



Adolescences numériques

Au Ciné 104 de Pantin et dans le cadre du festival Côté Court en Seine-Saint-Denis, un colloque consacré aux « Adolescences numériques » était organisé en partenariat avec KYRNEA / Passeurs d'images et la Direction du développement culturel de la Ville de Pantin, en juin 2012.

La journée a ouvert un débat autour de la nécessité de faire évoluer les perspectives et les enjeux de l'éducation à l'image face au « tournant culturel » que constitue l'émergence des cultures numériques dont l'essor accompagne le développement de ce que l'on nomme le Web 2.0 ou Web collaboratif.

Ce colloque « Adolescences numériques » nous a offert l'occasion de rappeler qu'à l' « heure numérique », il est devenu inévitable de se pencher sur la culture des usages. Il nous a également procuré l'opportunité d'interroger les productions audiovisuelles que les adolescents de l'ère numérique élisent et plébiscitent ou celles qu'ils imaginent, composent et diffusent.

Cultures jeunes et culture des écrans

Doctorante en sociologie, Virginie Villemin est revenue sur les habitus culturels qui ont cours au sein de la « génération numérique ». S'appuyant sur des extraits de films et un choix de vidéos mises en ligne sur des sites de partage comme Dailymotion ou YouTube et « visitées » par de nombreux adolescents, elle a tenté de dresser un panorama des pratiques culturelles adolescentes à l'ère du numérique.

Reprenant les résultats d'une enquête menée au sein du Centre de Recherche pour l'Étude et l'Observation des Conditions de vie (CREDOC), Virginie Villemin a rappelé qu'en 2010, 99% des jeunes de 12 à 17 ans « surfaient » déjà sur la toile et que 94% disposaient d'un accès Internet à domicile. À l'instar de la sociologue Réjane Hamus-Vallée, elle a précisé que parmi ces adolescents, « 59% visionnent des vidéos en streaming, (alors que) 28% en téléchargent ». Elle a également souligné qu'il est devenu extrêmement courant pour les adolescents contemporains de « jouer » avec les images et les propositions audiovisuelles disponibles sur la toile. Ils les « détournent », les pastichent, les parodient en « bricolant » à partir de leurs propres moyens des User Generated Content (UGC), ces objets audiovisuels créés et mis en ligne par les « usagers » d'Internet.

Pour Virginie Villemin, l'arrivée des nouvelles technologies de l'image au cœur des sociétés modernes a déterminé une véritable « culture des écrans » chez ces « natifs numériques » qui, fréquentant depuis leur plus jeune âge de nombreux médias visuels ou audiovisuels, n'hésitent pas à se saisir des possibilités « expressives » qu'ils leur offrent.

En étudiant la place occupée par Internet dans les pratiques culturelles des adolescents, Virginie Villemin s'est interrogée sur la fracture numérique, pour se demander s'il ne s'agissait pas d'un simple déplacement de pratiques pré-existantes : défiance contre l'autorité, construction identitaire, mise en scène de soi.

Des préjugés tenaces persistent à l'encontre d'Internet : terreur du dévoilement de soi, peur d'une déperdition de la pensée au profit d'un monde médiatique voué à la publicité, accroissement d'une violence sociétale via un système de légitimation arbitraire (« like » ou « dislike »), fossé numérique reproduisant les inégalités sociales présentes dans le monde physique.

Investir les territoires émergents

Le contexte énoncé, la parole est donnée à Isabelle Arvers, commissaire d'exposition et animatrice d'ateliers tournés vers la réalisation de machinimas, ainsi qu'à Benoît Labourdette, réalisateur,

producteur (Quidam Production) et spécialiste du « Pocket film » (il a fondé le [Festival Pocket films](#) avec le Forum des images et est délégué artistique du Festival caméras mobiles, au Lux, scène nationale de Valence).

Leur présence était l'occasion d'aborder deux territoires singuliers de la vaste « scène » des cultures numériques qui sont en train de s'imposer aujourd'hui comme de véritables moyens d'expression susceptibles d'engendrer de nouvelles formes de « récits » audiovisuels. Les deux praticiens ont présenté les particularités expressives de leur média et exposé les expériences pédagogiques qu'ils leur ont permis de « vivre » avec des adolescents.

À travers un corpus diversifié de productions, Isabelle Arvers s'est penchée sur l'[univers des Machinimas](#) composé d'objets audiovisuels réalisés à partir des mondes virtuels ou des jeux vidéo, puis a souligné le hiatus entre le grand succès des machinimas sur le web et le peu d'engouement qu'ils suscitent dans le monde physique (un festival consacré aux machinimas attire généralement peu de visiteurs). En offrant à chaque usager des moteurs d'images prêts à l'emploi, ce succès est d'abord dû à la créativité induite et à l'avènement d'une nouvelle forme d'expression, comme en témoigne le [machinima French Democracy](#) réalisé par Alex Chan en 2005, point de vue sur les émeutes qui ont embrasé les banlieues cette année-là.

Benoît Labourdette, de son côté, a abordé le « petit » monde des « Pocket films » mis en scène à l'aide d'un téléphone portable. De l'apparition des plateformes vidéo (YouTube, Dailymotion, Vimeo) au développement de la 3G, les images se définissent avant tout par leur instantanéité et leur caractère partageable. Les hébergeurs de vidéos incitent ainsi les particuliers à produire un maximum de vidéos, celles-ci pouvant générer d'importants revenus pour les plateformes d'échange. Ce développement sans précédent des pratiques vidéo oblige à repenser les notions de « mémoire » et de « créativité », alors que tout un chacun se met à produire des images et à les diffuser.

De ces territoires émergents, les deux intervenants s'accordent à dire qu'il est à présent nécessaire de les intégrer pleinement dans les actes de transmission. Véritables outils de production de sens et de réflexion, les nouvelles technologies incitent les adolescents à s'emparer de formes expressives inédites, en phase avec leurs goûts, leur sensibilité, leur créativité.

L'éducation à l'image face aux cultures numériques

Un débat s'est ouvert entre la salle et les trois intervenants du début d'après-midi rejoints par les réalisateurs Marie Vermillard et Jean-Claude Taki. La première a acquis une certaine renommée avec ses courts-métrages *Reste* (1992) et *Quelqu'un* (1995), avant la sortie de son long-métrage *Lila Lili* (1999). Le second est l'auteur de courts et longs-métrages réalisés à l'aide de téléphones portables. Pour lui, l'intérêt du téléphone, c'est qu'il n'est pas un outil destiné à faire des images.

Les divers échanges ont fait apparaître que la « révolution culturelle » numérique a engendré de nouvelles formes d'expressions audiovisuelles voire de nouvelles perspectives d'écritures fictionnelles dont les acteurs de l'éducation à l'image ne peuvent ignorer l'importance. Ils ont permis de revenir sur la profonde mutation des pratiques audiovisuelles dont témoignent les territoires qui composent l'archipel des cultures numériques audiovisuelles (mondes virtuels, jeux de rôle en ligne multijoueurs, Webdocumentaires, Web séries et autres Machinimas). Des acteurs culturels présents dans la salle ont mis l'accent sur l'extension des domaines de consommation, de production et de diffusion d'images qui « caractérise » l'environnement numérique au sein duquel nous évoluons quotidiennement. Les praticiens et réalisateurs venus dialoguer avec eux ont souligné que ce « phénomène » socioculturel de prolifération et de « manipulation » des images informe tout particulièrement les pratiques audiovisuelles et le rapport aux images des adolescents avec lesquels ils travaillent régulièrement. Ces mêmes intervenants ont également fait remarquer qu'une telle évolution obligeait à reconsidérer la place et la fonction des pédagogues et autres médiateurs culturels impliqués dans le domaine de l'éducation à l'image. En s'appuyant sur ces observations et leur expérience professionnelle, d'autres protagonistes ont communiqué leurs interrogations sur le rôle, les conditions d'existence, voire la légitimité de leur propre démarche éducative.

Face aux mutations socioculturelles qui animent nos sociétés depuis l'avènement du Web 2.0, il est apparu comme primordial que les acteurs de l'éducation à l'image acquièrent une véritable « culture numérique » qui leur permettrait de devenir plus familiers des pratiques audiovisuelles des adolescents d'aujourd'hui.

Re transcription : Jean-Marc Génuite et Thomas Stoll

[Dans la même rubrique :](#)

[Action culturelle cinématographique](#)

[Cultural Studies, enjeux et perspectives](#)

[Jeunes, univers culturels et images](#)

[La réception des dispositifs sur le cinéma par les jeunes rhônalpins](#)

[La sollicitation du spectateur au cinéma](#)

[Les médias de masse et leurs publics](#)

[Les publics, diversité de réception et d'appropriation des œuvres](#)

[Les publics, une notion à réfléchir](#)

[Sputnik, plus qu'une salle de cinéma ...](#)