

Espaces de création numérique en bibliothèque

L'Atelier : un laboratoire de création au cœur de la médiathèque

Manuel DEL CERRO

Cet article vise à présenter le contexte d'intégration, ainsi que les modalités de mise en place, d'un espace dédié aux usages créatifs à la médiathèque de Fontenay-Sous-Bois.

ORIGINES DU PROJET

La médiathèque Louis Aragon fêtait ses 30 ans au printemps 2016. De sa création à cette date anniversaire, une (r)évolution des usages a bousculé la profession. À Fontenay, comme dans beaucoup d'autres villes, la médiathèque est devenue un laboratoire de l'expression citoyenne, artistique, écologique : la fameuse bibliothèque troisième lieu, point de jonction des politiques culturelles et sociales.²³⁵

L'apparition des fablabs, issus des cultures web et hackers dans le courant des années 2000, a dessiné un autre profil de lieu. Portant l'ambition d'une réappropriation des moyens de production, ce mouvement allait essaimer et infuser l'esprit de certaines médiathèques. Les valeurs du partage et celles concernant la défense des biens communs (et le mouvement historique du logiciel libre), voire de l'héritage anarcho-punk du *DIY*, posaient des principes forts pour la structuration d'espaces d'un nouveau type.

La volonté d'implanter un atelier dans la médiathèque de Fontenay s'est inscrite dans le sillage des mouvements *DIY* et libristes mais aussi par la nécessité de porter un nouveau projet de service. Il s'agissait de remettre à plat nos pratiques. De même, dans un paysage saturé de rayonnages de deux mètres de haut et dans un

235. SERVET, M. « Les Bibliothèques troisième lieu | Bulletin des bibliothèques de France ». *Essib.fr*, 2014. <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2010-04-0057-001>

contexte de baisse de la fréquentation, de repenser l'espace pour le confronter à la réalité des usages.

Un objectif principal s'imposait alors : métamorphoser un lieu pensé pour accueillir des collections en un lieu de vie et de pratiques plurielles.

UN ATELIER AU CŒUR DES COLLECTIONS

La décision d'implanter un atelier à la médiathèque ne s'est pas prise du jour au lendemain. C'est progressivement, au fil des expérimentations, en observant la vie de notre service, et attentifs à l'émergence de nouveaux lieux un peu partout ailleurs, que l'idée a mûri. Elle s'est imposée en trois temps.

L'EPN devient Fabrique du numérique

En 2015, l'Espace Public Numérique (EPN) de la médiathèque a fait sa mue pour devenir Fabrique du numérique. Ce nouveau nom permet de symboliser une approche actualisée de l'activité, avec de nouveaux types de projets portés auprès des habitants. Cet intitulé permet aussi de mettre en avant la notion de *faire* (faire ensemble, apprendre en faisant) qui, dans l'imaginaire commun, n'avait que peu de rapport avec l'univers des médiathèques.

C'est ainsi que de nombreuses actions de médiation ont commencé à cohabiter avec les usages traditionnels de l'EPN : stages de création numérique, ateliers d'écriture, bidouille électronique, repair café, rencontres, projections de films sous licence libre, etc.

L'idée n'est pas de remplacer le public de l'EPN par celui de la Fabrique, mais de permettre aux usages de basculer de l'appréhension des outils en tant que *consommateur* ignorant leur fonctionnement profond et leurs enjeux (données personnelles, code, propriété intellectuelle) au statut de commentateur, de contributeur puis de créateur²³⁶.

En termes d'investissements, cette version numérique de l'Atelier, ne représentait pas un gros budget : utilisation de logiciels libres ou *open source*, empreint de matériel auprès du service informatique, appel au don et au recyclage, participation aux Fabriques Eureka²³⁷, utilisation de ressources en ligne²³⁸, etc. Cette configuration minimale nous a permis de porter plusieurs projets ambitieux.

Un projet de service

En 2015, une personne sur deux entrant à la médiathèque n'y venait plus pour emprunter. Travailler, se former, jouer, créer, découvrir, étaient devenus des usages légitimes du lieu. Le bâtiment vieillissant, les espaces peu adaptés à leur utilisation réelle, l'évolution des usages, des outils et de l'offre, nécessitait l'écriture d'un projet de service actualisé. Il a été travaillé collectivement, avec l'appui des équipes de la

236. Pour une déclinaison plus subtile de cette bascule des usages, voir la vidéo de Benjamin Bayard sur Youtube, *Comprendre un monde qui change : internet et ses enjeux*, (29min50). https://youtu.be/yBmz29_5ffA

237. VAL DE MARNE. Eureka. <https://eureka.valdemarne.fr>

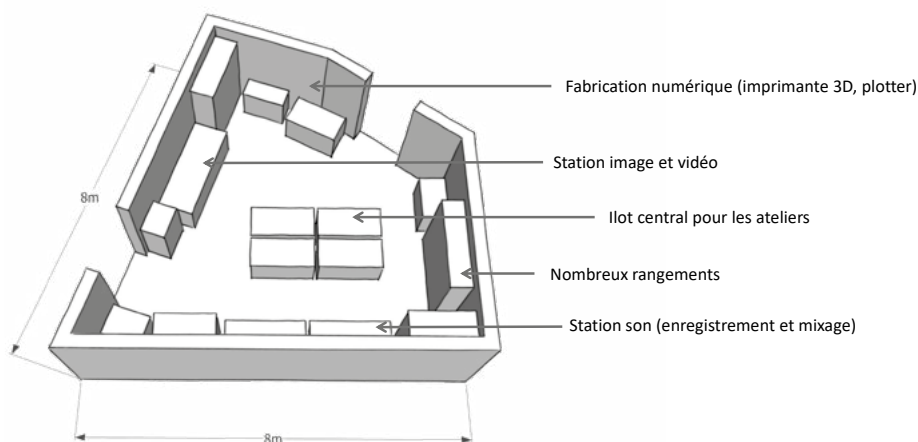
238. Le site www.linuxgraphic.org fut à ce titre une mine pour les projets créatifs.

Direction des Services Informatique (DSI) et d'une assistance à maîtrise d'ouvrage (AMO), durant près de deux ans et a permis, entre autre, de formaliser les objectifs du futur Atelier. Tout d'abord dans l'optique d'une rénovation de la médiathèque. Puis, sur décision politique, dans la perspective d'une reconstruction à l'horizon 2022.

À travers cet atelier, l'équipe ne souhaitait pas porter l'idée d'un nouvel espace numérique. Les projets réalisés les années précédentes nous avaient convaincus de ne plus envisager le numérique comme une fin en soi mais comme un moyen. L'Atelier a donc été imaginé comme un espace qui permettrait de brasser les cultures, les outils et les techniques dans une double perspective :

- ◆ organiser l'éveil aux techniques plurielles de création à travers des outils et la transmission de savoir-faire. Ces techniques de création étant relatives aux collections que nous pouvions par ailleurs proposer ;
- ◆ permettre de porter des projets créatifs aboutis en ouvrant cet espace aux habitants et aux artistes pour mettre à leur disposition des outils de qualité professionnelle.

L'Atelier · Fontenay-sous-Bois



Source : www.icietlab.cc

Savoir se situer

En parallèle, la ville portait la volonté de mettre en place un tiers lieu municipal orienté fabrication numérique. Cet espace, La Forge, dont il fut un temps question qu'il intègre la médiathèque, a finalement pris racine dans un bâtiment dédié. Une triple problématique se présentait à présent pour l'équipe de la médiathèque :

- ◆ évaluer la pertinence d'un atelier en regard de ce nouveau projet ;
- ◆ convaincre le politique de la nécessité d'un atelier implanté dans la médiathèque ;
- ◆ trouver des points de convergence, de complémentarité mais aussi des spécificités à ces deux espaces.

Un dialogue a donc été mis en place avec l'équipe de La Forge. Cet échange a permis de clarifier les domaines d'intervention de chaque structure. La question des horaires, des tarifs, de l'inscription, du niveau d'expertise, la typologie des outils proposés ainsi que les passerelles à créer, furent les points principalement envisagés.

L'esprit maker était présent dans chaque projet : volonté de permettre à des idées de se matérialiser, d'inscrire les travaux dans une logique de bien commun en les documentant, objectif de faciliter l'émergence de communautés d'entraide et de partage, défense et utilisation de licences libres, esprit de débrouille (recyclage, détournement d'objets, etc.).

Des partis pris et axes forts rendaient cependant bien distincte la vocation de ces nouveaux espaces. La Forge proposait un espace essentiellement orienté fabrication numérique (atelier bois, fabrication de mobilier et d'objets programmés). Pour diverses raisons liées à la politique culturelle de la ville, à l'histoire de la médiathèque, à sa politique documentaire, ainsi qu'à son activité récente, quatre axes ont structuré l'écriture du projet de service : oralité, musique, images et arts graphiques, citoyenneté. Un projet de cartographie du patrimoine street art de la ville a, par exemple, permis d'illustrer ces axes forts. En travaillant la notion de récit spatialisé (écriture à partir de la matière cartographique) les participants ont été invités à esquisser un imaginaire collectif basé sur l'imagerie des murs peints de la ville (travail autour de la photographie, du son, du dessin, de la poésie et de la géolocalisation avec des tablettes tactiles et du matériel de création numérique)²³⁹.

Ces partis pris ont permis d'alimenter la création de trois stations de travail :

- ◆ une station dédiée au son et à la musique assistée par ordinateur ;
- ◆ une station dédiée à la vidéo et à la photographie ;
- ◆ une station dédiée au graphisme et à la modélisation.

En nous orientant sur des missions d'éveil aux cultures plurielles et de sensibilisation aux pratiques développées sur la ville (et au-delà), nous avons pu nous positionner et renforcer la cohérence de notre projet. Le rapport avec le fablab municipal devait être du même ordre que celui envisagé avec l'école d'arts ou le conservatoire de musique. La médiathèque jouant ainsi un rôle passerelle, permettant une première approche d'univers éclectiques. Sa fréquentation, sa gratuité et sa liberté d'accès lui permettant de jouer ce rôle pleinement.

Aucune structure de la ville ne permettait à des porteurs de projets créatifs d'accéder à des ressources professionnelles pour les mener à bien. La médiathèque a ainsi pu défendre l'intégration de cet atelier avec trois arguments forts :

- ◆ donner gratuitement accès à un espace doté d'outils coûteux permettant de favoriser et d'encourager les projets créatifs sur la ville (des outils *ordinaires* équipés de logiciels libres n'auraient pas permis de *lisser* les inégalités d'équipement au sein de la population) ;

239. FSB STREET ART : <https://fabriquenumerique.wixsite.com/fsbstreetart>

- ◆ en investissant dans un tel équipement, la ville se dotait d'un studio de création autonome pour mener à bien toutes sortes de projets créatifs à moindre coût ;
- ◆ un financement important fut attribué sous forme de dotations par la DRAC et la région à hauteur de 80 % pour la partie numérique.

Fiche pratique

Taille de l'espace actuel : 43 m²Taille de l'espace après reconstruction (2022) : 60 m²

Budget d'équipement : environ 22 000 euros pour le matériel

Financement DRAC et région : 80 %

Coût pour la ville : 4 400 euros

Budget annuel de fonctionnement (hors prestations intervenants): 3 500 euros

Moyens humains : trois médiateurs du numérique, une chargée d'oralité²⁴⁰, équipe de bibliothécaires volontaires.

Matériel :

- station image et vidéo : PC puissant, deux écrans art graphique, imprimante photo A3+, scanner photo, appareil reflex + zoom 24-70 mn, casque VR ;
- station graphisme et modélisation : ordinateur hybride-tablette graphique, plotter de découpe, imprimante 3D, presse à chaud ;
- station son : PC, clavier midi, platine DJ, enceintes DJ, zoom son, micro ;
- équipement mobile-interactif : 14 tablettes tactiles, deux chariots de recharge, dix PC portables, un chariot de recharge, des cartes Arduino, Makey Makey, Touch board, Raspberry pi.

Animation :

- sept animations hebdomadaires (écriture, photographie, graphisme, dessin vectoriel, vidéo, M.A.O, art du papier, découpe vinyle, flocage, impression 3D, réparation informatique, jeux vidéo, sensibilisation au développement durable, etc.) ;
- un stage de quatre jours toutes les vacances scolaires (exposition photo, construction d'une borne d'arcade, réalisation de courts métrages, etc.) ;
- prestations et interventions extérieures au fil de la saison (plasticiens, illustrateurs, associations de la ville, etc.).

Temps d'accès libre (porteurs de projets) : deux demi-journées par semaine.

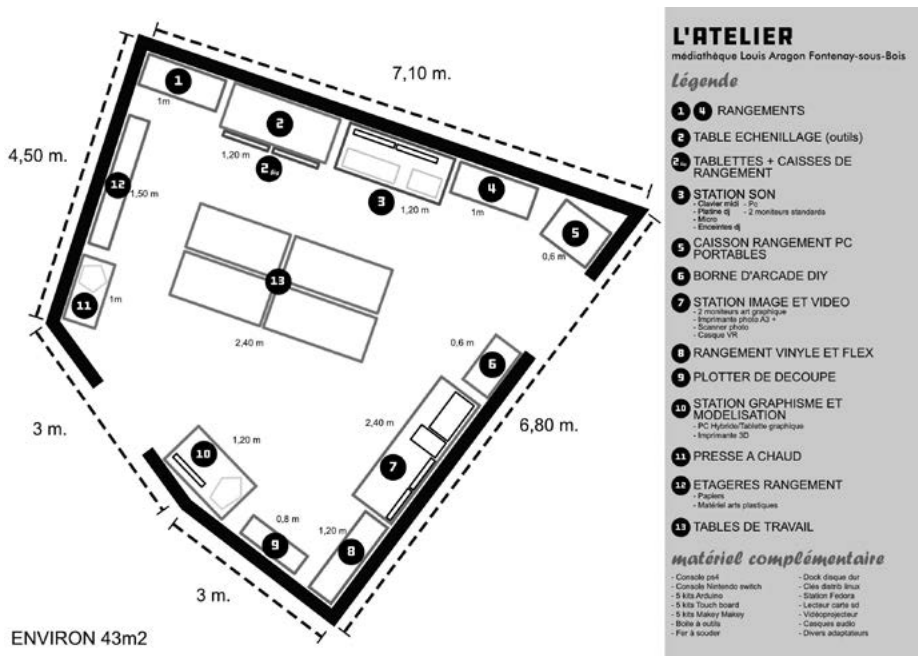
Sortir du ghetto numérique : la Fabrique devient Atelier

Une fois l'Atelier validé et financé, nous ne pouvions en reporter la mise en place à échéance de la reconstruction. Ce nouvel espace faisant figure de pivot pour bien des points du projet de service, il était nécessaire de l'adapter aux locaux. Nous avons donc

240. La collègue chargée d'oralité, écriture et littérature est arrivée il y a deux ans sur la médiathèque en remplacement d'une conteuse qui était à la médiathèque depuis 25 ans et qui est partie à la retraite. Nous avons décidé lors de ce départ d'élargir les missions de ce poste. C'est une éditrice et auteure de théâtre. Le poste est à temps plein. Elle porte sur la médiathèque et à travers pas mal d'actions hors les murs les projets d'écriture et d'oralité : atelier d'écriture hebdomadaire (Fais voir ta langue) et un dispositif de valorisation des textes (La cabine). Elle travaille avec le secteur numérique pour la valorisation de certains projets et leur animation (courts métrages, podcast audio, flocage et découpe vinyle pour la spatialisation d'événements). Elle utilise l'Atelier depuis sa mise en place pour animer ses séances d'écriture.

décidé de nous lancer, encouragés par la DRAC à expérimenter sans plus attendre. Tout d'abord avec le bagage d'activités numériques que nous étions en mesure de proposer. Puis, progressivement, par la constitution d'un groupe de réflexion issu des divers secteurs de la médiathèque.

Il fallait trouver une solution temporaire pour implanter cet espace. L'EPN tel qu'il se présentait ne correspondait plus aux besoins. La concentration de postes informatiques le rendait peu attrayant. La cohabitation des usages devenait difficile à tenir (tension entre ateliers et consultation libre d'internet). Le choix fut pris de disséminer les postes informatiques d'accès libre dans la médiathèque pour y implanter l'Atelier. Pour maintenir la continuité des ateliers d'initiation et de découverte numérique, des outils supplémentaires furent intégrés à l'équipement pour leur mobilité ou leur possibilité d'hybridation avec l'environnement non numérique : tablettes, PC portables, cartes programmables.



Les tablettes nous ont permis d'activer une offre d'animation en dehors de l'Atelier avec notamment la proposition d'un temps de médiation ludique et familial dans l'espace jeunesse : les *samedis appliqués*. Les PC portables ont été privilégiés pour l'animation des ateliers d'initiation numérique. Les cartes programmables sont de formidables outils pour expérimenter des projets d'hybridation des cultures tout en rendant la présence du numérique quasi invisible. Des dispositifs de valorisation ou de médiation ont aussi été expérimentés à travers Arduino et Makey Makey essentiellement : Boîte à poème pour le printemps de la poésie, livre sonore, aquarium

patatap (expérience sonore à base de plantes, makey makey et du site *patatap*), love machine (Saint-valentin), boîte à poissons d'avril, etc.

Vie et perspectives de l'Atelier

Depuis qu'il a ouvert ses portes en octobre 2018, le succès est au rendez-vous avec une forte présence du public jeunesse (5-12 ans) et un public ado-adulte de plus en plus curieux et présent. L'inauguration fut d'ailleurs l'un des temps forts de l'année avec un record de plus de 1000 personnes ce jour-là à la médiathèque (contre 700-800 personnes en moyenne).

Au quotidien, l'Atelier est animé par trois médiateurs et médiatrices du numérique, une chargée d'oralité ainsi que plusieurs bibliothécaires. Il accueille également des intervenants, issus de l'illustration, des arts plastiques et des associations de la ville. Deux demi-journées par semaine permettent aux porteurs de projets d'accéder à l'espace et à ses outils. Cet axe est l'objectif majeur à atteindre pour l'année scolaire à venir : communiquer autour de ce nouveau service pour mieux identifier le lieu ressources, rencontrer les porteurs de projets, valoriser leurs créations. Un projet d'exposition photographique porté par une association de la ville inaugurera ce cycle dès le mois de septembre 2019.

Les trois années qui nous séparent de l'ouverture de la future médiathèque et de son Atelier élargi seront l'occasion d'envisager diverses formules et organisations de travail autour de ce service. De l'accès encadré à l'accès en autonomie, en passant par la formation, l'accompagnement et le transfert de compétences, la documentation des projets, beaucoup de nouvelles pratiques professionnelles sont à développer d'ici là.

Cette première année de vie de l'Atelier nous confirme que cette proposition répond à une réelle attente sur la ville. Si le service n'en est qu'à sa phase expérimentale, il porte en lui de belles perspectives et de potentiels projets ambitieux. Il est à présent nécessaire de co-construire avec les habitants l'animation de ce lieu et les fondations de son intégration dans la future médiathèque.