

Le Cube, l'art et la création numérique

PAR ISABELLE SIMON-GILBERT

Ouverte en 2001 à Issy-les-Moulineaux, cette structure culturelle dédiée à l'art et à la création numérique a joué un rôle précurseur. Au fil de ces dix années d'expérience Le Cube est devenu un lieu ressource important, souvent sollicité par les professionnels de l'enfance et de la lecture publique pour monter ou accompagner leurs propres projets. Isabelle Simon-Gilbert nous donne un aperçu de toutes les activités proposées plus spécifiquement au jeune public pour le sensibiliser et le former à l'utilisation de ces nouveaux médias, dans une perspective qui se veut d'abord créative et ludique.

Isabelle Simon-Gilbert est responsable Éducation et Médiation numérique au Cube.



www

www.lecube.com

Pionnier sur la scène culturelle française, Le Cube est un lieu de référence pour l'art et la création numérique. En dix ans, il s'est imposé en France et à l'étranger comme un établissement emblématique dans le domaine des arts numériques.

De la petite enfance aux seniors, en passant par les adolescents, Le Cube sensibilise et forme les publics à l'utilisation des technologies numériques, dans ses dimensions artistiques et culturelles. Le Cube mène également plusieurs expérimentations pilotes en matière « d'éducation numérique », en partenariat avec des acteurs de l'éducation et de la recherche.

L'offre à destination du jeune public a été mise en place sous différentes formes dès l'ouverture du Cube en 2001. Si elle a évolué avec les pratiques et les outils mis à notre disposition aujourd'hui, elle est restée fidèle aux principes que nous souhaitons mettre en place dès le début, à savoir proposer une offre d'activités et de projets pour une pratique créative et ludique du numérique, en valorisant avant tout les usages et non l'outil en tant que tel.

Nous avons mis en place des projets multiples, conçus sur des temporalités différentes, afin que chacun puisse avoir l'occasion de participer à une activité.

Les « Petits ateliers multimédias » proposent ainsi chaque semaine des ateliers de 1h30 pendant lesquels les 6-11 ans créent une production qui pourra ensuite être exposée sur le site du Cube. Ils sont devenus aujourd'hui « La Cube Factory », dans le pur esprit d'Andy Warhol et de sa légendaire Factory new-yorkaise. Nous proposons ainsi chaque semaine un contenu d'atelier différent.



L'offre à destination du jeune public a été mise en place sous différentes formes dès l'ouverture du Cube en 2001. [...] elle est restée fidèle aux principes que nous souhaitons mettre en place dès le début, à savoir proposer une offre d'activités et de projets pour une pratique créative et ludique du numérique, en valorisant avant tout les usages et non l'outil en tant que tel.

ISABELLE
SIMON-GILBERT

L'offre pour le jeune public s'articule également autour de Clubs annuels multimédia, le Club des Souris (6-8 ans) et le Club des Pixels (9-11 ans). En participant à ces clubs, les enfants peuvent contribuer à des projets plus ambitieux, avec une production finale plus aboutie et, bien sûr, en «équipe». Ils ont ainsi pu réaliser des jeux vidéo, des émissions de TV, des contes fantastiques sur tablette tactile, voire revisiter notre centre de façon complètement inédite en proposant à tous de voir Le Cube en réalité augmentée, avec des contenus novateurs, tout droit sortis de leur imagination numérique très fertile...

Le Cube propose également des ateliers pendant les vacances, pendant lesquels nous pouvons nouer des partenariats avec des structures qui pourraient sembler de prime abord assez éloignées de la création numérique... Nous avons ainsi mis en place des ateliers autour de la mode, permettant à chacun d'être tour à tour créateur, modèle et exposant, voire d'ouvrir un espace de diffusion grâce aux possibilités de la réalité augmentée.

Les enfants ont pu également faire des créations en 3D, manipuler des robots, réaliser des livres pop-up numériques... Il nous semble important de leur proposer des projets qui ne se limitent pas à la maîtrise des outils technologiques. Les ateliers ont des objectifs propres et le recours à l'ordinateur n'est qu'une étape à un moment donné du projet final.

Les enfants participent aussi à des événements culturels et artistiques du Cube, de la ville ou de notre communauté d'agglomération tout au long de l'année, en parallèle à ces ateliers.

Nous collaborons régulièrement avec des lieux d'accueil et des professionnels de la petite enfance afin de mieux connaître leurs attentes ainsi que celles des familles.

Notre offre pour la Jeunesse s'incarne au sein d'un «Espace Kids» qui leur est complètement dédié. Cette salle est répartie en «corners» d'activité : «Robots À Jouer» - «Design Interactif» - «Établi Numérique», îlots d'ordinateurs et coin bibliothèque.

Au sein de cet espace, nous faisons cohabiter les livres avec les ordinateurs, tablettes, robots, objets à programmer, sans «hiérarchie» entre ces ressources, comme une sorte de palette grandeur nature des différents outils à leur disposition pour créer. Et ce melting-pot fonctionne plutôt bien depuis dix ans !

Les enfants qui fréquentent Le Cube font partie de cette génération qu'on désigne sous le terme de «Digital Natives». Mais nous avons pu observer que, s'ils sont effectivement très à l'aise avec les outils numériques, ils ne délaissent pas pour autant les ressources que d'aucuns qualifieraient de pré-numériques. En tant que professionnels de la médiation culturelle, nous nous efforçons en tout cas de créer des passerelles entre ces différentes propositions. De sorte qu'ils puissent inclure leurs pratiques du numérique dans des usages qui dépassent la simple consommation de solutions technologiques, et deviennent les créateurs de contenus et d'usages numériques pertinents, objets d'apprentissage en tant que tels.

Nous nous attachons aussi à créer des passerelles entre les générations car il est important que les différents acteurs de l'éducation des enfants - familles et enseignants - arrivent à collaborer avec eux de manière créative autour de projets numériques collectifs, voire collaboratifs.



ACTIVITÉS ENFANTS / ATELIERS

21

LA CUBE FACTORY

LE SAMEDI DE 14H30 À 16H

6-11 ans / Inscription à la séance*

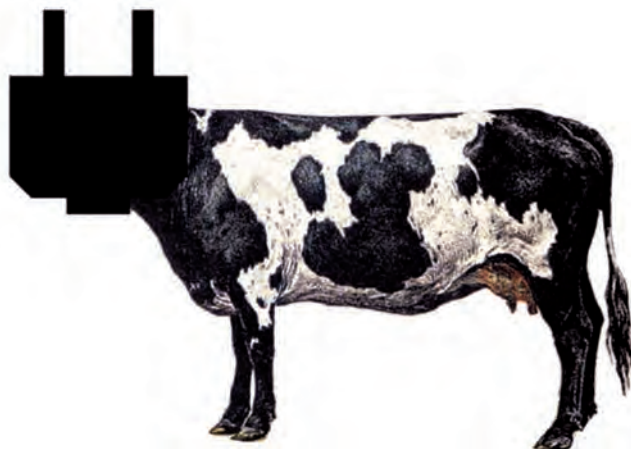
Ateliers gratuits avec le Pass Cube ou 3 euros avec le Forfait Jour

La Cube Factory, c'est 90 minutes de pratique créative et de diffusion numérique pour tous... Cet espace ludique de pratique et d'expérimentation pour apprendre et créer en s'amusant propose aux 6-11 ans de participer chaque semaine à des ateliers de création multimédia différents. Dessin, vidéo, photo, animation, musique, toutes les pratiques ont cours dans la Cube Factory.

La Cube Factory et l'Espace Ludique Marcel Aymé d'Issy-les-Moulineaux s'associent en proposant un programme créatif et ludique à découvrir chaque trimestre.

Demandez le programme détaillé des ateliers auprès de l'accueil du Cube ou sur www.lescube.com

* Les inscriptions sont limitées à deux ateliers par mois.



wow

www.lescube.com

Le choix du Cube de regrouper au sein d'un même pôle les activités de médiation et d'éducation numérique est représentatif de cette façon d'envisager les usages du numérique pour le public jeunesse : un terreau mouvant d'expérimentations mêlant innovation, usages et pratiques inédites.

Le choix du Cube de regrouper au sein d'un même pôle les activités de médiation et d'éducation numérique est représentatif de cette façon d'envisager les usages du numérique pour le public jeunesse : un terreau mouvant d'expérimentations mêlant innovation, usages et pratiques inédites.

Depuis maintenant cinq ans, nous avons mis en place des projets d'éducation numérique pour les élèves et les enseignants, projets qui mêlent réflexions, scénarios pédagogiques et enjeux territoriaux autour des objets communicants, des sites collaboratifs, du « serious game » ou de la réalité augmentée.

Nos démarches de médiation en interne peuvent s'inspirer de nos démarches à l'extérieur au sein des écoles, et inversement. Nous avons appris à capitaliser les ressources élaborées autour de chacun de ces projets afin de développer notre propre expertise, parfois empirique, à destination de ce public spécifique.

Le travail de veille autour du numérique dans ses différents aspects, culturel-sociologique- technologique est essentiel au sein du Pôle Médiation. Nous avons besoin d'appréhender le champ dans son ensemble, pour prendre du recul et essayer de dégager des spécificités, ou de sentir des tendances, afin de proposer des projets appropriés. Nous sommes certes des pionniers mais aussi des défricheurs et des passeurs de cette culture d'un nouveau genre.

Si de nouveaux paradigmes autour du numérique voient le jour, il reste parfois compliqué pour les professionnels de la médiation culturelle de s'en emparer pour élaborer leurs propres propositions. Il faut arriver à combler le « gap » entre leurs propres usages individuels du numérique (réseaux sociaux, création photo...) et la mise en place de projets professionnels de médiation au sein des établissements culturels dans lesquels ils travaillent.

Nous avons ainsi mis en place depuis cinq ans des formations à destination des enseignants, des animateurs et des bibliothécaires pour répondre à leur demande de plus en plus importante. Nous leur proposons des moments d'échanges construits sur notre expérience pour que le numérique dépasse le statut de simple objet de curiosité, gagne ses lettres de noblesse et s'émancipe afin de devenir un véritable enjeu de transmission et d'apprentissage. ●

Focus sur le projet Fictions parallèles

Pour l'année 2011-12, Le Cube propose « Fictions Parallèles », un nouveau projet pédagogique innovant sur les thématiques de la fiction littéraire et de la réalité augmentée. Chaque classe invente et rédige une fiction d'après un genre littéraire choisi avec l'enseignant (policier, aventure, conte...). Les élèves doivent faire figurer dans leur écrit des mots-clés en relation avec l'environnement physique de leur classe. Grâce à l'utilisation d'une tablette tactile spécifiquement préparée, les élèves augmentent ensuite l'histoire par des médias numériques pour la faire « basculer » dans un univers parallèle où les personnages se révèlent de façon mystérieuse et magique. À chaque mot-clé correspond un média créé par les élèves : vidéo mettant en scène un personnage de l'histoire, dessin sonore d'un élément de la fiction...

Les histoires des classes sont ensuite rassemblées sous forme de livrets imprimés mais l'écrit traditionnel prend une dimension virtuelle inédite qui se révèle dans l'environnement de la classe grâce aux écrans tablettes. Équipées d'une application capable de créer et révéler des contenus pensés pour la technologie de la réalité augmentée, les tablettes servent également de support d'écriture pour la rédaction des textes à mettre en scène ; elles permettent aux enfants de filmer et monter les saynètes de lecture de texte, et autres mises en situation des écrits. Elles donnent enfin aux élèves la possibilité d'alimenter en direct le site Internet du projet, véritable journal de bord collaboratif de ce nouveau projet d'éducation numérique imaginé et conçu par Le Cube. Les domaines pédagogiques impliqués sont multiples et incluent à la fois les champs de la production d'écrits, de la création plastique et de la production numérique. Les élèves écrivent leur fiction, définissent ses modalités d'interaction et construisent les médias numériques qui l'enrichissent.

Avec ce projet d'éducation numérique innovant, les élèves et leurs enseignants réalisent une fiction augmentée avec un parcours littéraire inédit pour le lecteur, une « épiphanie » d'un nouveau genre, numérique et poétique. ●



www

Pour prolonger la lecture de ce numéro
<http://fictionsparalleles.lecube.com/>

