
- responsabilisation dans la mise en œuvre d'un projet;
- découverte du travail dans un musée.

34. DAIGNAULT L., ROUTHIER C., *Le public adolescent: ses attentes et ses intérêts: enquête préalable au projet d'exposition sur la drogue, service recherche et évaluation, rapport d'études, n° 15, musée de la Civilisation, Québec (Canada), mars 1995, 118 p.*

35. REDMOND-JONES B., JENNINGS P., « How we worked with teens to develop animal eyes », *Journal of museum education*, vol. XXV, n° 3, 2000, pp. 20-22.

## « Médiateurs de l'art contemporain », un projet expérimental de formation-action

CHANTAL DAHAN

---

Le travail de médiation en direction des adolescents nécessite le développement de nouvelles compétences. À celles-ci s'ajoute la nécessité d'apprendre, à l'ensemble des acteurs éducatifs, sociaux ou culturels d'un territoire, à travailler ensemble pour contribuer à mieux construire les parcours artistiques et culturels des adolescents dans ou hors temps scolaire.

C'est ce constat, toujours pertinent, qui a conduit à l'expérimentation de la formation « Médiateurs de l'art contemporain ». Cette formation a été le fruit d'un travail commun de conception entre une chargée d'études et de réalisations culturelles au sein de la direction des publics du Centre Pompidou, l'INJEP et l'Union locale des centres culturels et sociaux (ULCCS) de Créteil. En espérant que d'autres formateurs s'en empareront, le déroulement est présenté en annexe de cet ouvrage (p. 75).

### **Préparer à former dans la complémentarité**

La formation « Médiateurs de l'art contemporain » s'est déroulée deux jours par mois répartis d'octobre 2005 à juin 2006. Elle consistait à former différents acteurs de la jeunesse, issus du social, de la culture ou des services des collectivités territoriales afin qu'ils soient capables d'élaborer une médiation de l'art contemporain en direction des adolescents.

Rassembler ces différents acteurs qui sont historiquement et matériellement assez cloisonnés, dans une formation conjointe, permet à chacun de prendre conscience de l'existence de l'autre et de ses complémentarités. L'objectif, en les initiant ensemble aux problématiques de la jeunesse et aux enjeux éducatifs de l'art contemporain, était de pallier les lacunes de chacun et de susciter des collaborations ultérieures régulières.

« Nous étions des animateurs en poste depuis des années, moi je m'étais toujours intéressée à tout ce qui est art, arts plastiques et surtout danse, danse/théâtre. J'avais fait un BEATEP<sup>36</sup> formation théâtrale, mais tous n'avaient pas une connaissance de l'art contemporain. Certaines personnes éprouvaient les mêmes réticences qu'une personne *lambda* qui n'a pas l'habitude de côtoyer les œuvres contemporaines. Il y avait aussi des bibliothécaires de la ville de Créteil, c'était intéressant parce qu'ils travaillent autrement que nous du point de vue de la culture. Il y avait aussi une personne de la ville qui s'occupait du troisième âge<sup>37</sup>. »

La découverte de l'art contemporain est une entrée, une invitation au musée qui semble particulièrement pertinente pour les adolescents. En effet l'art contemporain se redéfinit en permanence: « Il se caractérise par une pluralité de formes et d'expressions, par une profusion de propositions, par l'utilisation de matériaux nouveaux, voire incongrus<sup>38</sup>. » L'adolescent peut trouver, à travers cette profusion, une vision renouvelée de l'acte et de la création artistiques. La surprise, l'étonnement, l'inattendu provoquent débats et questionnements sur « qu'est-ce que l'art? » « à quoi ça sert? »... L'art contemporain donne une vision de « l'art en train de se faire » dans les domaines des arts plastiques et visuels, du spectacle vivant, de l'architecture, du cinéma et des arts numériques. Il semble constituer une entrée dans le musée pertinente, au moment où les attitudes esthétiques de ces jeunes se construisent.

La formation a travaillé dans deux directions principales:

- la place de l'art moderne, de l'art contemporain dans la pratique de l'acteur éducatif;
- comment construire de nouvelles coopérations entre professionnels du champ socio-culturel et institutions culturelles, afin de sensibiliser un plus large public, dont la jeunesse, à la création contemporaine?

Le choix de Créteil a permis d'enraciner le projet dans un territoire. Un projet authentique ne peut exister que « sur mesure », avec des personnes identifiées, impliquées et porteuses d'une connaissance de la réalité sociale et culturelle de ce territoire. Même si nous n'avons pas pu rassembler tous les acteurs pressentis, notamment les acteurs culturels, nous avons mobilisé:

- Onze animateurs socioculturels permanents des centres sociaux et maison des jeunes et de la culture de Créteil et de Torcy (Seine-et-Marne), dont l'Union locale qui les rassemblait qui était notre partenaire. Ce réseau est dynamique (5 000 adhérents), structuré, avec une culture de coopération d'une vingtaine d'années en interne et en externe, notamment avec les services de la ville. Ces professionnels sont pour la plupart responsables de secteur d'animation sociale et culturelle, et tous sont des animateurs confirmés ayant l'expérience de montage de projets culturels avec différents publics (jeunes, enfants, adultes, personnes âgées, familles, publics fragilisés...).

- Quatre bibliothécaires issus du réseau des bibliothèques très actif sur le territoire de Créteil.
- Une responsable des clubs du troisième âge, issue du centre communal d'action sociale de la ville de Créteil, pour travailler sur l'intergénérationnel.

La phase préparatoire a été longue, un an environ. Ce temps a permis à chacun des partenaires de se découvrir, de trouver une langue commune, de se « former » aux attentes de l'autre et d'équilibrer les apports respectifs. Il a fallu notamment se mettre en accord sur les modes de transmission de l'art, sur l'objectif de la découverte de l'art moderne et contemporain comme un élément de réflexion et de compréhension de la société, de ses

36. Brevet d'État d'animateur technicien de l'éducation populaire et de la jeunesse.

37. Tous les verbatim de ce chapitre sont extraits du témoignage de Josepha Parejo-Carranza, coordinatrice enfance-jeunesse au centre socioculturel de Valenton, qui a suivi la formation.

38. GOTTESDIENER H., VILATTE J.-C., *L'accès des jeunes adultes à l'art contemporain : approches sociologique et psychologique du goût des étudiants pour l'art et de leur fréquentation des musées*, ministère de la Culture et de la Communication, coll. « Les travaux du DEPS », 2006.

évolutions, de sa capacité à construire et exercer un jugement critique, mais également sur la vision de la jeunesse, du partage et de transmission collective, sans négliger l'expérience esthétique. La vision de chacun a été modifiée, suite à ce projet, par exemple des offres différentes de la part du Centre Pompidou se sont fait jour, et un véritable dialogue s'est noué avec les fédérations d'éducation populaire qui ont été considérées comme des acteurs à part entière.

Le groupe de stagiaires est finalement composé en majorité d'animateurs. Or, il est certain que la coprésence en formation d'animateurs, d'acteurs culturels et des services des collectivités territoriales du même territoire aurait profondément transformé la dynamique interne et permis de développer de façon différente l'acquisition des compétences collectives de coopération dans de nouveaux projets. Le déficit d'acteurs culturels a été en partie comblé par les rencontres organisées au long de cette formation.

« À mon avis, ce qui est important pour les centres socioculturels, qui sont souvent dans des quartiers éloignés, c'est cet aller-retour avec les structures, avec le Centre Pompidou, c'est une ouverture importante. Pouvoir amener un public dans un musée, voir de la danse, au théâtre c'est très bien, mais comment on l'accompagne? Qu'est-ce que ça lui apporte cette ouverture qu'on vient de créer? Comment faire le lien avec sa vie? »

« La formation nous a permis une approche approfondie de ces questions, il y avait vraiment le temps de la réflexion, tout était vraiment positif. On faisait toujours le lien entre le monde d'aujourd'hui, la culture, l'art et les structures qui travaillent dans le social, qu'est-ce que cela pouvait nous et leur apporter. »

## **Entre compétences individuelles et compétences collectives**

Les axes, les objectifs et la méthode ont été définis pour associer développement de compétences individuelles en médiation de l'art contemporain en direction des jeunes et acquisition de compétences collectives de coopération dans de nouveaux projets.

### **La notion d'expérience esthétique**

La rencontre avec l'œuvre d'art, et *a fortiori* l'œuvre d'art contemporain, ne va pas de soi. La formation a travaillé sur les données fondamentales de l'expérience esthétique (objectives et subjectives, artistiques, sociales, culturelles) qui semblaient essentielles à prendre en compte pour favoriser l'appréhension des œuvres.

Les stagiaires ont été placés en situation de vivre, d'analyser et de partager leur expérience esthétique. Il ne s'agissait pas d'imposer une culture toute faite mais de faire en sorte que chacun s'approprie à sa manière l'art moderne et contemporain. Pour cela un équilibre a été recherché entre une expérience sensible, apportée notamment par un atelier de création artistique collective avec un plasticien, et des visites d'expositions permanentes ou temporaires. Les apports théoriques, notamment ceux des conférenciers ou des commissaires d'exposition, se sont appuyés sur leur ressenti des œuvres pour fournir des éléments d'enrichissements qu'ils mettaient en débat. Les stagiaires ont plus travaillé sur le lien entre les œuvres, en opposition à la fragmentation qu'offre le paysage des arts plastiques aujourd'hui. Les timidités devant l'art et encore plus devant l'art contemporain ont ainsi pu être dépassées.

### **La place de l'art contemporain dans la pratique des professionnels du domaine culturel, éducatif et social**

En s'appuyant sur cette expérience, les stagiaires ont pu préciser les compétences nécessaires à la médiation de l'art contemporain en pointant les enjeux de cette découverte pour

les jeunes, notamment l'importance pour ceux-ci de participer, de développer leurs capacités expressives, d'apprendre à voir, à regarder, à ressentir. Il s'agit également de questionner les œuvres et les différentes représentations du monde qu'elles nous renvoient, le travail de médiation consistant à faire le lien entre leur propre histoire et l'histoire des « Hommes ».

### **Le développement culturel territorial**

Pour créer les conditions de développement de projets en partenariat sur la connaissance de l'art contemporain en Île-de-France, des rencontres ont été organisées et soigneusement préparées avec des professionnels de l'action muséale et de la médiation culturelle de Paris ou du territoire du Val-de-Marne. La connaissance des lieux d'art contemporain a été ainsi favorisée afin d'aboutir à la mise en réseau et en projet(s) des acteurs.

La formation a veillé à l'équilibre entre les trois axes que nous venons de présenter (la notion d'expérience esthétique; la place de l'art contemporain dans la pratique; le développement culturel territorial). Il est évident que la longueur de la formation, deux jours sur plusieurs mois a été un facteur déterminant de sa réussite, l'assiduité des stagiaires en témoigne.

### **Conditions de réussite et acquis du partenariat**

Le partenariat entre le Centre Pompidou, l'Union locale des centres culturels et sociaux de Créteil et l'INJEP a été très satisfaisant.

Il y a eu, au départ, la rencontre de trois volontés :

- Celle de l'INJEP de mettre en place une nouvelle formation expérimentale permettant à l'ensemble des acteurs concernés par la jeunesse (sociaux, éducatifs, culturels) sur un territoire de se qualifier individuellement et collectivement (voir Expérience/initiative « Découvrir un monument historique, p. 64) à la médiation de l'art contemporain au profit d'un meilleur accompagnement commun des adolescents vers l'art et la culture.
- Celle du Centre Pompidou de sensibiliser les adolescents et les jeunes hors temps scolaire à l'art moderne et contemporain, en formant des animateurs d'éducation populaire afin qu'ils développent un rapport privilégié avec le musée et les œuvres, facilitant une plus grande autonomie dans la conduite de projets avec leurs publics.
- Celle de l'ULCCS, association regroupant les huit équipements socioculturels associatifs de la ville de Créteil, de développer les compétences du réseau en matière de médiation culturelle.

« L'essentiel de la formation tournait autour de pourquoi et comment accompagner les publics, les gens qui n'entrent pas dans un musée car ils pensent que ce n'est pas pour eux. Nous, on était axé sur l'art contemporain, dont nos publics sont encore plus éloignés. La formation comportait des séances théoriques, des visites de musées avec plusieurs conférenciers avec lesquels nous avons parlé d'une façon simple de l'histoire et des enjeux de l'art contemporain. Il y avait beaucoup de temps de réflexion et d'échanges avec les intervenants, les conférenciers, permettant à chacun d'exprimer librement son ressenti, de parler de sa pratique, de l'enrichir, de la remettre en question. On a également découvert la politique des musées en direction des publics, que ce soit celle du Centre Pompidou ou du musée du Louvre. On a fait un atelier avec la Galerie des enfants. On a travaillé avec Yves Jammet<sup>39</sup>, ce qui m'a permis par la suite de mener d'autres actions avec lui. »

Les acteurs se sont, dans l'ensemble, bien appropriés l'art moderne et contemporain avec lequel ils ont tissé une familiarité et ont dépassé une « barrière » culturelle. Suite à ce stage,

39. Coordinateur formation au sein de l'Association de prévention du site de la Villette.

deux animateurs ont directement fait appel à des artistes qu'ils avaient découverts au Centre Pompidou et dans des galeries d'art pour leur proposer un projet, ce qu'ils n'auraient jamais fait auparavant.

Les apports sur la nature de la médiation à mettre en œuvre en direction des jeunes et des adolescents ont transformé leurs pratiques. Ils sont devenus conscients de l'enjeu du musée dans le développement des jeunes et ont compris l'intérêt de s'appuyer sur les créations d'aujourd'hui pour établir des passerelles vers les créations antérieures, faisant ainsi prendre conscience aux adolescents des liens entre les générations et de la permanence des questionnements qui peuvent prendre différentes formes esthétiques. Les stagiaires ont également affermi leurs exigences en direction des institutions muséales, dont ils ont, pour certains, modifié les offres.

« À la suite de cette formation, certains ont changé leurs pratiques, d'autres non. Je pense que cela a enrichi le parcours de la plupart des personnes. On a pu voir plus loin : l'objectif n'était pas seulement de mieux nous approprier l'art contemporain, mais de nous permettre de comprendre pourquoi et comment l'intégrer dans nos pratiques éducatives, ce qui nous a donné une ouverture, une réflexion, découvrir différents types de pratiques aussi. On a compris comment d'autres disciplines peuvent se rejoindre et travailler ensemble. »

« Cette formation nous a permis d'être en capacité de préparer des visites et même de pouvoir en réaliser nous-mêmes. Par exemple, j'ai été très à l'aise quand on a fait dernièrement une visite d'une journée du MAC/VAL [découvert pendant la formation] avec un groupe. Aujourd'hui, pour avoir une visite guidée, je passe directement par les médiateurs du musée pour construire un projet partagé, c'est plus efficace, ça va plus loin qu'une visite classique. Le musée du Louvre fait énormément de choses en médiation culturelle, des formations pour des enseignants ou des relais culturels que je suis. »

Enfin, le travail a permis de mettre en réseau des professionnels (animateurs, conférenciers, conservateurs du Centre Pompidou) et les personnes ressources de la médiation de l'art contemporain sur le territoire (notamment le MAC/VAL à Vitry-sur-Seine mais aussi la maison des jeunes et de la culture Rhizome, à Torcy, qui fait un travail important sur l'art contemporain, le Palais de Tokyo, les galeries indépendantes...). Nombre de projets ont pu être développés depuis.

## EXPÉRIENCE/INITIATIVE

### DÉCOUVRIR UN MONUMENT HISTORIQUE

**Jean-Luc Meslet, direction du développement culturel et des publics, Centre des monuments nationaux**

En 2003, l'INJEP et le Centre des monuments nationaux mettaient en place un partenariat pour associer les acteurs culturels et de loisirs autour d'un projet commun destiné aux jeunes, hors temps scolaire, et basé sur la découverte du monument historique.

Cette opération partait du constat d'une faible fréquentation des monuments par cette tranche d'âge, alors même que ceux-ci sont très présents dans leur paysage au quotidien.

Le monument est vu mais pas visité ; il incarne néanmoins un pôle de stabilité porteur de valeurs qui lui ont permis de survivre au passage du temps. Mais des valeurs auxquelles on ne va pas chercher une meilleure adhésion si on ne franchit pas la porte. Quels sont les freins ?

L'offre de visite traditionnellement proposée par les monuments ne peut fonctionner. L'acteur culturel et de loisirs ne se saisit ni du monument livré brut, ni de la manière dont on lui propose de le découvrir. Comment ouvrir les portes de ces monuments ? Comment envisager le monument comme un lieu de partage où le ressenti de chacun doit trouver à s'exprimer ?

Le projet « Visa » a été mis en place dans le but de sensibiliser des formateurs dans le cadre de stages de deux jours. Les participants avaient, après avoir pris connaissance des lieux, proposé un projet d'animation correspondant à leurs besoins.

La manière de présenter le monument fut essentielle. Il s'agissait de convaincre que nous n'étions plus dans la diffusion d'un discours culturel, mais dans la mise en relation directe et sensible avec des lieux chargés d'histoire. La difficulté fut en un temps réduit de toucher des sensibilités diverses, en montrant le maximum de facettes du monument.

La dimension artistique fut au cœur de l'approche. Au château d'Angers, l'artiste Sarkis, qui avait installé une œuvre forte dans les tours du château, réussit à convaincre par sa présence de la pertinence de son geste et favorisa la résonance de son œuvre avec des sensibilités diverses. Au palais Jacques-Cœur à Bourges, le chorégraphe Christophe Haleb et le photographe Michel Séméniako ont proposé des approches fortes et complémentaires dans la manière d'investir l'espace. Au château de Oiron, le jeune paysagiste Christophe Morin replaçait le monument dans un territoire du quotidien.

Tous ces artistes auront permis par leur présence que chacun puisse envisager sa place dans cette chaîne historique que le monument matérialise : oui cette chaîne est encore vivante puisque Sarkis peut y inscrire son œuvre, que l'on peut danser dans les salles du palais Jacques-Cœur ou bien jardiner à Oiron.

D'autres approches auraient pu enrichir les programmes, comme celle des métiers exercés dans un lieu historique, de l'entretien quotidien à la restauration, le jardinier ou le tailleur de pierre pouvant avoir un propos en mesure de faire écho à certaines sensibilités.

L'objectif de la formation était bien, une fois les ressources identifiées par les stagiaires, qu'ils soient en mesure de les exploiter dans leurs propres projets, de recréer ainsi un lien plus direct entre le monument et le jeune, ce qui arriva dès l'été 2003.

Plus que jamais cette approche semble pertinente aujourd'hui. Les jeunes et leurs pratiques ont évolué et continuent d'évoluer à un rythme qui disqualifie très vite toute politique de l'offre.

Les changements de politique n'ont pas permis de donner une suite immédiate à cette expérience, mais le moment est certainement venu de ranimer la flamme d'un partenariat qui reste porteur d'avenir.

# Conclusion

Chantal Dahan

---

Pour réussir à créer un lien social important et nécessaire avec les adolescents d'aujourd'hui, les institutions culturelles, et notamment les musées et les institutions patrimoniales, devront inévitablement entamer une profonde réflexion. Cette remise en question ne concerne pas seulement les services dédiés aux publics, mais demande aussi une prise de conscience de l'ensemble de la hiérarchie et implique une nouvelle manière de travailler avec l'ensemble des acteurs de l'éducation, de la jeunesse, de la culture et du social, dans ou hors temps scolaire. Cela nécessite un investissement en temps et en argent qui représente bien souvent un frein aux changements nécessaires et dont les musées sont pourtant bien conscients.

Mais ce n'est pas le seul frein. Les représentations qu'ont les équipes des musées des adolescents sont bien souvent stéréotypées et demandent à être entièrement déconstruites.

Les adolescents ont en effet de plus en plus de mal à se situer par rapport à leur propre histoire ou à celle des générations précédentes. Ils ne disposent plus des clés pour comprendre leur passé. La confrontation directe avec les traces de l'histoire ou les témoignages du passé leur est donc essentielle pour retrouver des repères et pouvoir s'inscrire dans le temps. Elle nécessite d'accepter la pluralité des mémoires. Il s'agit alors d'accompagner les jeunes dans la découverte des traces du passé et la confrontation à toutes les formes de patrimoine (archéologie, patrimoine artistique, patrimoine religieux, patrimoine rural et urbain, patrimoine industriel, patrimoine du xx<sup>e</sup> siècle, ethnologie, archives...).

Or, les institutions travaillent facilement et depuis longtemps pratiquement exclusivement avec l'Éducation nationale au motif que tous les enfants y sont présents. L'essentiel de l'effort a ainsi porté jusqu'à aujourd'hui sur le temps scolaire, le temps péri ou extrascolaire ayant été malheureusement négligé.

Il est donc nécessaire de rappeler fortement que l'éducation est partagée entre l'école, les parents, les pairs, les institutions, les collectivités, les associations... Elle n'est pas l'apanage de l'Éducation nationale, qui ne peut pas tout porter. En revanche, il est essentiel que, sur le temps scolaire, ce qui se fait dans les collèges et lycées soit étendu et généralisé aux lycées professionnels et aux centres de formation des apprentis (CFA).

En dehors du temps scolaire, les musées ont également tout intérêt à augmenter les offres ou les projets en partenariat avec les différents acteurs éducatifs, dont les fédérations d'éducation populaire, comme on l'a vu dans le chapitre « Médiateurs de l'art contemporain », un projet expérimental de formation-action », p. 59, pour une meilleure prise en charge des visiteurs adolescents. Ces partenariats leur permettront de construire des activités avec les adolescents eux-mêmes, ou d'innover dans leur façon de s'adresser à eux, mais aussi de mieux les connaître et d'évaluer l'importance du rôle du musée dans leur développement.

De la même manière, l'accompagnement des pratiques artistiques et culturelles doit faire partie intégrante des missions et formations initiales ou continues de tous les acteurs éducatifs et de jeunesse (enseignants, protection judiciaire de la jeunesse [PJJ], professionnels de santé, animateurs, associations ), ce qui est déjà le cas pour certains, mais pas pour tous. Les actions et projets sont encore trop peu reliés aux institutions et établissements culturels labellisés ou non, et devraient être menés par des acteurs capables à la fois de sensibiliser à des activités artistiques, culturelles ou scientifiques, et d'accompagner ou de faire pratiquer ces activités.

Aujourd'hui il est essentiel de penser l'adolescent dans sa globalité et de travailler sur la possibilité de lui offrir, tout au long de son parcours, des rencontres avec l'art ou la culture, à tous les moments de sa vie, dans ou hors temps scolaire.

## Des musées tournés vers les jeunes

CHANTAL DAHAN

---

### **Développer, articuler et harmoniser les actions proposées aux jeunes**

59% des 15-19 ans ont une pratique artistique en amateur (Olivier Donnat). Ce chiffre indique combien les adolescents se sont emparés de cet espace pour en faire un lieu privilégié de leur expression. Le rôle des adolescents dans le renouvellement des expressions artistiques et l'importance de la culture pour construire leur identité collective et personnelle doivent être un moteur pour les institutions, à condition de trouver le moyen de travailler avec l'ensemble des acteurs, comme le fait le Studio 13/16.

Les adolescents ont besoin de créer un monde à eux en expérimentant « leur propre mode d'expression » qui s'avère fondamental dans le processus de l'individualisation. De plus les pratiques numériques leur donnent la possibilité de devenir eux-mêmes acteurs de ce savoir: en le commentant, le partageant et en devenant prescripteurs. Les institutions doivent donc tenir compte des changements en cours. Le fait que les adolescents s'autonomisent par le biais des pratiques numériques, en se constituant un cadre de références, transforme la nature de la transmission et le rôle des adultes. Les adolescents expérimentent une autre forme d'apprentissage de la culture, qu'on nomme collaborative.

Ce moment de mise à distance nécessaire aux adolescents, qui les fait fuir tout ce qui s'approche d'un encadrement institutionnel, doit être mis à profit par les institutions et leur demande de repenser complètement leur offre d'activité sur le temps libre des adolescents. Ces institutions se doivent également de penser des actions avec eux, en prenant en compte leurs pratiques, en les rendant eux-mêmes acteurs et ce dès 13 ans. Les adultes doivent se positionner non plus dans une transmission verticale, mais accepter qu'eux aussi puissent « apprendre » des jeunes. À cet égard le Studio 13/16 initié par le Centre Pompidou est emblématique.

### **Des horaires différents**

Ainsi les institutions devraient proposer des horaires davantage compatibles avec les rythmes et attentes des adolescents (nocturnes, week-end...). Les horaires d'ouverture au

public des institutions culturelles sont encore trop souvent ceux des heures de bureau, créneau qui n'est pas adapté au public des 13-17 ans. Il faut ainsi encourager la réflexion sur la temporalité de l'offre culturelle : certains musées d'art contemporain ouvrent de midi à minuit, une nocturne spéciale jeune a été mise en place au musée du Louvre pour les moins de 26 ans, des événements ont rencontré un succès auprès des jeunes en proposant des nuits blanches ou des spectacles en continu...

### Sortir du musée pour mieux y revenir

Les pratiques artistiques en amateur des adolescents concernant les arts plastiques sont importantes : selon la dernière enquête de Donnat, 33 % pratiquent la peinture, la sculpture et la gravure et 71 % sont amateurs de dessins. Les établissements scolaires disposent de grands espaces inutilisés le soir et le week-end qui peuvent accueillir des « minicollections » et des productions des jeunes. De même, des équipements culturels universitaires existent sans être toujours ouverts aux productions « jeunes », quand bien même l'une de leurs vocations est d'accueillir au moins des productions étudiantes, ce qui n'est pas toujours le cas. Ce devrait être l'occasion pour les musées de venir dans ces lieux proposer aux adolescents d'organiser avec eux une exposition rassemblant leurs productions. Les adolescents apprendraient ainsi comment se fabriquer une exposition, comment les choix et les accrochages se font et pourquoi.

En s'inspirant des acquis de l'enseignement agricole, les établissements du second degré pourraient devenir de véritables lieux culturels, notamment d'expositions construites sous forme de projets entre les enseignants, les acteurs de jeunesse et les services des publics des musées. Cela permettrait de faire le lien entre les musées et les lieux de vie (on peut même penser aux résidences ou clubs de troisième âge, centres sociaux et médicosociaux, établissements sanitaires...). Ce lien est indispensable pour aborder le musée et la notion d'exposition de façon « naturelle » et pour générer des allers-retours constructifs. Par exemple, la ville de Paris, dans son programme « L'art pour grandir », organise la visite des jeunes des centres de loisirs dans les musées municipaux, de telle sorte que chaque jeune Parisien ait au moins franchi les portes d'un musée avant l'âge de 10 ans. Les enfants, avec l'aide d'un conférencier, choisissent une œuvre et reviennent travailler au centre de loisirs sur une réponse à l'œuvre choisie, par un simple à la manière de... Leur production est exposée à côté de l'original, dans le musée, de telle sorte que les autres enfants et les parents puissent venir la voir. Ce programme fonctionne bien parce que les musées et la direction des affaires scolaires organisent en amont des formations appropriées pour les animateurs. Rien n'empêche d'adapter ce dispositif aux adolescents, en les informant directement ou par le biais des associations.

À l'intérieur du musée, les institutions doivent trouver le moyen de rendre les adolescents acteurs (comme certaines institutions le font à l'étranger : voir le chapitre « Vers des "adolescents acteurs" », p. 51). Les adolescents doivent pouvoir s'approprier ce lieu comme un lieu familier. Ils peuvent être consultés sur les thématiques abordées, on peut leur proposer de faire des stages de guide avec un tuteur, on peut leur proposer de devenir eux-mêmes commissaires de certaines expositions. On peut aussi penser à des circuits de visite spécifiques, mais aussi leur faire découvrir la face « cachée » des musées, les réserves, les lieux de restaurations des œuvres...

Plus le lien entre les lieux de mémoire et les jeunes sera tenu, plus les adolescents iront volontiers et en s'appropriant le lieu, ils s'approprieront leur histoire.

## Travailler ensemble sur le même territoire

Le rôle des institutions pourrait consister de façon collaborative à accompagner, valoriser et soutenir les actions éducatives et les projets conduits hors temps scolaire dans le domaine des arts plastiques ou du patrimoine (mais pas seulement) par les associations et fédérations de culture et d'éducation populaire.

L'expérience menée par l'INJEP et les Monuments nationaux sur « le patrimoine autrement » (voir Expérience/initiative « Découvrir un monument historique, p. 64) consistant à solliciter des artistes pour visiter le monument a permis de faire se rencontrer et travailler ensemble les associations, les acteurs culturels, le monument devenant leur lieu ressource.

Pour cela il est nécessaire de favoriser le décroisement et les articulations des politiques territoriales scolaires, éducatives, sociales, culturelles et de jeunesse, ce qui nécessite une mise en réseau de l'ensemble des acteurs sur le même territoire, quels que soient leurs statuts. Ainsi on pourrait accroître la présence des musées et institutions patrimoniales dans les actions d'éducation artistique et culturelle en les croisant avec les autres arts, et mettre en cohérence les projets dans le temps scolaire, péri et extrascolaire (centre de loisirs, pause méridienne, soir, école ouverte, vacances). Par exemple, le même artiste – ou la compagnie en résidence – jumelé avec un établissement scolaire pourrait intervenir aussi hors temps scolaire : une articulation à réaliser en renforçant le volet artistique et culturel des projets éducatifs locaux qui permet au maire de réunir les chefs d'établissement, les associations, les établissements artistiques et culturels et parfois des représentants des jeunes pour établir un diagnostic et construire des actions.

L'approche territoriale réunit en effet autour d'une collectivité les différents acteurs et ressources du territoire, selon l'échelon concerné, dans et hors temps scolaire et fait travailler ensemble leurs services culture et jeunesse, souvent cloisonnés. Par exemple, la DRAC Nord-Pas-de-Calais s'appuie sur les plans locaux d'éducation artistique (créés en 1990) pour développer des parcours en direction des jeunes prenant en compte les ressources du territoire, dont les ressources muséales et patrimoniales. Mais ces plans sont-ils la solution unique à tous les territoires ? Chaque territoire possède sa particularité, avec une grande différence entre les territoires ruraux et urbains, avec une tête de réseau qui peut être différente à chaque fois. Une solution assez souple doit être trouvée qui respecte cette diversité et n'impose pas un modèle unique. On peut aussi, au niveau des départements, impliquer les schémas d'enseignement artistique en favorisant la présence des institutions muséales et patrimoniales.

Un effort particulier doit être déployé en direction des jeunes des lycées professionnels et des jeunes apprentis, mais aussi des jeunes « décrocheurs », notamment ceux qui sont en prévention auprès des structures d'accueil, et des exclus temporaires. Il importe en effet de centrer les moyens sur les adolescents qui sont le plus éloignés de la culture et qui n'ont que le collège pour s'acculturer car ni le quartier, ni l'environnement familial ne leur offrent l'opportunité d'une rencontre avec les arts. Ce qui est sûr, c'est qu'une approche territoriale permet la mutualisation des moyens, des ressources, à condition d'avoir autour de la table toutes les institutions culturelles labellisées ou pas, ainsi que tous les acteurs de jeunesse concernés.

De gros efforts ont été faits pour développer l'offre culturelle sur tout le territoire. Malgré cela, certaines zones, urbaines périphériques ou rurales, restent encore éloignées des équipements. La question de la mobilité est alors souvent centrale, peut-être peut-on favoriser les réseaux de diffusion culturelle itinérants et veiller à ce que la mise en place de normes de sécurité trop contraignantes ne présente pas un frein aux initiatives locales.

## **Prendre en compte les pratiques des jeunes**

Les institutions muséales doivent évidemment prendre en compte la diversité des cultures : savantes et populaires. La notion de « distinction » (voir Pierre Bourdieu) n'est plus de posséder la culture légitime. Elle est de savoir naviguer entre tous les registres, toutes les esthétiques (Philippe Coulangeon). Mais cette capacité nécessite de bien connaître les différences entre les cultures pour ne pas tomber dans un relativisme culturel qui efface ces multiples facteurs de richesse. En ce sens, le rôle des institutions de faire découvrir des cultures du passé ou du présent est primordial, C'est ce que fait le musée Guimet en s'appuyant sur les pratiques des jeunes, la passion du manga, pour leur faire découvrir les origines et l'histoire de ces personnages.

Les actions pourraient aussi emprunter les pistes suivantes : participer à l'organisation de rencontres ou festivals de groupes amateurs, rassemblant des formes, des esthétiques différentes, toutes les générations sur un même territoire ; mais aussi penser à inclure dans les festivals amateurs existants autour des arts vivants le domaine des arts plastiques. Les jeunes sont très sensibles à l'image, et la diversité de possibilités de regarder toutes sortes de productions visuelles, de peintures... offre aujourd'hui un tel éventail ! L'objectif est de favoriser l'accompagnement des initiatives des jeunes et la médiation dans la confrontation aux œuvres issues de la diversité des cultures. L'accompagnement des jeunes est en effet souvent oublié dans les grandes manifestations culturelles (festivals, grandes expositions, concerts, opéras...). On pourrait y remédier en y consacrant, notamment hors temps scolaire, un pourcentage minimum du budget des établissements culturels et événements artistiques subventionnés par l'État.

La diversité culturelle dont on parle n'est ni connue, ni légitime pour tous les acteurs, il ne s'agit pas d'« accès » à l'art et la culture dont le terme doit être banni ; les jeunes ont leur culture et leurs propres pratiques qu'il faut non seulement reconnaître mais sur lesquelles il faut s'appuyer pour les amener à s'ouvrir et à découvrir d'autres langages artistiques. La question du genre est également très importante, les pratiques se distinguent aujourd'hui parfois plus selon qu'on est garçon ou fille (Olivier Donnat, Sylvie Octobre) que selon l'origine sociale. Les arts permettent en ce qu'ils bousculent volontiers les idées reçues de lutter contre les stéréotypes garçons/filles, contre l'homophobie et les discriminations sexistes. Créer, valoriser et soutenir les espaces d'expression artistique de proximité (maisons des jeunes et de la culture, cafés-concerts...); favoriser l'accompagnement des initiatives des jeunes et la prise en charge par eux de lieux d'exposition multiformes : les jeunes sont à la recherche de lieux de ressources mais aussi d'échanges entre « pairs » ou avec des artistes professionnels pour construire leurs projets. Les institutions ne remplissent pas ou très peu ce rôle. Quand des initiatives existent, elles ne sont pas connues ou pas diffusées dans les réseaux d'information que fréquentent les jeunes.

## **Prendre en compte la révolution des pratiques individuelles et collectives apportée par Internet et les nouvelles technologies**

Il n'y a jamais eu autant de photographes ou vidéastes amateurs que de nos jours. Le rapport aux œuvres est très différent, en particulier avec la question de l'hybridation des cultures, la capacité des adolescents de pouvoir passer d'un registre à l'autre, de partager, d'échanger, de communiquer.

L'institution doit ainsi prendre en compte les nouveaux modes d'apprentissage des jeunes développés par les nouvelles technologies, des modes collaboratifs et d'échanges, où ils sont acteurs, producteurs et diffuseurs.

Un nouveau travail s'ouvre pour les institutions artistiques et culturelles qui est celui d'inventer une médiation en ligne en direction des adolescents en utilisant d'autres lieux que les réseaux sociaux qui leur « appartiennent », mais aussi d'utiliser de nouveaux outils dans la visite traditionnelle en direction des adolescents. Cela demande une réflexion de l'équipe dans son entier, une révolution dans la manière de travailler ensemble, du conservateur au guide, en pensant ensemble des actions pertinentes destinées aux adolescents.

## **Mieux former les acteurs ensemble**

Il est essentiel que les différents acteurs ne restent pas cloisonnés dans leur structure, et que les ressources et les compétences soient mises en commun. Pourtant il existe plusieurs freins à cela : le plus important résidant dans la diversité des cultures professionnelles en présence. Chacune possède des compétences très différentes et complémentaires, comment les faire reconnaître par chacun ?

Les formations conjointes entre tous les acteurs sont un des moyens de faire disparaître les *a priori*, de reconnaître les compétences de chacun et de construire des complémentarités. La mise en réseau de l'ensemble des partenaires et ressources est indispensable pour créer une dynamique et inventer des projets d'une plus grande qualité avec des établissements pour la plupart publics, ce qui, par ailleurs, en réduit significativement le coût.

L'important n'est pas de viser à une homogénéité parfaite des acteurs mais bien de leur donner le temps et les outils théoriques susceptibles d'exploiter les divergences et les complémentarités de leur culture professionnelle. Cela dans le respect de leurs caractéristiques spécifiques, pour se donner les moyens de parler d'objectifs communs au profit des enfants et des jeunes, comme l'INJEP et le Centre Pompidou ont essayé de le faire.

Pour ces formations conjointes, choisir, quand c'est possible, de les implanter dans des établissements muséaux ou des lieux de patrimoine est important pour que les acteurs puissent expérimenter en « direct ». C'est la clé d'entrée de la qualité de tous les projets qui pourront voir le jour ultérieurement.

Pour que l'accompagnement soit bénéfique, il importe, d'une part, que les accompagnants soient qualifiés pour le faire et qu'ils n'aient pas les mêmes appréhensions que les jeunes eux-mêmes dans leur rapport à la culture. D'autre part, les professionnels de la culture amenés à intervenir doivent être formés à tous les modes d'acquisition des savoirs : formels, non formels et informels. D'où l'importance d'organiser des formations croisées entre animateurs, artistes, enseignants, personnels de musées et jeunesse des collectivités territoriales et médiateurs culturels, ainsi que d'intégrer des modules sur les pratiques artistiques et culturelles des jeunes, la transmission entre pairs et les pratiques numériques dans les formations destinées aux professionnels de la culture, du social et aux enseignants.



## Bibliographie

- CARDON D., *La démocratie internet. Promesses et limites*, Le Seuil, Paris, 2010.
- CARDON D., GRANJON F., «Éléments pour une approche des pratiques culturelles par les réseaux de sociabilités», 2003, [www2.culture.gouv.fr/deps/colloque/cardon\\_granjon.pdf](http://www2.culture.gouv.fr/deps/colloque/cardon_granjon.pdf)
- CASANOVA R., VULBEAU A. (coord.), *Adolescences, entre défiance et confiance*, Presses universitaires de Nancy, Nancy, 2008.
- CHEVREFILS-DESBIOLLES A., «L'amateur dans le domaine des arts plastiques. Nouvelles pratiques à l'heure du web 2.0», rapport remis au département des publics et de la diffusion, ministère de la Culture et de la Communication, mars 2010.
- COULANGEON P., *Les métamorphoses de la distinction. Inégalités culturelles dans la France d'aujourd'hui*, Grasset, coll. «Mondes vécus», Paris, 2011.
- DONNAT O., *Regards croisés sur les pratiques culturelles des Français*, La Documentation française, Paris, 2003.
- DONNAT O., *Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique. Enquête 2008*, La Découverte/Ministère de la Culture et de la Communication, Paris, 2009.
- DONNAT O., «Pratiques culturelles 1973-2008. Dynamiques générationnelles et pesanteurs sociales», *Culture études*, ministère de la Culture et de la Communication, DEPS, 2011.
- GALLAND O., «Introduction. Une nouvelle classe d'âge?», *Ethnologie française*, «Nouvelles adolescences», n° 1, vol. XL, 2010, pp. 5-10.
- GLEVAREC H., *La culture de la chambre: préadolescent et culture contemporaine dans l'espace familial*, La Documentation française, Paris, 2009.
- HENNION A., «Réflexivités. L'activité de l'amateur», *Réseaux*, n° 153, 2009, pp. 55-78.
- HUERRE P., «L'histoire de l'adolescence: rôle et fiction d'un artifice», *Journal français de psychiatrie (JFP)*, n° 14, 2001, pp. 6-8.
- OCTOBRE S., DÉTREZ C., MERCKLÉ P., BERTHOMIER N., *L'enfance des loisirs. Trajectoires communes et parcours individuels de la fin du primaire aux années lycée*, La Documentation française, coll. «Questions de culture», Paris, 2010.
- OCTOBRE S., «Pratiques culturelles chez les jeunes et institutions de transmission: un choc de cultures?», *Culture prospective*, n° 1, janvier 2009.
- OCTOBRE S. (dir.), *Enfance et culture. Transmission, appropriation et représentation*, La Documentation française, coll. «Questions de culture», Paris, 2010.
- PASQUIER D., «La culture comme activité sociale», in MAIGRET É., MACÉ É. (dir.), *Penser les médias culture*, Armand Colin, Paris, 2005.
- PASQUIER D., *Cultures lycéennes. La tyrannie de la majorité*, Autrement, Paris, 2006.
- SINGLY DE F., *Les adonaissants*, Armand Colin, Paris, 2006.
- ZAFFRAN J., «Le "problème" de l'adolescence: le loisir contre le temps libre», *SociologieS* [En ligne], *Théories et recherches*, mis en ligne le 11 avril 2011, <http://sociologies.revues.org/3446>

## Des ouvrages ou des rapports sur ce thème publiés par l'INJEP

*Courants d'art. Les enjeux des pratiques culturelles en amateur*, INJEP/FNFR, Marly-le-Roi, 2004.

*De l'hiver à l'été*, numéros 1 à 10, 2002-2009.

*Panorama art et jeunesse*, Centre Pompidou/INJEP/MCC-DEPS, Marly-le-Roi, 2007.

### ■ Revue *Agora débats/jeunesses* INJEP/L'HARMATTAN

« Des pratiques artistiques des jeunes », n° 29, dossier coordonné par Denis Adam et Jean-Claude Richez, décembre 2002.

### ■ Collection « Cahiers de l'action »

BIER B., FOURNIER C. (coord.), *Culture, cultures : quelle(s) pédagogie(s) de l'interculturel*, n°s 24-25, 2009.

### ■ « Débats Jeunesses » INJEP/L'Harmattan

BECQUET V., LINARÈS DE C. (dir.), *Quand les jeunes s'engagent. Entre expérimentations et constructions identitaires*, 2005.

BIDART C., *Devenir adulte aujourd'hui. Perspectives internationales*, 2006.

BOUCHER M., VULBEAU A. (dir.), *Émergences culturelles et jeunesse populaire. Turbulence ou médiation ?*, 2003.

METTON-GAYON C., *Les adolescents, leur téléphone et Internet ? « Tu viens sur MSN ? »*, 2009.

VULBEAU A., *Les inscriptions de la jeunesse*, 2002.

### ■ À la documentation française

GALLAND O., ROUDET B. (dir.), *Une jeunesse différente ? Les valeurs des jeunes Français depuis 30 ans*, 2012.

## Programme de la formation-action « Médiateur de l'art contemporain »<sup>1</sup>

Module 1 : Partager une expérience esthétique  
24-25 novembre 2005 au Centre Pompidou

Jour 1		Jour 2	
<p><b>Communiquer une émotion esthétique</b> par un travail autour du « musée imaginaire »</p> <p>« <b>Big Bang, destruction et création dans l'art du xx<sup>e</sup> siècle</b> » Introduction à l'art moderne et contemporain à partir d'une ou plusieurs œuvres fondatrices</p> <p>– Y a-t-il une expérience esthétique propre à l'art du xx<sup>e</sup> siècle ?</p> <p>– Comment associer sensibilité et intellect dans l'appréhension des œuvres d'art ?</p>	<p>Didier Hugot, INJEP</p> <p>Éric Aupol, CNAC</p>	<p>« <b>Dada</b> » et l'art contemporain</p> <p>– Y a-t-il une expérience esthétique propre à l'art du xx<sup>e</sup> siècle ?</p> <p>– Comment la rencontre du visiteur et de l'œuvre est-elle envisagée dans cette exposition ?</p> <p>– Comment s'approprier une exposition pour accompagner un groupe ?</p> <p><b>Analyse et partage de l'expérience esthétique</b></p> <p>Comment le vécu de ces deux jours questionne-t-il la pratique des animateurs ?</p>	<p>Michel Gouery, CNAC</p> <p>Comité de pilotage</p>

Module 2 : Art, culture(s) et publics  
15-16 décembre 2005 à la MJC Club de Créteil

Jour 1		Jour 2	
<p><b>Culture et éducation populaire</b></p> <p>La question de l'accès au savoir et particulièrement à l'art existe depuis l'origine de l'éducation populaire, comment cette question a traversé ce mouvement et qu'en est-il aujourd'hui ?</p> <p><b>Culture de masse, culture savante et culture populaire, pratiques culturelles légitimes et illégitimes</b></p> <p>Comment ces questions se posent-elles dans le travail avec les publics ?</p>	<p>Chantal Dahan, INJEP</p> <p>Yves Jammet, APSV</p>	<p><b>La reconfiguration de l'action publique : nouvelles questions, nouveaux enjeux</b></p> <p>Quelles conséquences sur la pratique de l'animateur à l'heure de la décentralisation culturelle ?</p> <p><b>Interroger son rapport au savoir et à la culture</b></p>	<p>Bernard Bier, INJEP</p> <p>Yves Jammet APSV</p>

1. Document rédigé par Isabelle Moulinier, ULCCS Créteil, mai 2006.



## Module 7 : Le musée et ses publics

30 mai 2006 à Créteil

<b>Comment le service éducatif et le service jeune public du Centre Pompidou se posent-ils la question des publics?</b>
Rencontre avec une animatrice de l'atelier des enfants, un conservateur et Véronique Hahn, Centre Pompidou
<b>L'action éducative dans les musées d'art moderne et contemporain, une problématique de médiation</b>
Rencontre avec Franck Chalendart, responsable éducation populaire, service des publics, musée d'Art contemporain de Saint-Étienne
Analyse d'expériences d'animateurs et perspectives – Quelle coopération(s) possible(s) entre services éducatifs des musées et animateurs socioculturels?

## Module 8 : Un réseau, des projets pour le territoire: comment travailler ensemble demain?

29 juin à Rhizome, pôle expérimental de création et de ressources en arts plastiques, Torcy

30 juin 2006 au MAC/VAL, Vitry-sur-Seine



# RESSOURCES • RÉPERTOIRE DES SIGLES

<b>ACSE</b>	Agence nationale pour la cohésion sociale et l'égalité des chances	<b>DRAC</b>	Direction régionale des affaires culturelles
<b>APSV</b>	Association de prévention du site de la Villette	<b>IRCAM</b>	Institut de recherche et coordination acoustique/musique
<b>BEATEP</b>	Brevet d'État d'animateur technicien de l'éducation populaire et de la jeunesse	<b>MAO</b>	Musique assistée sur ordinateur
<b>BPI</b>	Bibliothèque publique d'information	<b>MJC</b>	Maison des jeunes et de la culture
<b>C2RMF</b>	Centre de recherche et de restauration des musées de France	<b>MNAM</b>	Musée national d'art moderne.
<b>CERLIS</b>	Centre de recherche sur les liens sociaux	<b>MoMA</b>	Museum of modern art (New York)
<b>CFA</b>	Centre de formation des apprentis	<b>OCDE</b>	Organisation de coopération et de développement économiques
<b>CNAP</b>	Centre national des arts plastiques	<b>PJJ</b>	Protection judiciaire de la jeunesse
<b>CNAP<sup>N</sup></b>	Site de visite et de partage du CNAP	<b>POM</b>	Petite œuvre multimédia
<b>CREDOC</b>	Centre de recherche pour l'étude et l'observation des conditions de vie	<b>ULCCS</b>	Union locale des centres culturels et sociaux
<b>DEPS</b>	Département des études, de la prospective et des statistiques	<b>VVV</b>	Ville vie vacances

## Ouvrages parus dans la collection

### Cahiers de l'action : Jeunesses, pratiques et territoires

- 01** – *Des ressources pour l'engagement et la participation des jeunes*  
Coordonné par Gérard Marquié, 2005 (épuisé)
- 02** – *La participation des jeunes à la vie publique locale en Europe*  
Sous la direction de Valérie Becquet, 2005
- 03** – *Animation et développement social. Des professionnels en recherche de nouvelles compétences*  
Sous la direction d'Annette Obin-Coulon, 2005
- 04** – *Les jeunes dans la vie locale : la participation par l'action*  
Jean-François Miralles, Julien Joanny, Éva Gaillat, Olivier Andrique, 2006
- 05** – *Espaces populaires de création culturelle. Enjeux d'une recherche-action situationnelle*  
Hugues Bazin, 2006
- 06** – *Projets éducatifs locaux : l'enjeu de la coordination*  
Véronique Laforets, 2006
- 07** – *Vers l'éducation partagée. Des contrats éducatifs locaux aux projets éducatifs locaux*  
Coordonné par Bernard Bier, 2006
- 08** – *Les conseils généraux, acteurs des politiques de jeunesse*  
Coordonné par Bernard Bier et Jean-Claude Richez, 2006 (épuisé)
- 09** – *Les collectivités territoriales, actrices de l'éducation populaire. Conférence de consensus, Paris, 2006*  
Coordonné par Nathalie Boucher-Petrovic, 2007
- 10** – *Accueillir les jeunes en milieu rural. Pour des territoires solidaires*  
Mouvement rural de jeunesse chrétienne, 2007
- 11** – *Prévenir les ruptures adolescents-institutions. Réflexion sur la recherche-action*  
Sous la direction de Joëlle Bordet, 2007
- 12** – *Enfants et jeunes nouvellement arrivés. Guide de l'accompagnement éducatif*  
Coordonné par Clotilde Giner et Eunice Mangado (AFEV), 2007
- 13** – *L'action sociale et la fonction parentale. Héritage et renouveau*  
Sous la direction de Florence Ovaere, 2007
- 14** – *S'informer pour s'orienter. Pratiques et parcours de jeunes*  
Cécile Delesalle, avec la collaboration de Sophie Govindassamy (Vérès Consultants), 2007
- 15** – *Enfants à la colo. Courcelles, une pédagogie de la liberté*  
Sous la direction de Jean-Marie Bataille, 2007
- 16** – *Éducation et citoyenneté*  
Coordonné par Bernard Bier et Joce Le Breton, 2007
- 17** – *Villes éducatrices. L'expérience du projet de Barcelone*  
Coordonné par Araceli Vilarrasa, Bernard Bier et Jean-Claude Richez, 2007
- 18** – *Le sujet écrivant son histoire. Histoire de vie et écriture en atelier*  
Coordonné par Alex Lainé et Marijo Coulon, 2008
- 19** – *Coexist, une pédagogie contre le racisme et l'antisémitisme. Déconstruire les stéréotypes*  
Joëlle Bordet, Judith Cohen-Solal, 2008
- 20** – *Territoires ruraux et enjeux éducatifs. La plus-value associative*  
Fédération nationale des Foyers ruraux (FNFR), 2008

- 21** – Structures d'animation en zones urbaines sensibles. L'exemple de la Communauté urbaine de Bordeaux  
Stéphanie Rubi, 2009
- 22** – Jeunes, racisme et construction identitaire  
Bernard Bier, Joëlle Bordet, 2009
- 23** – Construire une démarche d'évaluation partagée. Une expérimentation dans le Pas-de-Calais. Démarche coopérative du réseau DEMEVA  
Coordonné par Mathieu Dujardin, 2009
- 24-25** – Culture, cultures : quelle(s) pédagogie(s) de l'interculturel ?  
Coordonné par Bernard Bier et Clélia Fournier, 2009
- 26** – Sortir du face-à-face école-familles  
Afev, ANLCI, Fnepe, Injep, 2009
- 27** – La Réussite éducative. Un dispositif questionné par l'expérience  
Coordonné par Véronique Laforets, 2010
- 28** – Jeunes mineurs en Associations. Quel impact sur leurs parcours ?  
Stéphanie Rizet, 2010
- 29** – Politique locale de jeunesse : le choix de l'éducatif. Issy-les-Moulineaux  
Coordonné par Bruno Jarry, 2010
- 30** – Pour une animation enfance-jeunesse de qualité. L'expérience du Calvados  
Coordonné par Natacha Blanc, 2010
- 31** – Agir pour les enfants, agir pour les parents. L'expérience des Écoles des parents et des éducateurs  
Bernard Bier, Cécile Ensellem, 2011
- 32** – Jeunes de quartiers populaires et politiques de jeunesse. L'expérience du Grand Ouest  
Chafik Hbila, 2011
- 33** – L'accompagnement des jeunes ayant moins d'opportunités. L'exemple du programme Envie d'agir  
Brice Lesaunier, Laurence Gavarini (dir.), avec la collaboration de Caroline Le Roy, 2011
- 34** – L'expérience du service civil volontaire à Unis-Cité : quels enseignements pour le service civique ?  
Valérie Becquet (dir.), 2011
- 35** – Jeunes et médias : au-delà des clichés. Déconstruire les stéréotypes  
Coordonné par Mikaël Garnier-Lavalley et Marie-Pierre Pernet (ANACEJ), 2012
- 36** – L'information des jeunes sur Internet : observer, accompagner. Expérimentation d'outils avec des professionnels de jeunesse  
Sous la direction de Cécile Delesalle et Gérard Marquié, 2012
- 37** – Faciliter la transition vers l'emploi des jeunes : stratégies locales d'accompagnement  
Sous la direction d'Angélica Trindade-Chadeau, 2012

## CONTACTS

### Rédaction

ANGÉLICA TRINDADE-CHADEAU  
(directrice de la collection)

■ Tél. : 01 70 98 94 30

■ Courriel : trindade-chadeau@injep.fr

### Vente

■ Tél. : 01 70 98 94 35

■ Courriel : publications@injep.fr

■ Boutique en ligne

<http://www.injep.fr/catalog/>

# À découvrir également...

## des ouvrages de référence sur la jeunesse

**Agora débats/jeunesses** est une revue de recherche en sciences sociales qui traite des questions de jeunesse et de politique de jeunesse.

Animée par un comité de rédaction ouvert à plusieurs disciplines et composé de chercheurs, d'universitaires et d'experts, la revue, au travers d'articles de recherche, entend approfondir la connaissance sur les jeunes, leurs situations, leurs modes de vie, leur environnement, les relations qu'ils entretiennent avec les autres générations.

**Jeunesses : études et synthèses**, présente en quatre pages les résultats des enquêtes et études sur les thèmes des pratiques et attentes des jeunes, ainsi que des politiques publiques de jeunesse. Ces études et enquêtes sont réalisées par, pour ou avec l'INJEP en tant qu'Observatoire de la jeunesse.

### À La Documentation française

Olivier Galland, Bernard Roudet (dir.), *Une jeunesse différente? Les valeurs des jeunes Français depuis 30 ans*, octobre 2012.

Francine Labadie (dir.), *Inégalités entre jeunes sur fond de crise. Rapport de l'Observatoire de la jeunesse*, décembre 2012.

### En partenariat avec les éditions Autrement

Yaëlle Amsellem-Mainguy, Joaquim Timoteo, *Atlas des jeunes en France. Les 15-30 ans, une génération en marche*, août 2012.

#### ■ Acheter un numéro

Sur notre boutique en ligne  
(paiement sécurisé)

[www.injep.fr/catalog/](http://www.injep.fr/catalog/)

Par téléphone, fax, ou courriel  
Tél. : 01 70 98 94 35

Courriel : [publications@injep.fr](mailto:publications@injep.fr)

#### ■ S'abonner à la revue

*Agora débats/jeunesses*

Presses de Sciences Po

117, bd Saint-Germain, 75006 Paris

Tél. : 01 45 49 83 64

Fax : 01 45 49 83 34

[www.pressdesciencespo.fr](http://www.pressdesciencespo.fr)

Tarif 2012 pour 3 numéros en France

Étudiants : 36 euros

Particuliers : 42 euros

Institutions : 45 euros

Contacts ■ Presse/chercheurs

Revue **Agora** ■ Yaëlle Amsellem-Mainguy, rédactrice en chef ■ Tél. : 01 70 98 94 19

■ Courriel : [agora@injep.fr](mailto:agora@injep.fr)

**Jeunesses : études et synthèses** ■ Bernard Roudet, conseiller scientifique

■ Tél. : 01 70 98 94 29 ■ Courriel : [roudet@injep.fr](mailto:roudet@injep.fr)

# Consultez tous les titres disponibles sur notre site web

[www.injep.fr/publications](http://www.injep.fr/publications)

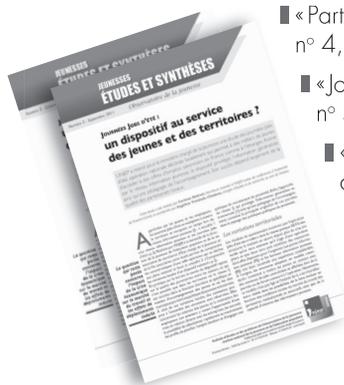
## Agora débats/jeunesses



- Jeunes, « riches » et « pauvres ». Processus de socialisation — n° 53
- Jeunes & santé : entre actions publiques et comportements individuels — n° 54
- Le « moment école » : la vie en milieu scolaire comme expérience — n° 55
- Varia : regards sur la jeunesse de Mauger, de Singly, van Zanten, Darmon, Le Gall, Le Van, Peretti-Watel, Mucchielli, Sulzer — n° 56
- L'expérience de la discrimination : les jeunes et l'accès à l'emploi — n° 57
- Éducation populaire et intervention sociale — n° 58
- Mixité dans les activités de loisir. La question du genre dans le champ de l'animation — n° 59
- Jeunesse & sexualité : expériences, espaces, représentations — n° 60
  - L'habitat, le logement et les jeunes. Modes de logement, manières d'habiter — n° 61
    - Les jeunes vulnérables face au système d'aide publique — n° 62
    - La santé des 15-30 ans. Une lecture du Baromètre santé — n° 63

Prix : 17 euros à partir du n° 60.

## Jeunesses : études et synthèses



- « Participation associative : des jeunes plus engagés dans la vie de la cité », n° 4, mai 2011
- « Journées jobs d'été : un dispositif au service des jeunes et des territoires », n° 5, septembre 2011
- « Services civiques et volontariat des jeunes en Europe. Une attente des jeunes, des logiques différentes J », n° 6, décembre 2011
- « Bien manger, manger bien. Les jeunes et leur alimentation », n° 7, janvier 2012
- « Voter, ça les intéresse ? Participation électorale des jeunes et évolution du lien politique », n° 8, mars 2012
- « Orientation : les pratiques d'information des jeunes changent la donne », n° 9, juin 2012
- « Des vacances entre jeunes : partir en "colo" », n° 10, septembre 2012.
- « Revenus étudiants : de fortes disparités liées à la diversité des parcours », n° 11, novembre 2012.
- « La notion de compétence : du concept aux enjeux de mise en œuvre », n° 12, février 2013

5 numéros : 20 euros • Téléchargeable gratuitement sur le site de l'INJEP.



Complexité des territoires, recombinaisons administratives, transformation des pratiques juvéniles, dispositifs multiples, nécessité de compétences renouvelées... Les professionnels et bénévoles des politiques de jeunesse, du développement local et de l'éducation populaire sont de plus en plus contraints à une adaptation permanente, faite de création voire d'expérimentation. Le partage d'idées, de valeurs et d'approches permet alors à chacun de s'enrichir mutuellement et de construire ainsi une intervention adaptée.

C'est dans cette dynamique que la collection des « Cahiers de l'action : jeunesse, pratiques et territoires » se propose d'offrir aux acteurs de la jeunesse des ressources sur des champs thématiques variés, utiles à leur travail, avec la volonté affirmée de faire émerger l'intelligence des pratiques.

## Les adolescents et la culture, un défi pour les institutions muséales

Ce numéro de la collection des « Cahiers de l'action » propose une analyse originale de cette période particulière de la vie que représente l'adolescence, où la quête d'identification et d'affirmation de normes culturelles s'appuie largement sur la relation entre pairs. Les mutations économiques et sociales, le développement d'Internet sont aujourd'hui parmi les éléments à l'origine d'une évolution importante du rapport des adolescents à la culture et de la place que celle-ci occupe dans leur socialisation. L'émergence d'une culture entre pairs, les réseaux d'experts qui se développent grâce aux réseaux sociaux et qui échappent aux institutions obligent celles-ci à recomposer leur mode de médiation.

Dans les musées, peu d'offres existent en direction des adolescents en dehors du temps scolaire. Pourtant, l'enjeu est d'importance. Le défi est en effet de tisser avec l'adolescent un lien individuel pour que le musée devienne un espace et un temps d'exploration où il puisse trouver sa place dans la lignée des générations. Comment repenser alors le rôle et la démarche des musées en tant qu'institutions culturelles, dans leur capacité à susciter chez les adolescents la curiosité, l'envie de savoir, de découvrir, voire de contribuer à la création, à sa compréhension et à sa mise en valeur ?

L'ouvrage présente et analyse des expérimentations, conduites en France et à l'étranger, afin d'aider les décideurs et les professionnels du champ de la jeunesse, de l'éducation, du social et de la culture à imaginer ensemble des projets territoriaux innovants. Des projets susceptibles de faire adhérer les adolescents à la culture dans la sphère muséale et aussi ailleurs... pourvu qu'ils soient « acteurs ».

*Chantal Dahan est chargée d'études et de recherche à l'INJEP sur la question des pratiques artistiques et culturelles.*

