

# COMPTE-RENDU

## COMMISSION ADOLESCENCE / RESEAU JEUNE PUBLIC AU CENTRE

MERCREDI 17 AVRIL 2024

---

### Présent.e.s :

BROSSE Carine	Association Cent soleils (45)
des COGNETS-MICHEL Solenn	Chargée de mission du RJP
JENNY Claire	Compagnie Point Virgule (28)
JOUTEUX Charles	Délégué culturel - Ligue de l'enseignement (41) Membre du Conseil paritaire du RJP Référént de la Commission Adolescence
LOUYET-VAN CAPPEL Nathalie	Compagnie Graine de lune (28)
KINIECIK Nathalie	Compagnie L'Intruse (41)
MAILLET Solène	Compagnie Möbius band / Théâtre des 3 clous (37)
MANUELLIAN François	Compagnie Brouhaha (45)
SANTAMARIA Cécilia	Compagnie Les 3 cris (36)

**Excusé.e.s :** Aurélie Joubert, Nathalie Manguy

### INTRODUCTION ET ACCUEIL

- **Rappel de la démarche et de la méthodologie**
  - Rappel du travail effectué en Commission 1 et de la méthodologie globale (Cf. Communiqué de janvier)
  - Rappel de l'objectif de la Rencontre régionale interprofessionnelle de 2025
  - Rappel des documents mis à disposition  
renvoi du lien vers le pad Ressources : <https://cloud.framaligue.org/s/YjA8dK9yYae9SbD>
- **Tour de table : présentation du travail de la structure et du travail mené sur l'adolescence**

#### **Cie Brouhaha**

- beaucoup de spectacles et d'actions menées en collège et lycée

#### **Cent soleils (Carine Brosse : chargée d'éducation à l'image)**

- beaucoup d'actions menées dans les collèges et lycée, avec option cinéma

### **Cie Graine de lune**

- souhaite aller vers les adolescent.e.s

### **Cie Point Virgule**

- travaille principalement en direction du très jeune public et en milieu carcéral
- questionnement « Les jeunes qui pratiquent ne sont pas forcément spectateurs »

### **Cie Les 3 cris**

- a mené récemment des actions en milieu scolaire ;  
la rencontre avec ce public était troublantes, questionnante...

### **Cie L'Intruse**

- travaille beaucoup auprès du très jeune public et depuis 3/4 ans auprès du public adolescent

## **ATELIER AUTOUR DE QUELQUES RESSOURCES DOCUMENTAIRES**

**Objectifs du jour :** dégager des idées forces de quelques documents phares identifiés et répertoriés dans le pad ressources : <https://cloud.framaligue.org/s/YjA8dK9yYae9SbD>

**Synthèse des notes via Beekast :**

<https://my.beekast.com/kast/3658dcfd4c5ec8b33b2e2fc19fa5c4/presentation>

## **SOURCE : ETUDES LE SPECTACLE VIVANT SUR LE PASS CULTURE - 2024**

### **REFERENCE CULTURELLE ECOLE VS APPROPRIATION PERSONNELLE**

- culture subie (école) VS culture choisie (avec les copains, pression de groupe)
- cadre scolaire : 75% des jeunes interrogés déclarent être déjà allés au théâtre avec leur école
- hors du cadre scolaire ou d'une sortie avec leurs parents : les jeunes sont 60% à avoir assisté à un spectacle de rue, 58% à un spectacle de cirque, et 46% à une pièce de théâtre

### **EVENEMENT SPECIAL**

- Organisez des événements à destination des jeunes du pass Culture : avant-premières, visites des coulisses, rencontres avec les artistes... ces événements « exclusifs » permettent aux jeunes de découvrir vos lieux sous un angle nouveau et sont particulièrement plébiscités sur l'application.
- recherche moment de sociabilités amicales

### **PROFIL DES PUBLICS (DISPARITÉ RURAL VS URBAIN) ET ACCESSIBILITE**

- 78% des amateurs de spectacle vivant habitent en ville
- féminin... 75% réservation par des femmes
- question de la gratuité importante pour eux

## **SOURCE : ETUDES - LE SPECTACLE VIVANT SUR LE PASS CULTURE**

### **COMMUNICATION**

- Les jeunes ne se sentent pas concernés par les communications des lieux de spectacle ou ne les comprennent pas. Idée : changer de ton, vocabulaire, de visuels plus moderne... ?

- nouveaux publics : l'importance des réseaux sociaux et du bouche-à-oreille (71% des jeunes interrogés déclarent avoir entendu parler de programmation des lieux de spectacle via des publicités sur les réseaux sociaux ou bien via des publications sur les comptes des artistes qu'ils suivent)
- publics déjà venus : les utilisateurs qui cherchent ensuite activement de l'information sur l'actualité du spectacle vivant se rendent sur les sites des lieux de spectacle (58%), les billetteries (55%) ou sur les réseaux sociaux (51%)

### CULTURE ET JEUNESSE : ET SI ON CHANGEAIT DE POSTURE ? - OPC - 2023

Renverser ses modes de fabrication des actions culturelles : passer de propositions initiées par les professionnels à l'apprentissage des usages culturels des jeunes pour construire les projets.

Les objectifs de « démocratisation culturelle » ne sont pas en phase avec les aspirations des jeunes et s'appuient très fortement sur la contrainte scolaire.

#### **LES OUTILS NUMERIQUES SONT DES ESPACES DE DEMOCRATIE CULTURELLE**

Il faut sortir de l'idée reçue selon laquelle la présence physique d'un groupe permet la réussite d'un projet culturel.

Les outils numériques sont des espaces de démarches singulières et d'innovation dans la mise en relation.

Point de vigilance : ce sont des outils industriels de diffusion, qui ont gagné beaucoup de place dans le champ culturel du quotidien. Et que l'on ne contrôle pas de l'extérieur.

#### **LES PROFESSIONNELS DE LA CULTURE DOIVENT PASSER DU JUGEMENT A LA CURIOSITE SUR LES PRATIQUES CULTURELLES NUMERIQUES DES JEUNES**

Le jugement est une posture rassurante, qui nous place en supériorité, mais elle met à distance les jeunes. Ils estiment qu'on veut supplanter leurs pratiques culturelles par d'autres que l'on juge « meilleures ».

A cela, les jeunes renvoient du dédain et du rejet aux propositions culturelles des professionnels. Pourquoi s'intéresseraient-ils en retour ?

Face à cela, il est utile de s'intéresser aux pratiques des jeunes (sans démagogie). Et de poser un regard curieux mais précis, pour avoir une image d'ensemble, dans les bons et mauvais aspects.

**POUR PERMETTRE LA RENCONTRE, IL FAUT SORTIR DES MODES DE PENSEE CONSTRUITS AUTOUR DES JEUNES** et de leurs pratiques culturelles numériques et se questionner sur nos pratiques, souvent normatives, sans écoute.

### « JEUNESSE, CULTURE & NUMERIQUE : LES SIX GRANDS CONSTATS QUI CONCERNENT DEJA LA GENERATION Z » - SOPHIE KELLER CONSULTANTE, EVE DENJEAN CONSULTANTE - SOCIOLOGUE URBAINE

**Constat : comment les acteurs du secteur culturel doivent s'interroger dans leurs modalités de création et de diffusion ?**

#### **HIERARCHIE SYMBOLIQUE**

Pour les jeunes, la culture c'est : une représentation ouverte et extensive : les disciplines artistiques, les loisirs, les savoirs et la transmission.

Il la distingue de la Culture : grandes institutions culturelles, patrimoine = image officielle et impersonnelle de la Culture.

Par opposition, les pratiques culturelles des jeunes ne sont pas associées à la Culture : jeu vidéo, streaming, Réseaux Sociaux (RS) et nouveaux médias numériques. Tout cela est considéré par les jeunes comme moins légitimes dans le champ culturel.

### « CULTURE SUBIE » VS « CULTURE CHOISIE »

En résonance avec la hiérarchie :

Culture subie = transmission par l'école et la famille, souvent considérée comme plus légitime

Culture choisie = + personnelle et intime

Attention NUANCES !!!

Le « choix » est toutefois influencé par les pairs (identification au groupe et pression) !

Les sorties « subies » sont reconnues par les jeunes comme porteuses d'ouverture culturelle et de bons moments en classe.

### NOUVEAUX ESPACES POUR LES PRATIQUES CULTURELLES

Nouveau rapport aux temps dédiés à la culture, par des espaces privilégiés pour accueillir les pratiques culturelles

- Vidéos en format court, à la carte, qui sont regardés dans les interstices disponibles, à la volée

+ Scrolling qui est renforcé par ces formats

+ Formats qui s'allongent quand on a plus de temps

- Activités à caractère spontané : aversion de prévoir et programmer

Les jeunes considèrent aussi les sorties en ville comme des sorties culturelles à part entière.

- Culture de la chambre : participe du processus d'autonomisation et d'individuation

Lieu de l'intimité, coupé de la famille.

Mais les réseaux sociaux troublent cette coupure en faisant rentrer les pratiques relationnelles

- Activités simples et gratuites, dans un cadre maîtrisé

*« Si t'es chez toi et que tu regardes un truc qui t'ennuie, tu peux l'arrêter. Mais un spectacle en vrai, si ça ne te plaît pas, t'es bloqué, tu ne pourras pas sortir, tu auras payé pour rien. »*

### L'ENTREMELEMENT DES PRATIQUES CULTURELLES NUMERIQUES ET DES PRATIQUES « IRL »

Smartphone = porte d'entrée des pratiques culturelles = outil de médiation

- découverte culturelle sur les plateformes

- outil d'accès à la culture, sans restriction d'âge et gratuitement

- lieu pour trouver des recommandations

Réseaux sociaux = espaces pour créer des liens directs entre artistes et publics

Mais : les jeunes reconnaissent toujours une valeur spécifique aux événements et expériences culturelles de la vraie vie.

Ils savent qu'il n'y a pas d'équivalence entre les deux : ce sont des espaces-temps spécifiques

Enfin, les jeunes restent lucides sur les outils numériques et leurs limites.

### UNE CULTURE DE L'AUTOPRODUCTION ET DE LA COMMUNAUTE

Les jeunes s'appuient sur les espaces numériques pour leurs pratiques amateurs

Espaces choisis et autonomisés des adultes qui permettent l'expérimentation

- Culture du Do It Yourself

- Émergence de professions autour des pratiques numériques : streameur, youtubeur, influenceur...

- Appui sur la construction d'une communauté : dont on peut faire partie/ qu'on peut créer

### DES ACTEUR.RICE.S CULTUREL.LE.S QUI INNOVENT POUR S'ADAPTER AUX JEUNES PUBLICS

Elles sont nombreuses et doivent permettre le rapprochement par la connaissance mutuelle.

Les jeunes apprécient ces initiatives quand :

- elles portent des œuvres avec un caractère immersif/ludique/participatif
- les outils sont interactifs et authentiques

## CULTURE ET NUMERIQUE, 5 SCENARIOS PROSPECTIFS POUR LA METROPOLE DE LYON

Ces scénarios s'appuient sur des signaux faibles et des tendances qui sont à l'œuvre sous nos yeux, auxquels nous ne prêtons pas toujours attention mais qui transforment en profondeur les réalités de notre monde.

**UTILISER LES OUTILS SUR LESQUELS SE TROUVENT LES ADOS POUR CREER DES ŒUVRES TOUJOURS PLUS INNOVANTES**, plutôt que de rejeter le numérique et le voir comme un obstacle : envoi d'un SMS pour donner rendez-vous au public dans des lieux surprenants de la ville, imaginer des spectacles qui se déroulent dans des appartements dont il faut découvrir l'adresse par des jeux de piste, organiser des prestations à domicile où les soirées se continuent sur des repas partagés entre artistes et publics, imaginer des prestations dans lesquelles les visiteurs deviennent partie prenante de l'œuvre : ils déclenchent des performances, enfilent des costumes, renseignent des données pour obtenir des parcours individualisés (inspiration des drama games, descendants des escape games. Porosité entre art et divertissement.

Spectacles 100% virtuel : plateforme de spectacle live streaming

Dispositifs interactifs

Économie nouvelle : + de spectateurs possibles, mais pas plus de dates

Salle deviennent des studios de production

Spectacles sur mesure

Nouveaux métiers

Deepfakes

Avec baisse de subventions + de mécénat = privatisation va vers la standardisation

Partage de la valeur de l'œuvre : partage de l'émotion

Avec contre-tendance : citoyennisation de la culture

## **ET SI LA CULTURE INCARNAIT DES MOUVEMENTS SOCIAUX ET MILITANTS ?**

Face aux multiples crises écologiques et sociales, les habitants ne croient plus en l'État et, dans ce contexte de chaos institutionnel, la rue devient un terrain de lutte politique à ciel ouvert. Les arts comme un moyen de lutte contre les inégalités, interaction avec le public, conception d'œuvres co-construites avec des millions d'internautes qui deviennent des co-militants, etc.

Participation en présentiel à une œuvre par les vêtements ou des actions, grâce des directives reçues via les réseaux sociaux. Élaboration de performances dans lesquelles il s'agit avant tout de réaffirmer son autonomie, de construire son identité, de résister aux injonctions et de convaincre grâce à des événements politiques qui font rêver et participer autant que réfléchir. La rue comme nouvelle salle de spectacle géante. Les frontières entre le contenu artistique et le message engagé deviennent floues.

Culture et mouvements sociaux :

Spectacle comme performance = accompagner les ados dans leurs identités et leurs revendications

Résister aux injonctions de genre

Réappropriation du pouvoir d'agir

Rue = nouvelle salle de spectacle géante / abolir la frontière spectacle/vie en intégrant les réseaux sociaux des jeunes

## **ON PART DU POSTULAT QUE DEMAIN NOUS AURONS DES CARTES CARBONE**

Ce ne sera plus possible de consommer trop et nous devons baisser nos consommations, ce qui induit la fin des gros festivals et manifestations à grosse empreinte carbone. L'idée est de repenser l'empreinte écologique de la culture avec créativité. Des contraintes mais qui peuvent redynamiser l'imagination par la création de nouveaux spectacles surprenants et créatifs. Exclusivement de l'ultra-local, des matériaux de récup', événements culturels ultra locaux, organisation de « semaines de la culture » pour condenser les déplacements et les besoins de rassemblements du public qui continue à vouloir se retrouver lors d'événements collectifs.

Culture = wild tech = repenser son empreinte pour décupler la créativité

Avec limitations carbone qui arrivent :

propositions artistiques en ultra local avec matériaux de récup'

### **« EXPERIENCE DES CONFINEMENTS PAR LES ADOLESCENTS RURAUX » - INJEP - 2021**

- **RENFORCER LES PARTENARIATS LOCAUX** (institutions éducatives / collectivités / associations)
- **PROMOUVOIR L'INCLUSION ET LA DIVERSITE** (valoriser les talents et les aspirations des adolescent.e.s ruraux.les / prendre en compte leur diversité culturelle et sociale)

Constats autour de la jeunesse

Expériences des confinements des adolescent.e.s ruraux.les : même en milieu rural , disparités sociales et les confinements ont eu des impacts différents : isolement par rapport aux autres adolescent.e.s

Quels outils pour donner accès aux jeunes en milieu rural ? Espaces de diffusion ? Institutions sociales ? Collectivités locales ?

Si l'adolescence est une cible des politiques publiques, elle ne constitue pas une catégorie pleine et entière des politiques publiques (segmenté entre plusieurs ministères). En ce moment, répression et restriction.

### **« DE SPECTATEURS A CREATEURS : MULTIPLICITE DES PRATIQUES CULTURELLES ET ARTISTIQUES DES JEUNES » - DATANT DE 2019 ET REALISEE AUPRES DE JEUNES DE 18-30 ANS**

- **FACILITER L'ACCES AUX EVENEMENTS CULTURELS EN LIMITANT LEUR COUT** (billetteries + transports collectifs),
- **INFORMER ET ENCOURAGER AFIN DE LIMITER L'AUTO-CENSURE** face aux modes de transmission familiale pouvant orienter/limiter l'accès et les choix

### **« PLACE AUX JEUNES SUR LES PLATEAUX ! DES CREATIONS PROFESSIONNELLES ASSOCIANT LA JEUNESSE AU PLATEAU : ACTE ARTISTIQUE, ACTE POLITIQUE ? »** **COMPTE-RENDU DE RENCONTRE PROFESSIONNELLE - AVRIL 2023**

Des créations professionnelles associant la jeunesse au plateau : acte artistique, acte politique

Projets artistiques comme des « aventures à bénéfice mutuel »

Question du collectif : comment transformer le « je » en « nous », qui devient un besoin pour les jeunes.

Espace d'écoute et qui donne une place, que les jeunes ne trouvent pas ailleurs.

En faisant se rencontrer des jeunes qui ne connaissent pas peut se créer un collectif authentique, sincère, sur lequel on peut s'appuyer pour créer : texte, écriture collective

Il faut aussi être vigilant à créer un collectif riche des individus et divers dans les profils et les vécus.

Place des moments informels : moments de respiration et de liberté utiles à la constitution d'un groupe,

Lieux d'apprentissage pour les jeunes : par la création, les jeunes réalisent qu'ils sont légitimes à dire des choses. Ils apprennent aussi qu'ils peuvent se libérer physiquement, intellectuellement, émotionnellement.

Quelle place pour l'authenticité ?

Possible si les jeunes ne se sentent pas jugés/évalués

Recherche d'authenticité est un tâtonnement permanent

Place des adultes : accompagner le processus, sans vraiment les diriger.

Artistes doivent avoir une appétence pour les processus créatifs partagés et qui incluent les jeunes

Attention au respect des règles administratives qui encadrent la pratique amateur et le travail des mineurs : il y a beaucoup de contraintes à respecter.