

Labo², laboratoire
des usages numériques

Carré d'Art Bibliothèque

Qu'est-ce que Labo² ?



Labo² – prononcer « labo carré » – est un « laboratoire des usages » initié par Carré d'art bibliothèque avec le soutien de la Direction des systèmes d'information.

Labo² fait partie du projet de développement numérique de Carré d'art bibliothèque, qui a reçu en 2012 le label « Bibliothèque numérique de référence » du Ministère de la Culture

Les objectifs de Labo²

- Stimuler l'innovation (technologies, contenus, usages) et la mettre au service de la médiation culturelle
- Promouvoir les arts et cultures numériques auprès de tous, notamment par l'éducation
- Faciliter la co-construction des usages par la rencontre entre créateurs, acteurs culturels et publics (animation de communautés d'utilisateurs)
- Accompagner les personnels de la bibliothèque dans leurs actions innovantes et favoriser la convergence des projets au sein de la collectivité (en lien notamment avec le musée de la Romanité)
- Apporter un regard critique et éthique sur les usages du numérique.

Les actions de Labo²

Assistance et conseil ; ateliers ; événements ; expositions ; résidences d'artistes ; conférences.

Une expérience ancienne

Carré d'art bibliothèque expérimente autour du numérique depuis 2003

Les miniments



En 2005, création avec Guykyser et les habitants du quartier Gambetta de ce qui peut être aujourd'hui considéré comme un des tous premiers web-documentaires français...

<http://miniment.autoportrait.com/>

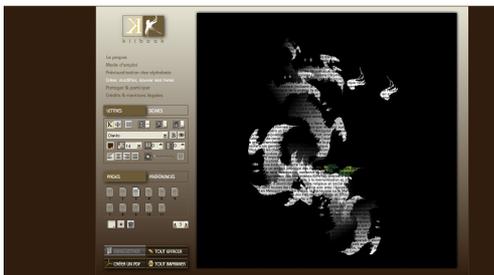
Espace(s)



En 2007, invitation du collectif Anonymes.net (inventeur du cinéma interactif) qui imagine avec les usagers de la bibliothèque un tableau en dix gestes narratifs...

<http://anonymes.net/atelier/site>

Kiibook, le livre d'artiste numérique



En 2008, création avec Jean Luc Lamarque de la première web-application permettant la réalisation de livres d'artistes en ligne. Ce procédé est actuellement inégalé dans le domaine de l'édition.

<http://www.kiibook.com>

De Nîmes vers ailleurs



En 2011, création avec l'association Labomédia du premier outil d'éditorialisation cartographique opensource à partir de wordpress, en s'appuyant sur une base OpenStreetMap et leaflet. . <http://nimes.labomedia.org>

Webdoc Maison Carrée



En 2012, création avec l'agence Iterval et les autres services patrimoniaux de la ville d'un web documentaire sur la Maison Carrée.

Le site : <http://maisoncarree.eu>

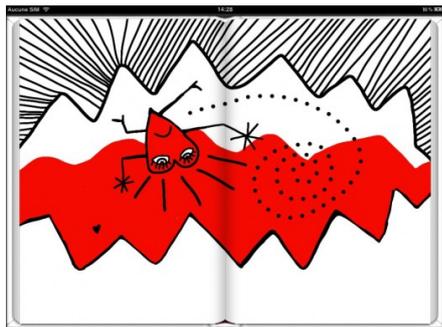
Programmation 2013

1° Le développement des cultures libres

Labo² facilitera la diffusion et l'utilisation publique et créative de contenus culturels libres de droits. Il sensibilisera les publics et le personnel de la collectivité aux enjeux des cultures libres (l'open source, les créatives commons, l'open data).

Les ateliers du savoir et de la création

Le livre d'artiste numérique, par Nicolas Frespech



Nicolas Frespech a enseigné les arts numériques à l'Université de Nîmes. Il travaille actuellement à une réflexion d'ensemble sur la création de livres d'artistes numériques sous licence libre. Il sensibilisera les participants à la création d'un e-book sous format e-pub et aidera à mieux comprendre les avantages et les inconvénients de l'utilisation de ce format ouvert en bibliothèque.

culture, artistes, usagers de la bibliothèque.

Lieu : Carré d'Art

Date : Vendredi 29 Mars 2013

Le site : <http://www.frespech.com/ebook/>

Les ateliers du savoir et de la création

Droit d'auteur et licences libres, par Gilles Vercken, avocat et fondateur de l'association Art 3000

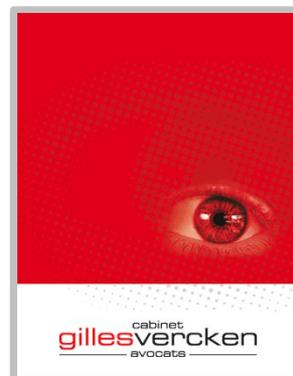
L'arrivée des licences libres va-t-elle donner une nouvelle orientation au droit d'auteur ? Comment les établissements culturels de la collectivité peuvent-ils se positionner par rapport à la possible réutilisation par les usagers de leurs fonds numérisés ? Quelle place pour le domaine public ? Gilles Vercken, spécialiste du droit de la propriété intellectuelle et du droit d'auteur, abordera ces « évolutions juridiques » et leurs implications en bibliothèque.

Publics : agents de la collectivité, professionnels du livre et de la culture, artistes, écrivains.

Lieu : Carré d'Art Bibliothèque

Date : Septembre

Le site : <http://www.gillesvercken.com/>



Les ateliers du savoir et de la création

En cours

En fonction de l'actualité et de l'état de veille de Labo², d'autres ateliers du savoir et de la création seront organisés sur des sujets liés à l'évolution des usages en bibliothèque. Les prochaines thématiques seront en accord avec la programmation 2014 : la télé-lecture (le royaume des ombres Georges Gagneré), la Librarybox ou le Book magic.

Publics : Agents de la collectivité, professionnels du livre et de la culture, artistes, usagers..

Lieu : Carré d'Art Bibliothèques

Date : en cours



Expérimentation

Audiotact, la musique libre au bout des doigts par l'association Oudeis (Le Vigan)



Audiotact est un projet de création de borne Multitouch destiné à promouvoir les musiques libres de droit en bibliothèque. Cette borne est élaborée selon une logique open source.

Publics : Usagers des bibliothèques musicales

Lieu : Carré d'Art bibliothèques

Date : 1er trimestre 2013

Le site <http://www.oudeis.fr/>

Atelier de création

Cartoparty, avec les associations Triad, Outils-réseaux et Labomédia.

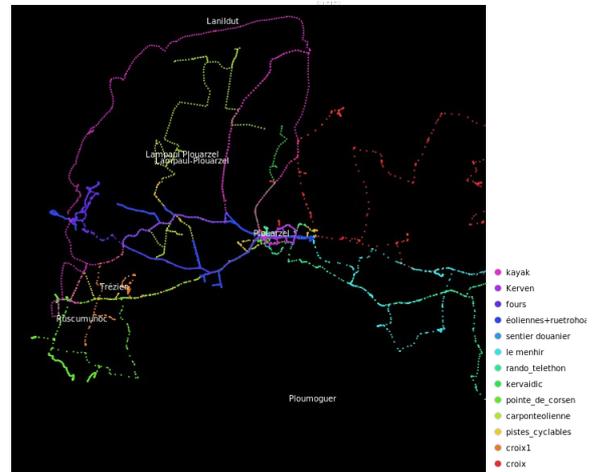
Une cartopartie est un moment convivial destiné à sensibiliser les publics et les professionnels aux usages de la cartographie interactive. Muni d'un GPS et d'un appareil photo chacun part répertorier le petit patrimoine sur le terrain. Les données sont ensuite réintégréées dans OpenStreetMap. L'objectif est de faire le lien entre une activité de terrain et les outils cartographiques de la collectivité (de Nîmes vers ailleurs pour la bibliothèque et le S.I.G pour la D.S.I) en vue d'une éditorialisation des contenus sur une carte.

Publics concernés : Service géomatique de la DSI, bibliothécaires, acteurs culturels, usagers.

Lieu : Carré d'Art Bibliothèque

Date : Avril-Juin 2013

Le site : <http://www.participation-brest.net/article2913.html>

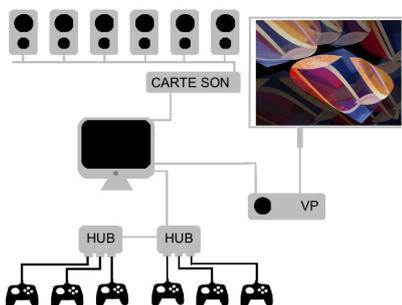


2° Des littératures numériques aux récits trans-

L'arrivée du numérique a profondément modifié notre rapport à la littérature. De nouvelles formes de narration sont apparues (web-doc, récits interactifs, outils de création littéraire, e-book). Labo² expérimentera de nouvelles formes de récits à partir de projets d'écriture adaptés aux usages en réseaux.

Atelier de création (Forum des Tice)

Atelier de littérature numérique pour méta-mallette avec Daniel Martin-Borret et Puce-Muse



La Méta-mallette est un instrument multimédia inventé par Serge de Laubier, qui permet de piloter simultanément le son et l'image à partir de son Joystick et de composer une fresque interactive vidéo-projetée sur grand écran. Nous avons choisi d'utiliser la méta-mallette pour une expérimentation à l'école autour de l'univers sonore de Daniel Martin-Borret. Cette expérimentation est menée en partenariat avec le C.D.D.P du Gard et sera présentée à l'occasion du forum des TICE.

Publics : Classe de CM1/CM2 de l'école Léo Rousson..

Lieu Bibliothèque Jean Paulhan

Le site : <http://art.crdp-montpellier.fr/metamallette/>

Date : 17 avril

Résidence d'artiste

Étienne Mineur, designer interactif, créateur des éditions Volumiques

Étienne Mineur est un designer des nouveaux médias qui expérimente au sein des éditions Volumiques ce que pourrait être le futur du livre numérique. La bibliothèque invite Etienne Mineur en résidence pour réfléchir à la création d'un premier livre-objet hybride (livre-application) utilisable sur tablette. La thématique retenue est celle de la découverte du patrimoine de la bibliothèque par le



Publics concernés : Jeunes publics, bibliothécaires (jeunesse et patrimoine).

Lieu : Carré d'Art Bibliothèque

Date : De septembre à décembre 2013

Le site : <http://volumiques.com/v2/>

3° Scénographies numériques

Labo² expérimentera de nouvelles formes d'accès au savoir et à la connaissance liant création numérique et besoin d'informer (représentation numérique des données ; intégration de contenus multimédias aux espaces muséographiques).

Exposition virtuelle

Muséotouch, un dispositif de médiation numérique patrimoniale par Erasme



Muséotouch est un outil de médiation numérique et muséographique qui se présente sous la forme d'une table tactile multitouch élaborée par le Muséolab Erasme.org et la société Biin. De nouvelles fonctionnalités seront mises en place pour les expositions patrimoniales des 20 ans de Carré d'Art et du musée Archéologique.

Publics concernés : Adultes et jeunes publics.

Lieu : Carré d'Art Bibliothèque

Le site : <http://www.erasme.org>
Date : Du 2 mai au 15 septembre 2013

Scénographie sonore

Daniel Martin-Borret, écrivain sonore

Daniel Martin-Borret est écrivain sonore. Il vit et travaille en Cévennes. Sa particularité est de mettre en voix des textes contemporains ou anciens emprunts d'une forte charge poétique. Daniel Martin-Borret travaillera à la scénographie sonore de l'exposition « Livresque des profondeurs » avec Fred Viot, ingénieur du son. Ensemble ils créeront un parcours sonore individuel qui fera entendre la « voix des livres ».

Publics : Tout public

Lieu : Carré d'Art Bibliothèque

Date : Du 2 mai au 15 septembre 2013

Le site : <http://www.imagesonore.net>



Expérimentation

Parcours sonore en garrigue, par les associations Garance, Mise à Jour, Collectif des garrigues

Ce projet de création numérique est destiné à permettre une découverte poétique de la garrigue nîmoise par une installation sonore intérieure ou extérieure.

Les sites : <http://www.lagarance.canablog.com>
<http://miseajour.cc>



4° L'éducation aux nouveaux médias, à la création et jeux vidéos

Labo² développera dans le cadre de ses missions éducatives des ateliers de création et de programmation informatique récréative. Il approfondira la dimension culturelle, éducative et sociale du jeu en partenariat avec les professionnels de la région

Atelier/création/expérimentation

Découverte du jeu vidéo



Labo² cherche à mettre en œuvre un parcours de découverte du jeu vidéo (cultures, création, métiers) en partenariat avec l'école de jeux vidéos nîmoise CREAJEUX. Une semaine de découverte sur les étapes de la création d'un jeu vidéo pourrait être organisée à l'attention des jeunes publics des quartiers. Labo² pourra également accueillir et diffuser à Carré d'Art les travaux de fin d'année des étudiants de l'école.

Publics : Bibliothèque des quartiers.

Lieu : Carré d'Art Bibliothèque(s)

Date : Juillet 2013 (en cours)

Le site : <http://www.creajeux.fr/v4/>

Atelier de création

Atelier pour les tous petits avec Labo 212

Labo212 est une association dédiée à la création numérique adaptée à la petite enfance. L'idée est d'expérimenter une activité ludique et créative permettant d'aborder l'art numérique d'une façon directe et sensible. Le contenu de l'atelier sera conçu par l'association avec les bibliothécaires.

Publics concernés : Jeune public

Lieu : Carré d'Art Bibliothèque(s)

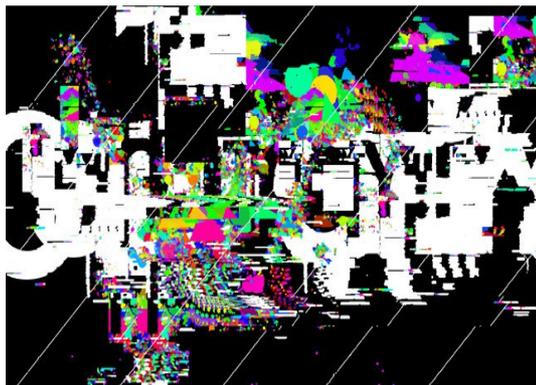
Date : Décembre 2013

Le site : <http://www.lab212.org>



Atelier de création

Erreur & Bugs, atelier de (dé)programmation informatique par David Lepolar et Marie



Ce projet propose un véritable accès à la compréhension de ce qui se passe derrière les erreurs et bugs, ces plantages connus du public qui passent la plus part du temps pour une fatalité. Cette initiation dévoilera les codes divers qui nous servent à utiliser nos ordinateurs. Une représentation visuelle d'une erreur provoquée volontairement sera exposée au coté du fichier indemne correspondant.

Publics : *Adolescents et jeunes adultes*

Lieu : *Bibliothèque Jean Paulhan*

Date : *2013*

Exposition jeu vidéo

Arcade Expo par le Théâtre de Vitry et Nicolas Rosette

Arcade Expo ! est une exposition itinérante « jouable » présentant 6 jeux vidéo dans des bornes d'arcade conçues pour l'occasion par le collectif de designers *Kobaye*. Elle interroge les relations inattendues du jeu vidéo avec le Pop-art et révèle l'importance de la « game culture » et de ses enjeux patrimoniaux.

Publics : *génération Y, geeks*

Lieu : *Carré d'Art bibliothèque*

Date : *Décembre 2013.*



5° La formation aux usages innovants

Labo² jouera un rôle clé dans la transmission des compétences numériques au sein des personnels et des publics par une pédagogie fondée sur la pratique.

Vous souhaitez
participer à l'un des projets ou proposer de
nouveaux projets, n'hésitez pas à nous
contacter à l'adresse suivante :
alexandre.simonet@ville-nimes.fr

Veille du Labo² : <http://www.scoop.it/u/labo>