

Rencontre des médiateurs numériques des bibliothèques en Auvergne-Rhône-Alpes

Vendredi 10 Décembre 2021 : 25, rue Chazière 69004 Lyon



9h30 : ouverture de la journée

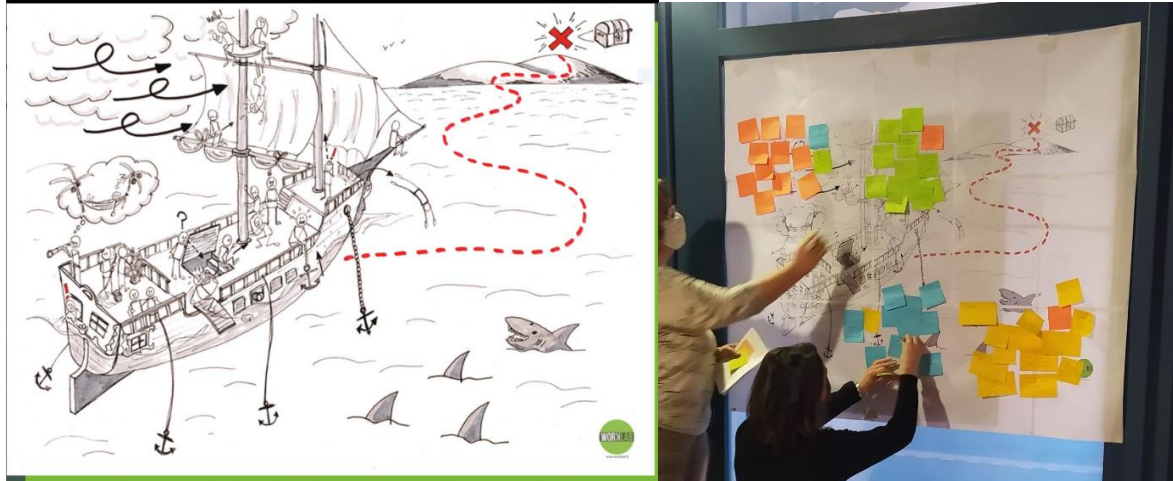
Animée par

- **Priscille Legros** – Chargée de Mission Numérique – p.legros@auvergnerhonealpes-livre-lecture.org - (Auvergne-Rhône-Alpes Livre et Lecture)
 - A contacter en cas de demandes particulières entre les acteurs du livre (ex : demande de dédicaces d'écrivains en bibliothèque) – Idée d'inter professionnalisation entre les acteurs du livre.

- **Laura Tamizé** – Chargée de Mission Bibliothèques – l.tamize@auvergnerhonealpes-livre-lecture.org - (Auvergne-Rhône-Alpes Livre et Lecture)
 - Mission large et en devenir (récemment embauchée), problématiques diverses sur les PNB, l'accessibilité numérique, la médiation numérique mais aussi sur les arts numériques.
 - Idée d'établir une cartographie des acteurs du territoire
 - Personne « ressources » pour des idées de projet à monter.
 - Elle dirige des groupes de travail de médiathèques départementales pour considérer la bibliothèque à la croisée des chemins entre le numérique, la culture ou encore l'illettrisme.

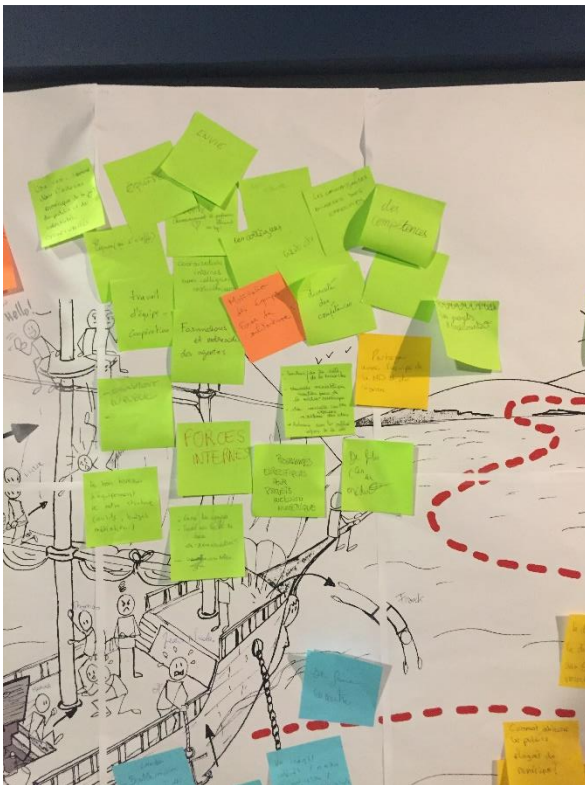
10h - 11h : temps collaboratif – interconnaissance

Activité brise-glace : Illustration d'un bateau en destination d'une île comme **Objectif d'une médiation numérique idéale**. Image du bateau avec comme équipage les acteurs de la médiation numérique à bord. Chacun s'identifie selon les postures des personnages présents.



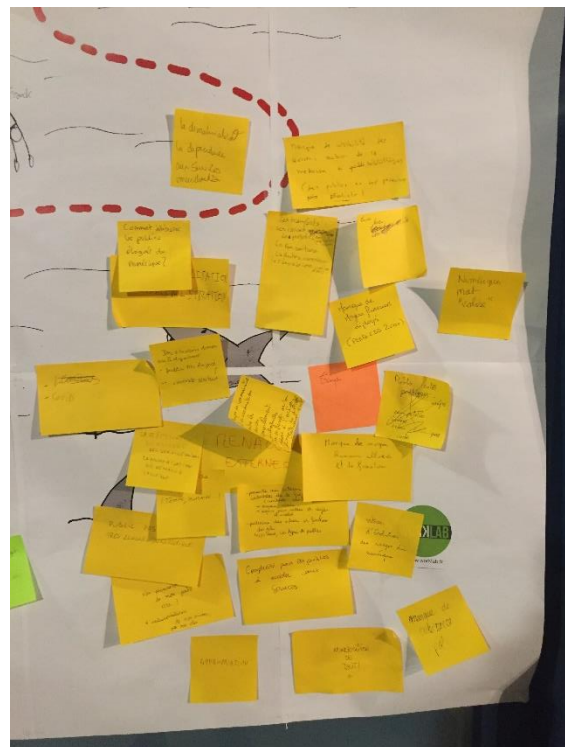
Identification par Post-it pour chaque acteur présent : (Cf : Photo suivante)

- Des Vents porteurs au niveau des vents. (Orange)
 - o Ex : Les financements qui ont été déployés, les nouveaux acteurs sur le terrain, la collaboration des partenaires, les échanges sur les réseaux sociaux avec effet de communauté...



- Des Menaces au niveau des requins. (Jaune)
 - o Ex : Le Covid qui éloigne la population des bibliothèques,

- Des Freins au niveau des ancres. (Bleu)
 - o Ex : Le manque de moyen humain, de temps et financier, la dématérialisation des démarches administratives chronophage, etc.



- Des Forces internes au niveau des voiles. (Vert)
 - Le soutien des équipes en interne, le désir d'évolution dans les hierarchies,
 - l'identification des acteurs en interne.



11h - 12h30 : TABLE RONDE



En présence de droite à gauche :

Priscille Legros, chargée de mission numérique, Auvergne-Rhône-Alpes Livre et Lecture

Johanna Guerreiro, médiatrice culturelle de la cie d'arts numériques Adrien M & Claire B

Julien Devriendt, responsable numérique à la bibliothèque de L'Hajÿ-les-Roses

Loïc Gervais, chargé de développement de projets d'action sociale au département de Haute-Savoie et auteur du blog <https://mediateurnumerique.org/>

Célia Bonnet-Ligeon, co-fondatrice de l'agence Voyage.Pizza

Victor Kherchaoui, référent numérique à la médiathèque du Rize, à Villeurbanne

Laura Tamize, chargée de mission bibliothèques, Auvergne-Rhône-Alpes Livre et Lecture

Thèmes de la table ronde : « arts numériques en bibliothèques, une voie pour l'inclusion ?" : qu'est-ce-que l'action culturelle numérique ? Permet-elle/faut-il formaliser des compétences numériques à développer à travers elle ? Les arts numériques proposent d'approcher la médiation numérique par le sensible, par le discours artistique, les bibliothèques doivent-elles s'en faire le relai ? Comment ? Les arts numériques sont-ils un moyen d'aborder l'inclusion numérique par le prisme des enjeux (surveillance, open data, sobriété numérique, pouvoir des algorithmes...) ? ».

Introduction par **Loïc Gervais** :

➤ **Qu'est-ce qu'on entend par inclusion numérique au sein d'une bibliothèque ?**

Pour lui, l'inclusion numérique est synonyme de « Faire société », elle est avant tout le reflet de l'inclusion sociale dans la société. Elle est révélatrice de la fracture au niveau de la société.

La bibliothèque est une actrice majeure pour combattre l'exclusion numérique. Sur le podium de l'aide numérique (cf : le Baromètre Numérique), on trouve :

- 1. La famille et les amis.
- **2. Les bibliothèques**
- 3. Les cyberbases.

Dans les objectifs primaires pour faire face à l'inclusion numérique, on retrouve :

- 1- **L'accès et l'accessibilité** (Au niveau réseau sur le territoire mais aussi les accès handicapés)
- 2- **Le matériel** (Ordinateur, Scanner, ou encore imprimante)
- 3- **La littératie** (Qu'est-ce qu'on veut transmettre comme éléments ? quelles sont les compétences en interne qui peuvent être au service de l'inclusion ?)
- 4- **La médiation** : Comment transmettre ? Comment intéresser les gens ?

Question démocratique : **Est-ce qu'une personne devrait avoir besoin d'un pré-requis nécessaire numérique pour avoir accès à ses droits ?**

La bibliothèque est là aussi pour participer au développement de l'esprit critique de ses usagers. Dans l'idée d'une augmentation de sa capacité d'agir, idée d'un éveil numérique nécessaire. Attention de ne pas définir la médiation numérique uniquement par le prisme des aides aux démarches administratives.

Johanna Guerreiro & Julien Devriendt :

➤ **Qu'est-ce que l'art numérique ?**

L'art numérique peut être considéré comme un outil de médiation à part entière mais aussi comme le sujet de l'art numérique. Le développement des récits interactifs peut être pris comme une évolution de la médiation numérique, tout comme les jeux vidéo comme une nouvelle forme de récit ou encore un nouveau moyen d'expression comme arts de la parole ou de l'écrit.

Question posée sur les frontières de l'artiste numérique : est-ce qu'on peut considérer l'écrivain qui tape son texte sur ordinateur comme un artiste numérique ? Est-ce que l'auteur de BD qui fait ses illustrations sur tablette en est-un aussi ?

Célia Bonnet-Ligeon :

- **Interactivité de l'œuvre numérique.** Est-ce qu'on considère les artistes numériques comme des artistes dits « à part » ou dans la continuité et l'évolution de l'Art en général, comme un nouveau mouvement artistique ?

Idée de Trans'média : « *La culture de la convergence, Des médias au tranmédia* » de Henry Jenkins.

Idée d'un développement de plusieurs communautés numériques au lieu d'une seule.

Victor Kherchaoui & Julien Devriendt :

- **Question de la diffusion des arts numériques, seulement dans les musées ?**

Les arts numériques sont aussi des œuvres qui sont sur internet ou sur l'outil numérique et qui sont à la recherche d'un accueil et d'une diffusion sur un lieu physique. Ce sont des œuvres qui sont libre d'accès, et qui peuvent être facilement diffuser dans des lieux différents et au même moment. Son accès peut être multiforme :

- Exposition ou Artothèque (avec possibilité de prêt pour les publics)
- Résidence artistique : temps d'atelier ou de création. Idée d'inspiration partagé au public. (Ref : Label ECM 1997, sur les arts numériques en résidence)
 - Idée de mettre en place une idée de partage d'œuvres contemporaines.

Le cas des FabLab : Approche plus technique, lieu avec la difficulté de l'approche culturelle de l'art numérique.

Cadre et préoccupation des arts numérique avec une envie collective. Inspiration des artistes (ex : Bibliothèque de Nîmes par Alexandre Simonet dans les années 2000)

→ ref : <https://www.nimes.fr/bibliotheque/enseignants-et-scolaires/pratiques-artistiques-numeriques.html>

Johanna Guerreiro :

- **Présentation de Aqua Alta (<https://www.am-cb.net/projets/acqua-alta>) :** Expérience en réalité augmenté avec le livre comme support, et interaction avec la tablette, idée du récit qui prend vie, basé sur le mouvement de danseurs réels.

Lors de la présentation de l'atelier en structure, Johanna fait une formation d'1h avec le médiateur numérique qui accueille l'atelier, 30 min avec l'équipe entière de la médiathèque par exemple. Evocation de l'importance de la communication au sein des équipes.

Julien Devriendt :

La force du numérique comme un outil transversal et lien entre les secteurs : Numérique comme agent facilitateur de communication.

Loïc Gervais :

Secteur du « Fond Local » comme lieu de diffusion des arts numérique, comme soucis d'archivage. Est-ce qu'on peut considérer aussi le numérique comme un frein d'accès à la culture. Si l'utilisateur est en difficulté avec le numérique se retrouve en difficulté face à l'accès à la culture avec la numérisation de beaucoup de documents.

Victor Kherchaoui :

Technique marginale sur la médiation : médiation culturelle avec un souci numérique. Nouvelle perspective de mise en situation.

Idee de jeux vidéo par exemple : Expérience de découverte de projets éducatifs.

Activité comme socle : Atelier de découverte de jeux vidéo avec pratique avec les seniors comme médiation intergénérationnelle.

Atelier robotique : Exemple d'un travail documentaire : exposition sur un blog de l'évolution du robot, rôle de journaliste sur l'évolution des questions des droits d'auteur, droits des publications. Comment tourner l'atelier vers une réflexion sur la capacité de prise de parole, les moyens d'expression en intégrant la vidéo, la programmation => Développement de l'attrait des usagers.

Célia Bonnet-Ligeon :

Il est bon de rappeler que la montée des compétences commence déjà par une bonne évaluation des compétences. Le numérique n'est pas pris en compte au niveau de la scolarité et ne fait pas l'objet d'évaluation. Beaucoup d'utilisateurs sont autodidactes et par curiosité développent leur intérêt pour les nouvelles technologies, le numérique ou les mondes virtuels. Aucune institution n'évalue ce niveau. Les ateliers peuvent être aussi des viviers de talents cachés.

Présentation de VoyagePizza : <https://voyage.pizza/> Connexion à un monde virtuel (Metaverse) Développement du pouvoir d'agir avec un temps d'initiation élevée.

Il est important de mettre en avant le côté autre que numérique et ne pas faire des ateliers trop restrictifs au niveau des âges, des sexes ou encore des cibles. Un atelier sur Instagram par exemple et ses déviances peut avoir comme cibles autant les jeunes filles, principales utilisatrices des filtres et de leurs images, mais aussi des parents pour faire de la prévention.

Tiktok peut être pris comme un outil de médiation sur la mise en scène, la prise de parole, la scénarisation. On peut aborder la question de la sensibilisation à la création de contenus sur internet de leur impact.

Johanna Guerreiro :

- **Aqua Alta** (<https://www.am-cb.net/projets/acqua-alta>) Expérience de réalité virtuelle sans aspect sensationnel comme dans les sections de jeux vidéo où la réalité augmentée est souvent associée à des attaques de zombies et joue avec les émotions de peur ou d'appréhension.

La compagnie Adrien M et Claire B est dans une action culturelle avant moi et renvoie à nos émotions propres. Quand Johanna présente son atelier, elle compte 2h de présentation, la cible les 7/80 ans.

Le premier temps se compose de manipulation avec les tablettes, échange sur les esthétiques des applications, moments de test et de jeux.

Le second temps repose sur l'information, on échange sur la réalité augmentée, qu'est-ce que c'est, est-ce qu'ils en ont déjà rencontré ? Temps de témoignage.

Le dernier temps est un temps de médiation à proprement parler. Elle présente le livre, comme technologie au service de l'émotion. Elle développe l'histoire des livres. Elle demande à chacun d'évoquer un adjectif d'émotion ressenti face à leur expérience face à cette réalité augmentée. Cette exercice entraîne un entraînement de diction, d'expression et d'oralité au-delà du numérique.

Elle parle d'un atelier numérique pour donner sur le sensible.

L'action culturelle comme un outil de lutte contre l'illettrisme, numérique contre l'illettrisme.

Julien Devriendt :

Il faut faire attention au cloisonnement des secteurs. Le numérique doit faire partie intégrante de tous les membres de la bibliothèque et de tous les secteurs dédiés. Pour affronter les plus réticents, il faut savoir faire preuve de ruse et intégrer le numérique petit à petit, par exemple dans des projets déjà existants.

Ex des Racontines : une montée des compétences numériques est possible en se basant sur des présentations déjà existantes. Idée d'un enregistrement sur le blog de la médiathèque ou sur le site, ou sur les réseaux sociaux pour faire connaître les racontines. Travail d'accompagnement du médiateur numérique comme un soutien face à l'outil. Le numérique comme facilitateur de projet et non comme ennemi du réel.

Idée d'ateliers entre grand-parents et enfants : le public est donc ciblé mais attention de ne pas stigmatiser par des termes d'une culture précise, comme le terme de « geek » qui pourrait éloigner des personnes qui ne savent pas ce que c'est.

Ne pas oublier de préparer l'après, que les usagers gardent une trace de leur passage durant l'atelier, comme un souvenir, un objet tangible pour garder quelque chose du temps passé. A adapter avec le public.

Il faut penser « Porte d'entrée » face aux sceptiques des jeux vidéo par exemple → Il faut voir l'Art Numérique comme source de création (ex : Appli Spot - <https://app-enfant.fr/application/lexperience-spot-une-invitation-au-voyage/> »)

Critique des Appli et jeux pour enfants que l'on peut retrouver dans « La Revue des Livres pour enfants ».

Il faut garder en tête la vision d'un médiateur culturel qui utilise le numérique. On peut parler du concept de « Ingame Photography » : l'idée de prendre des captures d'écran des jeux video comme une création d'œuvre d'art, dans l'idée de prendre la photo au bon moment pour réaliser un art numérique à part entière.

Ex : Dimension satirique du jeu GTA (<https://lesactualites.news/technologie-et-science/la-satire-americaine-remasterisee-de-grand-theft-autos-tiendra-t-elle-le-coup-grand-theft-auto/>)

Au niveau local lyonnais, on évoque des ateliers basiques organisé par FRAMASOFT.

13h45 - 15h30 : **Arts et cultures numériques - place aux projets !**
(4 projets présentés au format pitch : 10 minutes de présentation et 10 minutes d'échanges)

L.I.R et Les loges, deux dispositifs développés par le Théâtre Nouvelle Génération - CDN de Lyon - **Joris Mathieu**, directeur du TNG (Théâtre Nouvelle génération) et de la compagnie Haut et Court.

1. « L.I.R. » (Livre In Room) Idée du geste simple de saisir un livre pour réactiver la littérature. Travail en amont fait par les bibliothèques pour mettre en avant leur fond documentaire.
2. « Les loges » consiste à entrer dans la loge d'un interprète (immersion dans l'écriture théâtrale) et de son intimité. Production en collaboration avec ARSENA. Idée de décrocher le combiné et faire face à l'interprète pendant 5 min. Idée de proximité, retrouvez l'idée de la rencontre. Expérience ludique dans sa prise en main.
 - a. Tarif : environ 3000€ par mois avec une amplitude de 8m² environ.

Les loges : actuellement installés dans les Monts du Lyonnais dans un programme théâtrale.

H@bitées, une exposition participative d'arts numériques développée par AADN (Arts & Cultures Numériques) avec la médiathèque l'Échappée de Rillieux-la-Pape - **Nadine Makris**, chargée de production à AADN. Contact : creation@aadn.org 0687471952

- Création en partie en collaboration avec les médiathécaires de l'Echappée.
- Thématique sur « Tisser du lien » : Habiter dans un écosystème, Faire œuvre ensemble, renouveler l'expérience du public.

Concept de 7 cabanes immersives dans différents espaces : 7 micro-univers.

- ➔ 3 œuvres pré-existantes programmés.
- ➔ 4 œuvres créées IN SITU avec le laboratoire et en coopération avec les médiathécaires.

Le Laboratoire était composé de 8 artistes locaux et régionaux ainsi que 8 acteurs territoriaux (médiathécaires et autres agents du territoire).

Cabanes immersives :

1. BIOME : Expérience végétale.

2. KHAÏMA : Ecosystème, travail sur l'appartenance.
3. TER69R : Relation entre 2 êtres vivantes (idée d'interaction).
4. SHARZAD : Jukebox à contes.
5. ATLAS : Pouponnière de cabanes.
6. LUMINESCENCE : Fougère avec laquelle on communique.
7. AQUA ALTA.

[Audioscope Palimpseste](#), un projet artistique (recherche-action) autour des paysages mentaux et mémoriels de chacun, à travers le recueil de récits et d'images - Magalie Rastello et **Marcelo Valente**, artistes Magma Studio

30 disques type vinyle papier en réalité augmentée. Réflexion sur l'enregistrement des supports (nouveaux) Idée d'un dispositif simple pour faire face à la fracture sociale et numérique. Dispositif disponible dans le tiers lieu (C.C.O.), au centre d'accueil des migrants, et à la médiathèque RISE.

Concept de laisser une trace de leur passage donc création en collaboration. Développement d'un langage propre avec des procédés techniques pour contourner la barrière de la langue. Dispositif en mobilité (au contact de la population) Idée de contrer le caractère éphémère de la mémoire et de réintroduire de la musique sur le papier.

[Les KitNum de la Médiathèque Départementale du Puy-de-Dôme](#) pour expérimenter de nouvelles formes de médiation - **Laurence Rellier** responsable de l'accompagnement des territoires et de la médiation numérique - DADCT du Conseil départemental du Puy-de-Dôme et **Fabien Laouer**, animateur multimédia à la Médiathèque de Saint Eloy les Mines.


Avec la labellisation BNR : Achat d'outils numériques pour le développement des médiathèques du secteur. (Imprimante 3D, Pack réalité virtuelle, des projecteurs tactiles, et des claviers musicaux pour ateliers d'écriture)

Idée d'Ateliers BD : Création graphique sur tablette graphique connectée. Environ 45 min en accueil de classes : 1^{ère} case déjà dessinée pour permettre à l'enfant de continuer le récit et cadrer la classe. (Temps assez court) Exercice ensuite de colorisation.

15h30 – 17h : Ateliers de cogitation : arts numériques et inclusion en bibliothèque. Restitution des ateliers et conclusion de la journée.


GROUPE DES STARK (HAUTE-MONTAGNE)

- Aurélie Sanguedolce – bibliothèque départementale de l'Ain
- Laurence Dupland – médiathèque départementale de l'Isère
- Steve Riou – La Bulle, Annemasse
- Mathilde Jacquot – médiathèque Les Singuliers, Belleville en Beaujolais
- Thomas Giannoni – bibliothèque municipale Lyon 2e
- Grégory Bahdé – MLIS Villeurbanne
- Guillaume Renard – bibliothèque municipale de Lyon
- Célia Bonnet-Ligeon – Voyages.Pizza




GROUPE DES TARGARYEN (COM-COM)

- Céline Comby – bibliothèque départementale de l'Ain
- Ghislain Lombardo – médiathèque de Vaux-en-Velin
- Anna Benattar – médiathèque Les Singuliers, Belleville en Beaujolais
- Florian Baratange – ville d'Annemasse
- Thomas Iglésis – Métropole de Lyon
- Sylvie Merle – médiathèque départementale de la Drôme
- Johanna Guerreiro – AMCB
- Victor Kherchaoui – Le Rize, Villeurbanne




GROUPE DES TYRELL (VILLE)

- Franck Guigue – médiathèque de Roannais Agglomération
- Stéphane Aubert-Gelhaye – médiathèque départementale de la vallée de la Drôme
- Coline Anxionnaz – bibliothèque départementale du Rhône
- Marina Barras – médiathèque L'Odysée, Craponne
- Valentine Dal Gobbo – Médiathèque Camus - RLP Bourg-en-Bresse
- Alexandra Le Moëne – Ville de Bron
- Astrid Tatigny – Privas
- Marcello Valente – Magma Studio
- Fabien Laouer – médiathèque de Saint Eloy Les Mines



GROUPE DES LANNISTER (METROPOLA)

- Jean-Nicolas Monier – Métropole de Lyon
- Nicolas Bravais – MLIS Villeurbanne
- Isabelle Chareyron – médiathèque départementale de Haute-Loire
- Jean Millet – Bibliothèque municipale de Lyon
- Violaine Sol-Martinez – médiathèque Les Singuliers, Belleville en Beaujolais
- Nadine Makris – AADN
- Julien Devriendt – bibliothèque de l'Hay-les-Roses
- Laurence Rellier – médiathèque départementale du Puy-de-Dôme



Mise en situation et mise en place d'ateliers fictifs suivant une mission précise, un territoire ainsi que des partenaires du territoire.

Notre mission :
Imaginer un projet où l'art numérique est un outil pour développer l'autonomie et la créativité.

Notre territoire et nos forces vives :
- 1 ville de taille moyenne
- 52 agents
- dont 9 plutôt à l'aise avec le numérique

TITRE DE NOTRE PROJET / ÉVÉNEMENT / ACTION

LES PARTENAIRES POTENTIELS PRÉSENTS SUR NOTRE TERRITOIRE

<input type="checkbox"/> 1 mairie	<input type="checkbox"/> 3 écoles
<input type="checkbox"/> 1 librairie	<input type="checkbox"/> 2 collèges
<input type="checkbox"/> 1 théâtre	<input type="checkbox"/> 8 collectifs d'artistes
<input type="checkbox"/> 1 lycée	<input type="checkbox"/> 1 salle de concert
<input type="checkbox"/> 1 cinéma	<input type="checkbox"/> 1 CRJ (centre ressource information jeunesse)
<input type="checkbox"/> 1 centre social	<input type="checkbox"/> Pôle emploi

NOTRE PROJET SERA RÉUSSI SI :

Notre punchline

SCHÉMA/DESSIN DE NOTRE PROJET

TYPE DE PROJET

Secteurs culturels et disciplines artistiques concernés	
Parties prenantes et partenaires	
Public(s) Cible(s)	
Compétence(s) visé(s)	

NOS FORCES

NOS FREINS

IDENTITÉ ET CADRE DU PROJET

Description de notre projet
Durée et lieux

Notes en vrac :

Evocation du site <http://www.mediaenlab.com/> et possibilité de programmation d'une carte Arduino comme borne de lecture CD.

[AURASMA](#) : Application de réalité augmentée.