

→ atelier « DÉVELOPPER LA CRÉATIVITÉ »

Présentation de projets :

- Ateliers « La minute », **Patrick Treguer**, Espace Mendès France, Poitiers (86)
- Atelier My Cube (créations 2D / 3D) / Guide pédagogique sur la création numérique, **Nathalie Brémaud**, Le Cube, Issy les Moulineaux (92)
- « La vigne dans la ville » (monde virtuel), **Cédric Mayeur** et **Béatrice Castay**, Médiathèque Assia Djebar, Blanquefort (33)
- Découverte des arts numériques avec Pierre Vanni (création vidéo), **Charlotte Montmirel**, MJC Relief, Morangis (91)

Modérateur : **Philippe Maleskevitch**, DDRJS Midi Pyrénées

Capter le public jeune

Impulsé par la ville d'Issy-Les-Moulineaux, le Cube est un centre de création numérique aujourd'hui financé par la communauté d'agglomération Arc de Seine. À la fois pôle de création, de diffusion et de médiation, le Cube a su créer des passerelles entre ses trois pôles pour capter un public jeune.

Décloisonnement

L'espace Médiation du [Cube](#) est un lieu d'initiation et de formation. 5 000 heures de formation par an sont dédiées aux pratiques amateurs, de l'initiation aux outils multimédias aux stages de création. Il accueille tous les niveaux et tous les âges. « *Sensibilisation* » à partir de 2 ans ; « *club des souris* » à partir de 6 ans ; « *club des pixels* » à partir de 9 ans. L'Atelier « My Cube » s'articule autour des thématiques de la création 3D, 2D, vidéo numérique, création de blog et de site. L'Espace « My Cube », en accès libre, permet éventuellement de poursuivre le projet initié dans le cadre d'un atelier. Il donne accès à des ressources (logiciel, magazines,...) en présence d'un animateur.

Le Cube à Issy-Les-Moulineaux (92), un espace décloisonné qui s'adapte aux pratiques des jeunes

« *Il n'est pas rare qu'un enfant passe de l'Espace à l'Atelier et vice-versa* », observe Nathalie Brémaud, responsable déléguée des publics et de l'action éducative au Cube. « *Le changement de discipline se fait naturellement au travers des échanges qu'ils peuvent avoir entre eux et avec les animateurs. Il est également possible de changer de pratique en cours d'année.* »

Cette polyvalence s'articule également avec la programmation du pôle Diffusion « *avant, pendant, et après les expositions* ». Nathalie Brémaud montre les créations 3D des ateliers qui se sont déroulées avant l'expo sur la ville du futur. Par la suite, la visite de l'exposition « [la ville de demain](#) » a permis à ces enfants de rencontrer les artistes et d'échanger autour des œuvres¹. Un petit carnet de bord leur a été remis pour leur donner les clés et l'envie de créer après chez eux.

Partir des pratiques des jeunes

Le Cube intervient également dans les établissements scolaires et propose des formations aux enseignants. « *Jusqu'à 12 ans, c'est facile de capter le public. Entre 13 et 14 ans, on y parvient à peu près. Entre 14 et 18 ans, c'est plus difficile.* » Le profil socio-culturel n'y fait

¹ « Les arts numériques réinventent la ville », Reportage vidéo, Le Cube, 2008. <http://www.cubefestival.com/2008/09/reportage-sur-le-cube-festival/>, consulté en juin 2009

rien. « *Qu'ils soient sur-équipés ou sous-équipés, ils considèrent qu'ils n'ont pas besoin de nous* », observe Nathalie Brémaud. « *On les voyait, mais ils ne venaient pas dans nos ateliers.* » Pour capter ce public retors, l'équipe du Cube les a écoutés « *s'exprimer sur leurs pratiques* », « *multiples* » et de nature essentiellement « *sociales* » : jeux en réseau, blogs, mobile, chat, sms... Wikipédia, Facebook, Myspace, Dailymotion, Deezer, MSN, Youtube, Skyblog, World of Warcraft. Sans oublier le MMORPG Dofus, un jeu de rôle massivement multijoueur qui constitue une forte demande. « *Ils sont face à de nouveaux modes d'accès à la culture. Bien plus qu'un nouveau rapport à la culture, c'est une nouvelle culture qui se crée chaque jour.* »

A l'inverse, les jeunes ne connaissent pas toujours le potentiel que leur offre le numérique. « *Ils focalisent bien souvent sur un type de pratique. Au-delà des pratiques d'échange, le jeune public a besoin d'un accompagnement dans la prise en main du multimédia comme outil de créativité.* »

« *On leur a proposé des ateliers qui se rapprochaient le plus de leurs pratiques.* » En lien avec le jeu vidéo, l'atelier de pixilation image par image les ouvrira sur la technique et l'histoire du film d'animation. Des ateliers de montage vidéo, de création de blog, de réalisation d'animation rejoignent leurs centres d'intérêts. Pour chaque thème : des astuces et conseils sur la façon de réaliser une création numérique (méthodologie), les outils pour créer (logiciels), les précautions à prendre, des références artistiques, une liste d'ouvrages, de sites Internet et de lieux ressources.

La médiation numérique

Atelier
« Connectons
nos villes »

Le Cube intervient dans les collèges d'Arc de Seine. En leur demandant de choisir un bâtiment emblématique, l'opération « Connectons nos villes » a amené les enfants à réfléchir sur le patrimoine architectural de leur ville. Visite, reportage, création de sa vision personnelle du bâtiment... Un espace collaboratif a été mis en place, permettant l'échange de messages, complété par une carte interactive des bâtiments. La mise en relation s'est d'abord faite au sein de la classe, puis en inter-classes.

Des mondes virtuels au patrimoine rural

ECM de la
Médiathèque de
Blanquefort (33), la
muséographie
virtuelle au plus
près des pratiques
des jeunes

Avatar, univers virtuels... C'est le point d'ancrage qu'a choisi l'ECM de la Médiathèque Assia Djebbar de Blanquefort pour ouvrir au patrimoine viticole de sa région.

« *Détourner les pratiques numériques en s'appropriant le jeu vidéo en tant qu'espace d'exposition* », c'est en ces termes que Cédric Mayeur, animateur multimédia à la Médiathèque, résume ce projet qui a reçu le soutien du PEM DRDJS – DRAC Aquitaine. Non seulement pour susciter « *l'intérêt d'un public peu captif* », en particulier les adeptes du jeu vidéo, mais aussi de ceux qui sont « *réfractaires au jeu vidéo* ». Ceux-là, Cédric Mayeur compte bien les convaincre que les mondes virtuels sont aussi « *des espaces d'exposition, d'apprentissage, de partage* ».

Atelier « La
vigne dans la
ville »

« La vigne dans la ville » propose une interface à mi-chemin entre le jeu vidéo et Second Life. Il explore les nouvelles formes de muséographie virtuelle pour s'ancrer au plus près des pratiques des jeunes. Pour entrer dans ce monde virtuel, il vous suffit de créer un compte. Votre avatar se promène dans une grappe de raisins virtuelle multimédia. Chaque grain héberge des contenus multimédias. Photos, vidéos et textes sont restitués sur les thèmes de la vigne en ville et des travaux paysagers. Témoignages des propriétaires de châteaux, politique de la ville, diversité des paysages de Blanquefort, fête des vendanges, chais... « La vigne dans la ville » revisite le patrimoine viticole et s'interroge sur sa place aujourd'hui.

Une recherche identitaire

Chaque contenu a été élaboré avec les 40 élèves apprentis du bac pro et leurs professeurs du lycée CFA agricole de la Gironde à Blanquefort. Située dans le Bordelais, cette commune est riche d'un patrimoine viticole et industriel. Avec l'équipe de l'ECM de la Médiathèque, ils ont collecté les informations. Assistés d'un photographe journaliste et d'un vidéaste, ils ont été formés à la prise de vue. Un long travail d'enquête sur le territoire a permis de faire une « lecture du paysage ». Croquis, photos, entretiens. Étude de la faune et de la flore. Des cadastre, carte IGN, cartes postales. Prélèvement de pieds de vigne, de traces des châteaux... « à la recherche des traces identitaires blanquefortaises », explique Béatrice Castay, de la Médiathèque de Blanquefort.

Détourner les usages

Détournement d'un outil encore, la manette de jeu, mais cette fois pour travailler sur le son.

ECM de Poitiers (86), au croisement de la science et de l'art

« L'orchestre de joy-stick » offre la possibilité à des groupes d'enfants de 5-7 ans d'élaborer des créations sonores d'une minute. Il est la conjonction de trois techniques : un logiciel, développé par le studio PuceMuse, et des manettes de jeux constituent la « Méta-Mallette » qui permet de jouer musique et image assistées par ordinateur en temps réel et à plusieurs. La technique du « sound painting » (du compositeur Walter Thompson) permet d'orchestrer avec des gestes simples. La construction s'apparente à la musique électroacoustique, à base de samples, de boucles musicales ou de sources sonores que les enfants auront préalablement enregistrés eux-mêmes.

Avec cet outil, PuceMuse a réussi à fédérer un réseau pédagogique d'une cinquantaine de lieux en France. [L'Espace Mendès France](#) de Poitiers a ouvert un atelier « [Orchestres de joy-stick](#) »². A travers cette pratique amateur du « *Jouer ensemble et en temps réel de la musique et de l'image assistées par ordinateur, les enfants peuvent arriver à un véritable travail d'orchestration : où placer un instrument, respecter le silence... en complément*

Atelier « Orchestres de joy-stick »

d'un apport théorique », précise Patrick Treguer, responsable de l'ECM de Poitiers à l'Espace Mendès France. « Aborder la culture multimédia, c'est prendre en compte les notions de culture (générale), d'éducation à l'image et d'évolution (histoire de l'art, histoire des médias). Dans ce contexte, l'équipe de l'ECM a toujours défendu une approche plus "analogique" voire "low tech" qui puissent permettre d'enseigner, d'échanger et de s'amuser (pédagogie du jeu et jeux de pédagogies) avec des approches artistiques pertinentes. L'expérimentation avec des personnes en situation de handicap devient également possible.

Mutualisation de moyens techniques et de compétences

L'Espace Mendès France de Poitiers compte parmi l'un des tout premiers ECM en France. Centre de culture scientifique, technique et industrielle (CCSTI), il a bâti en dix ans un programme autour du multimédia, qui s'est étendu à la création artistique et à la recherche scientifique.

La mutualisation est au cœur de son dispositif. « *Il n'y a pas que l'école pour apprendre, expérimenter et découvrir.* » Patrick Treguer insiste sur la nécessité de « *préserver le tissu associatif dans l'éducation populaire, dans les lieux de cultures scientifique. C'est essentiel pour appréhender l'ordinateur ou les biotechnologies.* »

² <http://ecmpoitiers.wordpress.com/orchestre-de-joy-stick-meta-malette/>

Les actions sont menées en partenariat avec l'université, les grands organismes de recherche, une myriade d'associations et de structures, et avec le soutien de la ville de Poitiers, de la région Poitou-Charentes et des ministères de l'éducation nationale, de la recherche et de la culture.

Faire jouer le réseau régional

Les ateliers de films d'animation font intervenir des collaborations multiples. Au plan pédagogique, des ex-étudiants de l'école de l'image interviennent sur l'histoire du film d'animation, tandis que des étudiants en voie de professionnalisation de l'école des métiers du cinéma d'animation (l'EMCA) à Angoulême, apportent leurs connaissances esthétiques. Pour valoriser les travaux des enfants, l'ECM de Poitiers a développé un réseau régional Minestrone qui regroupe des structures pratiquant le film d'animation en Poitou-Charentes (La Rochelle, Châtelleraut, Poitiers). Patrick Treguer évoque encore la possibilité d'un festival, rendez-vous annuel et itinérant, des productions non professionnelles. Et cette année, un ciné-concert présentera les productions des enfants.

Atelier « Films d'animation »

« Donner du sens »

Pour Patrick Treguer, « *le champ pédagogique et de médiation* » qu'implique le film d'animation traditionnelle est très vaste. « *Magique, simple* », il permet d'apprendre à manipuler des petits bouts de papier et des personnages en pâte à modeler. Une problématique du geste qui devient flagrante avec les enfants handicapés. Et si le film d'animation fait de plus en plus appel aux technologies numériques, il nécessite cependant une certaine dose « *d'ingéniosité* », à travers notamment « *les possibilités de récupération* ». « *Dans les poubelles de l'université de Poitiers, nous avons récupéré trois splendides caméras triCCD, que nous avons réinvesties dans un atelier. Il est bon de redécouvrir le plaisir du « Do it yourself » dans notre société « d'opulence et du gaspillage* ».

Du sens encore, à travers les approches de temporalités. « *Faire un film de 1 minute avec la technique du film d'animation nécessite en effet une certaine dose de patience... qui s'oppose au zapping* ».

Patrick Treguer se dit convaincu que les pratiques amateurs « *participent de la construction de l'individu. L'échange, la mise en commun des savoirs, la prise en compte de l'intergénérationnel dans la constitution des groupes, favorisent la rencontre, le contact entre les gens. L'humain avant tout. Le monde n'est pas que Facebook.* »

Et du lien social. La construction de l'individu par la créativité. Charlotte Montmirel, coordinatrice de projets culturels à la MJC Relief de Morangis (91), peut en témoigner. « *On a vu des affinités se créer entre des jeunes qui au départ ne s'appréciaient pas du tout. Et à l'école, des enfants qui étaient timides sont devenus ouverts à la fin de notre atelier.* »

Valoriser le travail des enfants

La MJC Relief ne dispose pas d'espace d'accueil informel pour les jeunes. « *On les touche au travers de nos ateliers à l'année ou des projets de découvertes en partenariat avec les centres de loisir* », liés à des formes d'art ou à des pratiques artistiques comme le graffiti par exemple.

Charlotte Montmirel, coordinatrice de projets culturels, revient sur l'origine du projet de découverte des arts numériques. « *A l'origine, on voulait faire découvrir l'art contemporain à des ados. Le Centre Pompidou nous a contacté, parce qu'ils cherchaient à développer un réseau de correspondants composé de groupes de jeunes.* » Baptisés « Les nouveaux ambassadeurs », ces jeunes participeront à l'ouverture d'un « Espace ados » à Pompidou,

MJC Relief de Morangis (91), à la découverte des arts numériques avec un artiste contemporain

prévue en décembre 2009.³ 7 MJC d'Ile-de-France ont répondu à l'appel. Ce partenariat repose sur la création, quelle qu'elle soit. « *Parmi les 5 artistes que nous a proposés le Centre Pompidou, nous avons choisi Pierre Vanni, parce qu'il est spécialisé dans les arts numériques* », une forme d'art qui « *se rapproche beaucoup des passions des jeunes. C'est le seul moyen qu'on a trouvé pour les mobiliser sur le long terme.* »

« *Ils étaient fiers de réaliser une bande annonce entièrement imaginée et créée par eux-mêmes, qui plus est présentée publiquement au centre Pompidou, le 20 juin 2009 lors de l'inauguration de l'espace ados, et surtout de travailler avec un artiste comme Pierre Vanni.* »

« *Pour les inscrire, on a fait le choix d'installer une permanence dans les collèges de la ville. A l'heure du déjeuner, on leur présentait notre projet. On a établi une première liste de 300 collégiens intéressés. Ils ont été conviés à une réunion dans notre structure, en présence des parents. C'est un projet sur le long terme. On devait poser les dates d'atelier.* »
Finalement, un groupe de 11 ados de 11-12 ans a été constitué, suffisamment « étoffé » et « motivé » pour être « productif ».

Immersion immédiate dans la création et dans la réflexion

Dès le premier atelier, le 21 mars, ils ont créé une performance collective sur un thème surprise au Centre Pompidou, un « flash mob » avec Nicolas Simarik. Rassemblés au rez-de-chaussée, « les nouveaux ambassadeurs », répartis en 4 groupes vêtus d'un tee shirt aux 4 couleurs de Pompidou, devaient reproduire les mouvements que leurs 4 chefs de groupe respectifs leur communiquaient du premier étage. Là encore, ce fut pour eux une « expérience monumentale », source de « dynamisme ».

7 autres ateliers ont suivi, dont 5 en présence de l'artiste. Écriture du scénario, création des décors à partir de supports carton ou feutrine, tournage, puis montage collectif sur vidéoprojecteur. « *On a fait un making-off de l'atelier. C'est important de montrer l'envers du décor. En plus de la présentation publique à Pompidou, leur film et le making-off seront projetés à notre fête de fin d'année. Encore une fois, pour des enfants de 12 ans, on a vraiment besoin de les dynamiser et de leur montrer qu'à la fin, il y a quelque chose.* »

Selon Charlotte Montmirel, « Les nouveaux ambassadeurs » de l'Espace ados du Centre Pompidou sont « *en adéquation avec les attentes des jeunes. Ils sont devenus les porte-parole du Centre auprès de leurs amis.* » Une journée rencontre est prévue entre « Les nouveaux ambassadeurs » de l'ensemble des 7 MJC.

Le temps et la technique

Le temps institutionnel

« *Parallèlement aux ateliers, nous les avons sensibilisé à l'art numérique à travers des sites spécialisés et des films.* » Un seul regret : pour les « nourrir », les « inspirer », il était prévu un certain nombre de sorties dans des lieux d'exposition d'art numérique. Mais la programmation a mis trop de temps à s'établir. « *Le partenariat avec le Centre Pompidou a été établi dès le mois de septembre 2008 et on n'a vraiment pu commencer qu'à partir de mars 2009. C'était impossible de mobiliser tous leurs week-ends en ateliers et en sorties.* »

³ « *Faire de la rencontre avec la création contemporaine sous toutes ses formes une expérience majeure de la vie, à un moment charnière où la personnalité se structure, telle est l'ambition de ce tout nouvel Espace ados.* »
Source : Centre Pompidou, Ouverture d'un « Espace ados », Communiqué de presse du 25.05.2009

Le temps scolaire / hors scolaire

La MJC Relief propose une trentaine d'ateliers qui fonctionnent avec des périodicités différentes, hebdomadaire, bi-mensuelle, mensuelle. Des événementiels font découvrir une culture sur une période courte en se terminant par un moment fort. La semaine celtique par exemple a été ponctuée par l'exposition de costumes bretons, de stage d'initiation aux danses bretonnes, de la projection du film « bloody Sunday » et s'est clôt sur le bal de la Saint-Patrick.

Cette question du « temps libre » est récurrente dès qu'il s'agit de public jeune. Le Cube propose des projets à l'année, mais aussi au trimestre, « *ce qui permet d'installer certaines pratiques* », précise Nathalie Brémaud. « *En cours d'année, ils peuvent changer de pratique. Pendant les vacances, des cycles de 2 séances reprennent les thématiques des ateliers.* »

Le temps et l'argent

« *A Poitiers, le budget DRAC dans les écoles est de 600 euros à l'année pour nos ateliers d'initiation* », déclare Patrick Treguer. « *L'Espace Mendes France propose des sessions d'une journée de sensibilisation au film d'animation et une réalisation de 2 min. Pour les tout petits, le temps réel est intégré au film d'animation. On réussit à réaliser 30 secondes avec eux.* »

« *On ne peut pas se permettre de se payer un artiste comme Pierre Vanni* », reconnaît Charlotte Montmirel. « *Les demandes au niveau de la ville, de la région, et du département n'ont pas donné suite. Notre projet a été entièrement autofinancé.* »

Le logiciel libre : une solution financière

Faute de temps, les élèves du lycée agricole de Gironde à Blanquefort n'ont pas pu participer à la création graphique en 3D de « La vigne dans la ville ». Cédric Mayeur le regrette, d'autant que le moteur 3D est très accessible.

Contrairement à Second Life, un méta-univers hybride payant, « La vigne dans la ville » est développé sur la plateforme fonctionnelle OpenSim, serveur de mondes virtuels entièrement libre.

« *Opensimulator est un simulateur de régions 3D open source sous licence BSD compatible avec les viewers Second Life. Il permet de créer et d'administrer son propre monde virtuel, de chatter, builder, d'importer des textures, modifier son avatar, terraformer, scripter...* » (Source : <http://opensimulator.fr/>)

Son utilisation ne nécessite pas des compétences informatiques poussées. « *Les objets 3D sont primaires. A partir de formes simples, cubes, triangles, cercles, combinées les unes aux autres, on peut construire des univers complexe* », indique Cédric Mayeur.

Le projet sur le long terme

« *le temps créatif / le temps productif ; le temps pour une personne handicapée / le temps pour une personne non handicapée; le temps pour un enfant / le temps pour un adulte ; le temps pour un jeune adulte / le temps pour une personne du 3^{ème} âge...* » Cette notion de temps, « *problématique sensible dans la forme des différents publics* » a été au cœur des réflexions de l'ECM de Poitiers.

L'atelier « le film d'une minute » en est une parfaite illustration. « *A partir de consignes d'écriture, de haïkus, mais aussi d'interprétations personnelles de la valeur "minute", les enfants appréhendent les outils d'expression audiovisuelle, sonore, multimédia, et la poésie numérique* », note Patrick Treguer. Le format très court est synonyme « *d'autonomie* » et de « *résultat* ». Ce qui nous intéresse, c'est la démarche de

construction. *« A la fin de l'atelier, il faut avoir fini le film. L'enfant repart avec quelque chose. C'est valorisant. »*

Le projet donne les indications suivantes :

Chaque minute pourra avoir un ou plusieurs créateurs ; chaque minute pourra se nourrir du travail réalisé dans un autre groupe ; des rencontres (réelles ou virtuelles) seront organisées entre les groupes de travail ; la notion de plaisir sera incontournable. La durée totale du projet : un an.

Le projet « La vigne dans la ville » s'inscrit lui aussi dans la durée. Si l'inscription est libre et gratuite, en revanche *« elle ne donne pas le droit de construction »*, précise Cédric Mayeur. Hormis pour d'autres lycées. Car la grappe est appelée à grandir, à évoluer dans le temps. Tout d'abord, les enseignants du lycée agricole de Blanquefort réinvestiront les savoirs aux futures promotions, et les feront participer à la création d'autres grappes. Ensuite, qu'ils soient ou non agricoles, les autres lycées ont la possibilité de créer leur propre espace d'exposition. A commencer par les lycées agricoles de la Gironde. *« Ils sont en réseau »*, précise Béatrice Castay. *« Les équipes pédagogiques de St Émilion ou Sauternes, si elles le souhaitent, sont invitées à poursuivre l'élaboration de contenus 3D. »* Et au-delà de la thématique viticole, d'autres champs d'études peuvent être investis. La mémoire du travail, les territoires industriels...

Des projets miroir

« Comment fait-on pour rebondir après le départ du professionnel ? » s'interroge Philippe Maleskevitch, conseiller technique multimédia à la DDRJS Midi Pyrénées. D'un côté, *« il y a les partisans de ceux qui veulent monter un projet de création d'excellence, projet miroir qu'on va mettre en avant, doté d'un gros budget, avec un professionnel, des jeunes impliqués plus ou moins, et en définitive c'est le professionnel qui va finir le projet pour un problème de timing. Quand le professionnel est parti, il n'y a plus rien. Ne vaudrait-il pas mieux avancer par étapes, monter en puissance, en agissant sur la formation des animateurs qui ont déjà une fibre, et que le professionnel va améliorer ? »*

Professionaliser les animateurs

Un projet multimédia fonctionne comme un triptyque : un artiste, un groupe, un référent pédagogique. Et tous ces gens doivent travailler en « complémentarité ».

« En installant notre atelier sur le long terme, on a pu développer des partenariats, mettre en place des ateliers avec l'artiste, créer des temps forts sur la structure et en dehors, avec d'autres partenariats », assure Charlotte Montmirel. Les animateurs de la MJC Relief étaient présents dans les ateliers. *« On a appris beaucoup de Pierre Vanni. Les logiciels, comment les utiliser, comment transmettre aux enfants... Aujourd'hui on est en mesure de proposer le même projet d'atelier, sans Pompidou. »*

Et il est toujours possible de garder le contact, estime Patrick Treguer, soit *« par une présence physique de l'artiste s'il se trouve dans le périmètre, ou par mail, Skype... »*

Professionaliser les jeunes pousses

D'autre part, entre les ateliers qui sont demandeurs de compétences esthétiques, artistiques, pédagogiques, et des écoles qui s'interrogent sur l'avenir de leurs étudiants, il y a peut-être un décloisonnement à instituer. L'ECM de Poitiers l'a fait. *« Les écoles d'art, numérique ou audiovisuel, regorgent de jeunes pousses en début de cursus professionnel. Le statut d'intermittent a permis jusqu'à présent de les rémunérer »*, indique Patrick Treguer.

Professionnaliser les jeunes

Nathalie Brémaud annonce la sortie à l'automne 2009 d'un guide pratique de la création numérique. Destiné aux 12-15 ans, il sera « *adapté à leurs univers et à leurs pratiques* », et s'articulera autour de 5 thèmes : l'image et la photo numérique, le blog, jeu, musique, vidéo. Pour chaque thème, des astuces et conseils sur la façon de réaliser une création numérique (méthodologie), les outils pour créer (logiciels libres, applications en ligne), les précautions à prendre (droit d'auteur...), des références artistiques, une liste d'ouvrages, de sites Internet et de lieux ressources.

Le Cube édite un « Guide pratique de la création numérique »

Le guide papier sera diffusé principalement dans les collèges et les lieux relais en Ile-de-France : espaces jeunes, ECM, PointCyb, CIDJ et centres d'information jeunesse (BIJ et PIJ), médiathèques, MJC...

Une extension du guide sur Internet reprendra le guide papier, avec des ajouts : fiches pratiques, tutoriels vidéo, exemples de réalisations artistiques, ressources (liens) sur les outils disponibles, liens vers des sites Internet d'artistes, liens vers des lieux ressources.

Un guide dont la promotion est réservée à l'Ile-de-France

Toujours dans un souci de décloisonnement, de polyvalence, et d'ouverture, une action de sensibilisation sera conduite auprès des collégiens, parents et acteurs de l'éducation d'Ile-de-France.

- **Actions auprès des collégiens** : visite de l'exposition d'oeuvres numériques au Cube avec une initiation à l'art numérique ; séance de projection vidéo (3D, animation...) ; organisation d'ateliers multimédias, reprenant les thèmes du guide.
- **Actions auprès des équipes pédagogiques des collèges** : des formations-ateliers seront proposées aux enseignants et documentalistes pour leur permettre de mieux comprendre les pratiques numériques des jeunes et d'appréhender le potentiel créatif du numérique ; séances de découverte de l'art numérique par le biais des expositions du Cube ou de la présentation d'oeuvres coproduites ou diffusées au sein du Cube ; atelier d'initiation aux outils de création multimédia ; conférence thématique sur les pratiques numériques des jeunes
- **Actions auprès des parents** : soirées, rencontres, ateliers sur le thème «Parents/grands-parents : restons connectés ! », l'occasion de débattre sur « la sécurité sur Internet », « comment partager ses données », « la présentation d'un blog »...

On peut regretter que les pouvoirs publics ne relayent pas cette action en province. L'extension Internet du guide papier y remédiera en partie.