



& le réseau de bibliothèques de
Liffré-Cormier Communauté

La co-crédation, une rdsidence de territoire

La **rdsidence** de territoire **Chapitre 9** a été conjointement menée par l'**association Electroni[k]**, le **rdsseau** de **bibliothèques** de **Liffré-Cormier Communauté** et la designer **Bérengrère Amiot**.

Cette rdsidence s'est développée en **plusieurs étapes**. Tout d'abord la **formation** du rdsseau des bibliothèques à la **médiation numérique**. Des **ateliers** ont ensuite été mis en place dans les 9 bibliothèques dans le but de **construire** et **créer** le **contenu** de Chapitre 9 avec les habitant·e·s du territoire.

À la suite de ce travail une **quinzaine d'exemplaires** du livre conçu, mis en page par Bérengrère Amiot et créé avec les participant·e·s a été **éditée**.

L'oeuvre

Après plusieurs temps de rencontres pour définir les étapes et les envies de chacun·e, l'ensemble du rdsseau des bibliothèques a souhaité **créer** un **livre interactif collectif**. Cet ouvrage **mêle récits** et **technologies** afin de **développer l'usage** de **nouveaux médias** au sein du rdsseau de bibliothèques.

A travers l'expérimentation, le prototypage, la **mise en pratique** et l'échange, de nombreuses **techniques numérique** ont été utilisées pour **proposer** différents **récits**.

De la création de Gifs animés, de dessins numériques, d'animations visuelles et sonore en réalité augmentée, en passant par le design interactif, la stop motion, l'utilisation de filtres colorés à l'ombro-cinéma. Autant de technologies que de **narrations originales** **compose** le **livre** collectif Chapitre 9.

Les **créations** de chaque bibliothèque **forment** les **chapitres** du livre qui sont parfois **animés** en **réalité augmentée** par le biais d'une tablette ou d'un smartphone. Grâce au **design interactif** certains pages **activent** des **éléments** extérieurs.

À travers la pluralité des ateliers proposés, Chapitre 9 permet de **favoriser** une **approche ludique** et décomplexée de formes **artistiques émergentes**. Il s'agit de mettre en avant la **diversité** de la **création numérique** tout en montrant que celle-ci peut être **à la portée de tous et toutes**.

L'artiste

Bérengrère Amiot est diplômée de l'École Européenne Supérieure d'Art de Bretagne de Rennes en option design et d'une licence d'Information et de Communication. Depuis elle **développe** des **objets numériques**, et conçoit des **projets** de **création partagée** autour des arts et des pratiques numériques. Ses **projets** associent des **formes simples** et des **technologies innovantes** pour des usages respectueux de l'environnement. Ainsi elle a mis en place, pas à pas une **méthodologie** de **travail centré** sur l'**usager**, l'expérimentation et le décroisonnement de pratiques variées telles que le collage, le stop motion, le travail du bois ou encore la réalité augmentée.