

ATELIERS NUMÉRIQUES tous à l'œuvre !

15 DÉCEMBRE 2014

Ministère de la Culture et de la Communication

17, 18, 19 DÉCEMBRE 2014

Musée du Louvre

Contacts presse

**Délégation
à l'information
et à la communication**

Tél. : 01 40 15 38 80

service-presse@culture.gouv.fr

www.culturecommunication.gouv.fr
facebook.com/ministere.culture.communication
twitter.com/MinistereCC



#tousaloeuvre



Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE



sommaire

ÉDITORIAL DE FLEUR PELLERIN,

ministre de la Culture
et de la Communication

p.1

PRÉSENTATION DES “ATELIERS NUMÉRIQUES : Tous à l’œuvre !”

p.2

ATELIER D’INNOVATIONS CULTURELLES par équipe

15 DÉCEMBRE 2014

p.3

ATELIER DE CRÉATION NUMÉRIQUE au musée

17, 18, 19 DÉCEMBRE 2014

p.5

ÉDITORIAL DE FLEUR PELLERIN,

ministre de la Culture
et de la Communication

La culture est l'affaire de tous. Elle se vit, se fait et se partage chaque jour à l'échelle de nos concitoyens.

Il faut valoriser le formidable potentiel créatif de notre pays, les réserves d'imagination et d'invention au cœur de nos territoires, le talent de chacun de ceux qui font de la France une terre de culture partagée.

C'est pour cela que je souhaite mettre en avant la manière dont les Français s'emparent de la culture pour créer une dynamique culturelle collective et participative autour de toutes les énergies créatives dont notre pays dispose.

Cette semaine est celle de la création numérique autour des jeunes créateurs qui veulent donner vie à leurs projets d'innovation artistique mais aussi de tous les artisans 2.0 qui se sont emparés du numérique pour exprimer leur sensibilité et leur créativité.

J'ai d'abord souhaité que le ministère de la Culture et de la Communication ouvre ses portes à la jeune création, à nos artistes en devenir, pendant toute une journée, ce lundi 15 décembre 2014.

Des étudiants des écoles d'arts plastiques, d'architecture et de design sont invités à réaliser un projet créatif et artistique innovant grâce au soutien des artistes et des professionnels présents.

À la fin de cette même semaine, la création numérique s'installera au Louvre, durant trois jours.

Un espace de création et de fabrication numériques éphémère invitera les étudiants de l'École du Louvre, les jeunes bricoleurs numériques et tous les visiteurs du musée à vivre une expérience muséale unique, au croisement entre la culture participative, la médiation culturelle et la fabrication numérique.

Cette semaine marque pour moi l'attention plus que jamais portée à nos jeunes créateurs et le début d'une véritable dynamique collective et populaire pour valoriser les pratiques artistiques des Français et encourager la participation de chacun de nos concitoyens à la vie culturelle de notre pays.

Je veux faire du ministère de la Culture et de la Communication celui de l'audace créative pour tous.

Fleur PELLERIN,
ministre de la Culture et de la Communication

PRÉSENTATION DES “ATELIERS NUMÉRIQUES : Tous à l'œuvre !”

La ministre de la Culture et de la Communication lance une semaine dédiée à l'innovation artistique et culturelle, le 15 décembre 2014.

Dans le cadre de sa politique globale sur le soutien aux jeunes créateurs et sur la participation comme vecteur d'accès de tous à la culture, Fleur Pellerin a souhaité créer une dynamique collective et participative autour de la création à l'ère numérique. Ainsi est né le projet les “*Ateliers numériques : Tous à l'œuvre !*”. Cette semaine est structurée autour de deux événements.

UN “ATELIER D'INNOVATIONS CULTURELLES PAR ÉQUIPE”, 15 DÉCEMBRE 2014

**Le 15 décembre,
la rue de Valois ouvre ses portes
aux jeunes créateurs.**

Trente étudiants d'écoles d'arts plastiques, d'architecture, et de design placées sous la tutelle du ministère de la Culture et de la Communication et venus de toute la France sont invités à participer à un atelier d'innovations culturelles par équipe dans les salons du ministère transformés pour l'occasion en espace de travail collaboratif.

A l'invitation de la ministre, ils s'empareront du sujet suivant : “*Imaginez l'objet qui fera entrer la culture dans votre quotidien et vous permettra de la partager à l'ère numérique.*”

Les étudiants présenteront ensuite leur projet à l'aide d'une illustration en trois minutes devant un jury présidé par Fleur Pellerin.

Les quatre équipes finalistes profiteront d'un accompagnement au cours de l'année 2015 pour donner vie à leur idée créative.

UN “ATELIER DE CRÉATION NUMÉRIQUE AU MUSÉE”, 17, 18, 19 DÉCEMBRE 2014

**Les 17, 18 et 19 décembre,
la création numérique s'installe
au musée du Louvre.**

L'installation d'un espace de création numérique éphémère de 300m² au cœur de l'un de nos plus prestigieux musées, le Louvre, permettra à chacun, jeunes bricoleurs numériques ou étudiants, visiteurs de passage ou habitués du musée, de vivre une expérience muséale unique.

Trois ateliers rythmeront cette aventure au croisement de la culture participative, de la fabrication numérique et de la médiation culturelle :

- le premier autour de la rencontre entre les jeunes créateurs et bricoleurs numériques et les étudiants de l'Ecole du Louvre ;
- le second, “Balade pour croqueurs numériques”, revisite la visite-croquis à l'ère numérique ;
- le troisième est une initiation au code pour exploiter les inestimables ressources du musée.

Pour permettre au plus grand nombre de participer à cette expérience unique de création numérique au cœur du musée, l'ensemble des productions sera disponible sous licence libre sur le site internet de l'événement.

ATELIER D'INNOVATIONS CULTURELLES par équipe

15 DÉCEMBRE 2014

Dans le cadre de sa politique de soutien aux jeunes créateurs, Fleur Pellerin a invité les écoles d'arts plastiques, d'architecture et de design placées sous la tutelle de son ministère à constituer une équipe de trois étudiants, de tous niveaux, pour participer à un atelier d'innovations culturelles ayant pour sujet :

“ Imaginez l'objet qui fera entrer la culture dans votre quotidien et vous permettra de la partager à l'ère numérique. ”

ÉCOLES PARTICIPANTES :

Dix équipes ont été sélectionnées
provenant de toute la France :

4 écoles nationales supérieures d'architecture :

- Lyon ;
- Marseille ;
- Normandie ;
- Versailles.

8 écoles d'arts plastiques et de design :

- L'École nationale supérieure de création industrielle (ENSCI-les ateliers) ;
- L'École nationale supérieure des Arts Décoratifs (ENSAD) ;
- L'École nationale supérieure d'art de Nancy ;
- La Haute école des arts du Rhin ;

Deux équipes mixtes :

- une équipe pour les écoles d'Amiens et d'Orléans,
- et une équipe pour les écoles de Saint-Etienne et de Valence-Grenoble.

DÉROULÉ DE LA JOURNÉE :

9H30

accueil des étudiants autour d'un café
dans le Salon des Maréchaux ;

10H00

lancement de l'atelier par Fleur Pellerin ;

10H20

explication de Phil Waknell des enjeux
d'une présentation en 3 minutes ;

10H30-16H00

travail des étudiants par équipe ;

13H00

déjeuner dans le Salon des Maréchaux ;

16H00-18H00

participation d'artistes et de professionnels de l'innovation
pour aider les étudiants à finaliser leur présentation ;

19H00

présentation par chaque équipe de son projet devant le jury ;

20H00

délibération du jury et remise des prix par Fleur Pellerin
aux quatre équipes finalistes ;

20H15

cocktail avec les participants de la journée
et les directeurs des écoles représentées.

**ATELIER
D'INNOVATIONS
CULTURELLES**
par équipe
15 DÉCEMBRE 2014

ANIMATION DE LA JOURNÉE :

Le jury sera présidé par Fleur Pellerin
et composé par :

- **Patrick Jouin**, designer
- **Anne-Marie Boutin**, présidente de l'Agence pour la promotion de la création industrielle
- **Quentin Sannié**, directeur général et co-fondateur de Devialet
- **Marie Ekeland**, co-présidente de France Digitale
- **Steven Hearn**, président de Scintillo
- **Laurence Le Ny**, directrice Musique et Culture du groupe Orange
- **Dominique Restino**, président fondateur du MoovJee

Phil Waknell, Michael Rickwood et Marion Chapsal d'*Ideas on Stage* aideront les étudiants à préparer leur prise de parole.

Plusieurs artistes et professionnels de l'innovation seront présents pour aider les étudiants à préciser leur concept créatif.

Roxanne Varza, responsable du programme d'accompagnement des start-up de Microsoft France et co-fondatrice de l'association *Girls in Tech*, animera les présentations.

Le trophée remis aux équipes finalistes a été dessiné et fabriqué par **Thibaut Louvet et Vincent Guimas**, fondateur de *la Nouvelle Fabrique*, une micro-usine urbaine.

**PRIX REMIS
AUX ÉQUIPES FINALISTES :**

Cet événement s'inscrit dans une séquence se poursuivant **tout au long de l'année 2015**.

Les quatre équipes finalistes du 15 décembre 2014 pourront bénéficier d'**un accompagnement pour matérialiser leur concept**. Cet accompagnement personnalisé s'articulera autour de conseils d'experts ainsi que de rencontres et de mises en relation avec des professionnels en fonction de leurs besoins (designers, bureaux d'études, industriels...).

Dans une **approche transdisciplinaire**, les équipes pourront poursuivre leur travail collaboratif en associant à leur projet des étudiants suivant des cursus universitaires ou d'écoles de commerce et d'ingénieur.

Deux de ces équipes seront à nouveau sélectionnées fin mars pour **réaliser un prototype de leur concept créatif** qu'elles présenteront en juin 2015.

ATELIER DE CRÉATION NUMÉRIQUE au musée

17, 18 ET 19 DÉCEMBRE 2014

Parce que la participation est un vecteur d'accès de tous à la culture, Fleur Pellerin a souhaité déployer un atelier de création numérique au cœur du musée du Louvre pour que chacun puisse se laisser surprendre, échanger, créer et expérimenter au croisement entre culture participative, fabrication numérique et patrimoine culturel.

LOCALISATION DE L'ATELIER :

Un lieu de vie éphémère sera déployé pendant trois jours dans le Hall Charles V du musée du Louvre pour accueillir de 9h à 22h les visiteurs du musée, qu'ils soient familiers des œuvres ou des outils numériques ou tout simplement curieux.

Cet espace de convivialité de 300m² sera équipé d'imprimantes 3D, de scanners, d'une zone pour apprendre à coder en s'amusant et d'outils pour dessiner et modéliser.

ANIMATION DE L'ATELIER :

L'espace sera animé par des créateurs et bricoleurs numériques (*Makers*), mais aussi par des facilitateurs qui mettront leurs compétences en dessin numérique, en modélisation et en design au service des participants.

De jeunes médiateurs culturels seront aussi présents pour emmener les visiteurs à la rencontre des trésors de ce musée exceptionnel et leur faire découvrir ses collections.

Tout au long de ces trois jours, les participants pourront venir voir, observer, échanger et bien entendu contribuer aux ateliers programmés en journée et aux temps d'initiation en soirée.

L'accès est ouvert à tous et gratuit, il est donc fortement recommandé de s'inscrire (<http://www.culturecommunication.gouv.fr/Actualites/Ateliers-numeriques-Tous-a-l-oeuvre/Les-Ateliers-numeriques-Tous-a-l-oeuvre-l-au-musee-du-Louvre/Participez-!>) individuellement ou en groupe.

CRÉATION COLLECTIVE D'UN CORPUS DE NOUVELLES RESSOURCES:

Cet espace étant un lieu de partage, tout ce qui y sera créé sera publié sous licence libre.
([creatives commons](http://creativecommons.fr) : <http://creativecommons.fr>)

D'autres passionnés, des enseignants préparant une future visite, des espaces publics numériques souhaitant amener des jeunes à découvrir la richesse d'un lieu comme le Louvre, des amoureux du musée et de ses collections pourront ainsi poursuivre les travaux entamés.

Cette opération permettra de produire un corpus de nouveaux matériaux (images, sons, animations, modélisations 3D), puis de les modifier, les utiliser et les partager à nouveau.

Il est possible de participer dès maintenant en répondant aux trois défis publiés (<http://www.culturecommunication.gouv.fr/Actualites/Ateliers-numeriques-Tous-a-l-oeuvre/Les-Ateliers-numeriques-Tous-a-l-oeuvre-l-au-musee-du-Louvre/Participez-!>) : "Une œuvre, un jeu, ta création", "Une nouvelle sculpture au Louvre", et "Redessine le Louvre".

**ATELIER
DE CRÉATION
NUMÉRIQUE
au musée**

17, 18 ET 19 DÉCEMBRE 2014

**PROGRAMME DES ACTIVITÉS
(RÉSERVATION OBLIGATOIRE) :**

**L'atelier "Jeunes créateurs
et bricoleurs numériques,
rencontre au Louvre"**

Public : 8 jeunes de 12 à 25 ans,
habitués à fréquenter des espaces
de création et de fabrication
numérique
(*FabLabs* et *Makerspaces*).

Horaire :
Mercredi 17 décembre,
de 14h à 19h.

Cet atelier s'adresse à des jeunes habitués des espaces de création et de fabrication numériques (*FabLabs* et *Makerspaces*). C'est une invitation à partir explorer quelques salles du musée avec de jeunes médiateurs de l'Ecole du Louvre afin de partager leurs passions respectives pour que chacun découvre l'univers de l'autre. L'après-midi sera consacré à créer ensemble une trace numérique de cette rencontre qui alimentera le corpus de ressources ainsi créé en *Creative Commons* (<http://www.culturecommunication.gouv.fr/Actualites/Ateliers-numeriques-Tous-a-l-oeuvre/Les-Ateliers-numeriques-Tous-a-l-oeuvre-l-a-musee-du-Louvre/Participez-!>)

**L'atelier "Balade pour
croqueurs numériques"**

Public : 8 personnes maximum.
Connaissances en création
numérique recommandées.

Horaire :
Mercredi 17,
de 19h à 22h ;
Jeudi 18,
de 9h à 13h ;
Vendredi 19,
de 9h à 13h et de 17h à 20h.

Des petits groupes partiront photographier ou bien croquer à la main des œuvres, avant de revenir dans l'espace collaboratif de fabrication pour les retranscrire, les modéliser en 3D ou bien leur donner corps. Il est aussi possible de croquer non pas les œuvres mais le lieu, ses bâtiments, son histoire, son ambiance y compris sonore. Comme toujours, l'ensemble des productions sera placé en *Creative Commons* et viendra alimenter le pot commun des ressources générées.

**Les goûters d'initiation
à la programmation
"Viens percer
les mystères du Louvre"**

Public : 8 duos parent/enfant
(âge idéal : 10 à 14 ans)
ou groupe de jeunes.

Aucune connaissance, ni en code,
ni sur le Louvre n'est pré-requise.

Horaire :
Mercredi 17,
de 9h à 12h et de 14h à 17h ;
Jeudi 18,
de 9h à 12h et de 14h à 17h ;
Vendredi 19,
de 9h à 12h et de 14h à 17h.

Apprendre à coder, à percer les mystères de l'ordinateur, comprendre que l'on peut créer avec le numérique, raconter une histoire, fabriquer un jeu... Il s'agit toujours d'un moment qui est apprécié de nombre d'enfants et d'adolescents qui souhaitent entrer dans les coulisses de la machine, découvrir le rôle de la programmation et s'y initier. Le faire au Louvre, en ayant accès à des ressources graphiques, à des sons, à des textes produits pour l'occasion, c'est proposer d'aborder différemment l'expérience du musée dans une approche qui se veut complémentaire, de porter un autre regard sur les collections, et de se poser comme scénariste en quête d'informations pour alimenter les créations.