

# MODE D'EMPLOI

par Julien Devriendt

En 1997, le ministère de la Culture et de la Communication met en place le label Espace culture multimédia<sup>1</sup> (ECM). Installés au sein d'établissements culturels, ces espaces ont pour objectif de «développer et valoriser de manière prioritaire la dimension culturelle des nouvelles technologies de l'information et de la communication, à la fois comme outils d'accès à la culture et au savoir et comme outils d'expression et de création»<sup>2</sup>.

Soixante-quatre bibliothèques sont ainsi labellisées, représentant 40 % des ECM. Elles organisent des ateliers de découverte, d'initiation mais également des expositions et résidences d'artistes numériques. Ainsi, la médiathèque François-Mitterrand des Ulis (91) a accueilli de mars à septembre 2003 l'artiste Nicolas Clauss pour le projet «j'ai 10 ans», un projet autour de recueil de paroles d'enfants issus de l'immigration. Cette démarche autour des arts numériques s'inscrit dans la continuité des actions de valorisation et de soutien de la création initiées dans les bibliothèques dès les années 1960.

Néanmoins, le caractère à la fois numérique et plastique de ces œuvres les réserve à des établissements ayant fait du numérique et de la création contemporaine un axe fort de leur projet. En l'absence d'une telle volonté, les ECM, afin de répondre à une demande pressante, et légitime, de leurs publics, orientent principalement leurs activités autour de l'accompagnement et l'initiation aux outils numériques. En 2002, Jean-Christophe Théobalt, alors chargé de mission ECM, constatait «de manière fréquente des faiblesses dans l'appropriation plus créative des NTIC»<sup>3</sup>.

## LES ARTISTES S'AUTOSAISISSENT DU NUMÉRIQUE

Le numérique a ainsi constitué pour nos sociétés un tournant anthropologique majeur<sup>4</sup>, tant il a modifié nos manières de penser et d'agir. Les artistes se sont saisis très vite des questions numériques, pour les utiliser dans leurs œuvres, les détourner, les repenser. L'art numérique est présent dans différentes disciplines et pratiques artistiques comme le spectacle vivant, la musique, les arts plastiques, la littérature et va faire appel à des artistes, des

---

1. Pour les sigles et acronymes, voir la liste en fin d'ouvrage.

2. Jean-Christophe Théobalt, «Les espaces culture multimédia», *Bulletin des bibliothèques de France*, 2002, n° 1, p. 74-76. [En ligne] < <https://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2002-01-0074-008> >.

3. *Op. cit.*

4. Michel Wieviorka, *L'impératif numérique ou La nouvelle ère des sciences humaines et sociales*, Paris, CNRS Éditions, 2013.

chercheurs, des designers, des ingénieurs. Il s'inscrit le plus souvent dans une démarche expérimentale pour interroger notre rapport aux technologies.

Ces formes artistiques permettent aussi aux publics de mieux comprendre les enjeux, et les outils, liés au numérique.

Nous souhaitons mettre en lumière combien la bibliothèque constitue un lieu culturel privilégié pour la diffusion des arts contemporains et numériques. Toutefois, l'art contemporain est souvent considéré comme élitiste et difficile d'accès, aussi la question dont ce livre se saisit est bien : comment nos établissements peuvent-ils porter cette ambition et associer l'art contemporain au quotidien des publics ?

Les bibliothèques ont développé de nombreux outils et dispositifs permettant l'accompagnement des publics : expositions, résidences d'artistes, ateliers de création, rencontres, artothèques, ... qui témoignent de leur volonté de se positionner comme lieu de découverte à la fois des œuvres mais également de nouvelles pratiques artistiques. En permettant un accès direct aux créations et aux artistes, la bibliothèque rend possible, favorise une expérience sensible pour chacun.

## REPENSER LA DIMENSION ARTISTIQUE ET CULTURELLE DU NUMÉRIQUE

Au début des années 2010, l'émergence du mouvement Maker<sup>\*5</sup> offre à de nombreux établissements la possibilité de renouveler leur offre d'ateliers numériques. Les outils présents au sein des laboratoires de fabrication (imprimantes 3D, cartes de programmation, découpeuse vinyle) permettent de démultiplier les possibilités créatives et d'activer l'imagination des publics. Si de nombreux établissements se sont équipés et proposent des ateliers d'initiation et de découverte, force est de constater que l'on reste encore trop souvent dans une approche purement technique laissant de côté la dimension artistique.

Comme le soulignait Céline Meyer dans son mémoire, « [les bibliothèques] ne sont pas encore perçues, ni par le public, ni par leur tutelle, comme des lieux de l'art contemporain »<sup>6</sup>. Elles contribuent pourtant depuis de nombreuses années à la création contemporaine et s'inscrivent au sein de projets d'éducation artistique et culturels ambitieux. Les bibliothèques sont des

---

5. Les termes suivis d'un astérisque (à leur première occurrence) sont définis dans le glossaire en fin d'ouvrage.

6. Voir Céline Meyer, *L'art en bibliothèque publique*, mémoire d'étude de conservateur de bibliothèque, sous la direction de Gérard Regimbeau : Enssib, 2009. [En ligne] < <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/2073-l-art-en-bibliotheque-publique.pdf> >.

équipements culturels de proximité qui constituent un lieu idéal de démocratisation et de diffusion, où les publics découvrent et explorent les formes artistiques contemporaines.

Il s'agit aujourd'hui de repenser la dimension artistique et culturelle du numérique au sein de nos établissements. Le défi est bien d'aller au-delà de la fonction « outil » du numérique, de permettre la découverte de l'art contemporain et d'accompagner le développement de nouvelles formes d'expressions et de pratiques artistiques. Ainsi, nous nous inscrivons dans la « manière nouvelle » de penser la bibliothèque, comme Dominique Arot en formait le vœu il y a déjà 20 ans : « accueillir et diffuser au sein de la bibliothèque les œuvres de la création contemporaine sous toutes ses formes, ce n'est pas créer un département ou un support de plus, au gré des modes, mais bien plutôt penser d'une manière nouvelle la bibliothèque comme un lieu de culture entièrement inscrit dans son temps »<sup>7</sup>.

## PRÉSENTATION DE L'OUVRAGE

### Découvrir les arts numériques

La première partie du livre propose une exploration des arts numériques à travers trois entretiens. Deux artistes viennent partager leur regard sur la place du numérique dans leurs pratiques artistiques. Julie Stephen Chheng est autrice et illustratrice. Elle réalise des projets alliant le papier et le numérique pour proposer des expériences de lecture uniques, comme *la pluie à midi* aux éditions Volumique ou encore « Uramado », une chasse au trésor en réalité augmentée\*. De son côté, Julien Levesque se décrit comme un « plasticien du net ». Membre du collectif DataDada, il détourne des objets quotidiens et des technologies numériques pour créer des dispositifs interactifs.

Dominique Moulon, enseignant, critique d'art et commissaire d'exposition, nous raconte ensuite l'histoire des arts numériques. Des premières œuvres utilisant l'électronique dans les années 1960 à « l'art à ordinateur » des années 1980 puis l'art numérique dans les années 1990-2000. Il nous montre comment l'art numérique, et avant lui la photo et la vidéo, prolonge la question de la technique dans l'art ; la manière dont cet art évolue à la frontière entre technique, outil et médium pour s'intégrer aux autres pratiques artistiques.

Nous poursuivons notre découverte de l'art numérique en nous intéressant aux nouvelles formes d'écriture et de narration qu'il rend possible. Des

7. Dominique Arot, « Les bibliothèques et la sensibilisation à la création artistique contemporaine », in *Bibliothèques/Lieux d'art contemporain. Quels partenariats ?* Limoges, Alcol ; Paris, Fédération française des bibliothèques, 2001.

premiers récits hypertextuels aux œuvres hypermédiatiques (combinant image, son, interactivité) Julien Devriendt montre comment ces nouvelles formes de récits se diffusent auprès du grand public, notamment par le jeu vidéo, puis ont irrigué d'autres médiums en permettant l'apparition de nouveaux objets entre jeu vidéo, roman, bande dessinée ou cinéma.

Victor Kherchaoui nous présente ensuite le dispositif Micro-Folies, un équipement numérique de valorisation des arts. Pensées pour être installées au sein d'équipements culturels existants, elles commencent à apparaître en bibliothèque. Si la proposition « prêt à l'emploi » est séduisante et peut permettre à de nombreux établissements de se lancer, Victor Kerchaoui apporte des éléments de faisabilité pour intégrer pleinement le dispositif Micro-Folies au sein du projet d'établissement.

En conclusion de cette première partie, nous proposons, avec Nathalie Caclard, une sélection de ressources spécialisées sur les arts numériques, pour découvrir les acteurs principaux et les événements incontournables, en France et en Europe, suivre l'actualité du domaine et alimenter votre veille.

## Le contexte numérique de l'EAC

Nous l'avons vu, le numérique n'est pas seulement une gamme d'outils mais un tout-nouveau contexte devenu un enjeu sociétal majeur. Une première étape est de permettre à chacun de comprendre, créer, s'exprimer avec et via les outils numériques.

La deuxième partie du livre s'ouvre sur la manière dont nos établissements peuvent développer le numérique au sein de l'éducation artistique et culturelle (EAC). Pour cela, il est important de ne plus réduire le numérique seulement à une spécialité, une mission à part, mais de le penser au sein d'une organisation transversale des équipes et des services, permettant de diversifier les approches.

Pour développer leurs actions, les bibliothèques ne sont pas isolées, elles s'appuient sur des partenaires, invitent des artistes, collaborent avec des lieux de création et de diffusion. Jocelyne Quélo, directrice de l'Espace Jean-Roger Caussimon, vient rendre compte du travail partenarial mené à Tremblay-en-France autour de la diffusion et de la médiation des arts numériques. Si aucune recette ne peut être appliquée de manière unique elle souligne, à travers des exemples concrets, l'importance de trouver des cadres suffisamment souples, de varier les modalités d'action, de favoriser les rencontres entre les individus, et pas seulement entre institutions, permettant à chacun des partenaires de s'y investir pleinement.

Jean-André Ithier, directeur de la médiathèque départementale de l'Hérault, nous présente ensuite le projet de création de jeu vidéo *Chut!*, un

projet original et ambitieux ayant pour objectif de sensibiliser les adolescents à la liberté d'expression. Créé en collaboration avec le studio Them Games, le jeu intègre des éléments créés lors d'ateliers animés par des artistes locaux avec des collégiens. Si le jeu est une réussite, la contribution présente les défis qui se sont posés tout au long du projet, de la conception à la médiation indispensable de l'œuvre créée.

Alexandre Simonet, responsable du Labo<sup>2</sup> au sein de la bibliothèque Carré d'Art à Nîmes, revient sur plus de quinze années de projets d'éducation artistique menés autour des arts numériques. Des résidences d'artistes en passant par la création d'un webdocumentaire\* jusqu'à l'organisation du Nîmes Open Game Art (NOGA), festival mettant en avant les nouvelles formes de narration explorées par le jeu vidéo.

Le tissu associatif d'un territoire est également une opportunité pour les bibliothèques. Les associations sont des lieux ressources, qui offrent des compétences et des expertises, développent des réseaux d'acteurs spécialisés dans la création contemporaine. Plusieurs contributions du livre en témoignent.

Ici, un acteur historique de la médiation des arts numériques, l'association Siana basée à Évry, nous présente le travail mené depuis 15 ans « pour une meilleure connaissance des enjeux du numérique et de ceux qui démystifient usages et technologies au quotidien : les artistes du numérique ». Hervé Pérard et Auriane Pichon partagent avec nous le travail mené avec les acteurs de la lecture publique sur le département de l'Essonne. Des formations menées avec la médiathèque départementale aux expositions accueillies par les médiathèques, ils reviennent sur l'importance des dispositifs de médiation en direction des publics.

Enfin, Maëlle Vimont-Broch, de l'association PiNG, partage ses réflexions sur la posture d'accueil, de médiation et d'animation d'ateliers. Comment accompagner les publics à penser et créer avec les outils numériques ? Elle nous propose une liste d'actions et d'attitudes à adopter pour repenser nos actions de médiation et créer les conditions favorisant l'expérimentation et la découverte de nouvelles pratiques.

## Diffuser les cultures numériques

Dans la troisième partie, nous retrouvons à nouveau la bibliothèque Carré d'Art de Nîmes. Si les expériences menées par le Labo<sup>2</sup> depuis 2003 ont permis de sensibiliser aux pratiques créatives numériques, il faudra toutefois attendre 2011 et l'obtention du label bibliothèque numérique de référence (BNR) pour que les bibliothèques de Nîmes développent une stratégie de développement numérique. Caroline Very-Mathieu, responsable du pôle Développement

numérique, nous présente l'organisation mise en place et l'accompagnement des équipes permettant une approche transversale du numérique.

Comment accompagner les professionnel.les des bibliothèques, favoriser l'accès aux œuvres, la rencontre avec des artistes numériques ? C'est l'objectif que s'est fixé le département du Val-de-Marne qui propose le service « Malles à pixels » à destination du réseau des bibliothèques du Val-de-Marne. Ce sont des kits à emprunter, comprenant à la fois une sélection d'outils de création numérique (découpeuse vinyle, brodeuse, etc.) mais également des œuvres numériques. Nathalie Caclard, à l'origine du dispositif, revient sur sa mise en place.

L'Espace multimédia Gantner (EMG), antenne de la médiathèque départementale de prêt du département du Territoire de Belfort, constitue un établissement unique dans le paysage des bibliothèques françaises. Espace d'art contemporain reconnu à l'international pour la qualité de ses collections d'art numérique, l'EMG est également un lieu, de proximité, ouvert à tous. Valérie Perrin, directrice de la structure, nous présente comment l'EMG partage son expertise et son savoir-faire dans la transmission de la création contemporaine avec les publics.

Julien Annart, enseignant et formateur, a créé et dirigé l'espace jeu vidéo du Quai 10, premier espace culturel permanent dédié aux jeux vidéo en Belgique. Coordinateur du *Manuel de pédagogie vidéoludique*<sup>8</sup> (en libre accès), il vient partager son travail sur l'utilisation du jeu vidéo dans le cadre d'ateliers philo. Une proposition originale qui permet ici de faciliter l'accès à la philosophie, tout en favorisant une autre approche de la médiation autour des jeux vidéo.

Les deux contributions suivantes reviennent sur l'organisation interne et les axes de développement des bibliothèques, en montrant comment des partis pris forts dans les projets de service et d'établissement sont des leviers pour accueillir et diffuser les arts numériques.

Victor Kherchaoui, référent numérique de la médiathèque du Rize, du réseau de lecture publique de Villeurbanne, nous présente comment les arts numériques ont été intégrés au sein des actions de médiation numérique du réseau des médiathèques. La difficulté, et l'intérêt, étant de ne pas s'arrêter aux actions individuelles de tel ou tel service ou agent.e, mais de construire, progressivement, une mission commune pour arriver à l'intégrer pleinement au projet d'établissement. Une dynamique partagée à l'échelle d'un établissement favorise une acculturation des équipes, renforce l'accompagnement des publics dans leur découverte des usages et pratiques créatives

---

8. Julien Annart (dir.), *Jeux vidéo et éducation: manuel de pédagogie vidéoludique*, Bruxelles, FOR<sup>7</sup>; Digital Wallonia, 2019. [En ligne] < [www.educajeux.be](http://www.educajeux.be) >.

numériques et permet également de valoriser les ressources et les services de l'établissement.

L'art numérique pour découvrir et valoriser le patrimoine écrit et graphique, c'est le projet mené à la bibliothèque Méjanès d'Aix-en-Provence autour des collections patrimoniales avec l'artiste Nicolas Clauss. Aurélie Bosc nous explique comment ce projet, mené en partenariat avec l'association Seconde Nature, a conforté l'équipe dans sa volonté de positionner la bibliothèque comme lieu de création et de promotion «de nouvelles formes de découverte du patrimoine écrit et graphique».

Enfin, pour vous accompagner dans la mise en place de votre projet autour des arts numériques, ou dans son développement, un Mémento retrace les étapes et les idées essentielles de l'ouvrage. Vous trouverez également à la fin de l'ouvrage un glossaire des termes spécialisés du domaine, un index des noms et des lieux présents dans le livre ainsi qu'une bibliographie.