

\* \* \*  
\* médias-cité



# Sommaire

Présentation de la Valise Multimédia **p.3 à 6**

**1 - Le contexte initial p.3**

**2 - Les premières expérimentations p.4**

**3 - Proposition de mise en œuvre p.4 et 5**

**4 - Les objectifs p.5**

**5 - Les critères de sélection des dispositifs interactifs p.5 et 6**

**6 - Le contenu matériel des Valises Multimédias p.6**

open office numéroté les pages

open office numéroté les pages

**A lire avant la première utilisation p.7**

Les fiches techniques des outils multimédias **p.8 à 19**

**Fiche DelayVideo p.8 et 9**

**Fiche FriiSpray p.10 et 11**

**Fiche OpenSquareRoom p.12 et 13**

**Fiche GlowDoodle p.14 et 15**

**Fiche MmmTsss p.16 et 17**

**Fiche Scratch Machine p.18 et 19**

Les partenaires de la Valise Multimédia **p.20**



# La Valise Multimédia, c'est quoi ?

La Valise Multimédia constitue un recueil de différents dispositifs multimédias qui permettent d'aborder des thématiques et des techniques telles que la vidéo, le son, la captation de mouvements, l'interactivité, les interfaces tangibles...

## 1 - Le contexte initial

Depuis le début des années 2000, de nombreux lieux culturels, éducatifs et d'éducation populaire ont intégré les outils multimédias dans leurs équipements. Des lieux d'accès public à internet et au multimédia, dont l'objet principal est la démocratisation des technologies, ont été créés par des associations et des collectivités un peu partout sur le territoire national.

Ils sont pour certains inscrits dans un lieu déjà existant : médiathèque, lieu d'accueil jeunes, mission locale, centre socioculturel, établissement scolaire, centre social ... D'autres lieux sont orientés vers une approche technique : c'est le cas des clubs informatiques.

On constate que les usages développés au sein de ces lieux publics sont très homogènes. L'exploration des usages numériques innovants et des sources d'innovation sociale est difficile pour les ressources humaines de ces lieux. Le manque de formation sur ces usages est un frein au développement de leurs connaissances de ce qui existe en matière d'usages innovants et à l'acquisition d'une culture générale en matière de multimédia.

Même si ces structures possèdent pour beaucoup des équipements modernes, on constate un écart grandissant entre les usages « hors les lieux » (dans la sphère privée) et les activités proposées dans ces espaces publics.

Certains programmes institutionnels ont ouvert à la diversité des usages à partir de 2007. C'est le cas de Plan Éducation au Multimédia, dont les objectifs étaient de :

- provoquer une prise de conscience des modifications culturelles profondes engendrées par les TIC,
- sensibiliser toutes les générations et les décideurs à cet enjeu,
- valoriser les pratiques et encourager la création,
- permettre l'appropriation de projets éducatifs dans un cadre collectif.

*En Aquitaine, le PEM a permis le repérage, la mise en réseau et la circulation d'expériences portées par des associations et collectivités. Le PEM Aquitaine a eu un effet incitatif sur les projets, notamment parce qu'il a apporté un soutien financier.*

Cependant, il existe le risque de creuser l'écart entre les lieux déjà convaincus et impliqués dans l'éducation au multimédia et les autres lieux. Pour éviter l'augmentation

de ce clivage, le PEM Aquitaine propose des outils de sensibilisation et d'accompagnement : les *journées professionnelles du PEM*, les *ateliers Éducation au Multimédia en Aquitaine (EMA)* et le projet de la *Valise Multimédia*.

## **2 - Les premières expérimentations**

Depuis 2008, Médias-Cité a expérimenté cette Valise Multimédia au cours de séquences d'animation avec différents types de publics : scolaire (primaire, collège, lycée), péri-scolaire et extra-scolaire (centre de loisirs, centres sociaux), public adulte et famille.

Certains lieux ont accueilli et/ou mis en œuvre des temps d'animation : la Médiathèque de Saint-Ciers-sur-Gironde, l'Accueil de Loisirs d'Aire-sur-l'Adour, la Médiathèque de Cestas, le Pôle év@sion d'Ambarès et Lagrave, le Florida d'Agen, le Service jeunesse de Saint-André-de-Cubzac, le PointCyb Cyber base de Saint-Médard-en-Jalles et de Pessac, l'école Camus de Talence, le Collège de Vinci de Saint-Aubin-du-Médoc...

A partir de ces usages, certains lieux ont pu aller jusqu'à l'accueil d'artistes.

Ces expérimentations ont également permis de valider la faisabilité du déploiement de ces dispositifs au sein de ces lieux.

## **3 - Proposition de mise en œuvre**

Le déploiement de la Valise Multimédia présente 2 volets principaux ; l'un en amont de l'action d'animation :

Phase de recherche et développement :

- repérage des usages et des outils
- développement de solutions opérationnelles
- constitution de la valise

Phase de préparation :

- fabrication de scénarii d'usages, de tutoriels,
- recherche de lieux intéressés pour être structure d'appui dans chaque département, c'est à dire lieu relais pour le stockage, l'acheminement d'une valise par département
- production des documents administratifs (conventions de prêt)
- réunion dans chaque département pour le repérage des structures d'appui par département

Mise en œuvre :

- en concertation avec les structures d'appui des départements, en lien avec le plan de formation des PointCyb, réunion dans chaque département avec les structures d'appui et les lieux intéressés :

- découverte, information, formation
- livraison de la Valise Multimédia aux lieux d'appui pour les territoires où des lieux d'appui ont pu être repérés
- déploiement par Médias-Cité d'une plate-forme de mutualisation des expériences
- mise en itinérance des Valises Multimédias
- réunions régulières par département

L'autre volet en aval :

- évaluation des actions
- prolongements possibles vers d'autres actions d'approfondissement : workshops, expositions...

## 4 - Les objectifs

pour les publics :

- découvrir des outils et des usages multimédias innovants
- développer leur créativité et favoriser l'expression personnelle et collective
- développer leur regard critique vis à vis des ces outils et de ces pratiques
- produire et expérimenter dans l'action

pour les structures usagères de la Valise Multimédia :

- permettre la découverte des outils et des projets d'éducation au multimédia innovants
- se former et acquérir une autonomie progressive sur la mise en œuvre technique et pédagogique d'actions en lien avec le multimédia
- repérer des structures ressources de proximité (relais départementaux) et un réseau d'acteurs de leur territoire

pour les structures d'appui des départements :

- charger d'assurer la circulation de la Valise Multimédia
- appuyer la mise en œuvre et l'utilisation des dispositifs multimédias dans des actions éducatives
- être force de proposition pour le développement d'actions complémentaires liées aux usages du multimédia (conférences, projets de prévention, expositions...)
- développer les partenariats entre structures à l'échelle départementale

## 5 - Les critères de sélection des dispositifs interactifs

Les critères de sélection sont le suivants :

- ils génèrent une innovation technologique et sociale.
- ils permettent l'épanouissement.
- leur usage immédiat est intuitif.
- ils évitent le « face à face » avec l'ordinateur.

- ils favorisent les pratiques collectives.
  - ils amènent à des pratiques d'expression et de créativité.
  - ils facilitent la valorisation des productions et des utilisateurs.
  - ils sont mobiles, transportables.
  - ils sont évolutifs.
  - ils sont libres ou open source pour que les lieux puissent continuer à les utiliser.
- une attention particulière sera portée pour un usage par les personnes en situation de handicap.

## Le contenu matériel des Valises Multimédias

Chaque Valise Multimédia contient :

// 1 écran valise dimension 2m X 1,5 projection frontale et rétro projection  
// 2 unités centrale PerenIT  
// 1 écran LCD  
// 1 vidéo projecteur  
// 1 clavier  
// 1 souris  
// 1 microphone  
// 1 trépied pour caméra  
// 1 paire d'enceintes  
// 1 ampli casque  
// 4 casques audio  
// 1 cordon Jack 5m  
// 1 rallonge USB 3 m  
// 1 clé Bluetooth  
// 1 cordon VGA 15m  
// 1 manette de Wii (Wiimote)  
// 1 bombe de peinture à lampe infrarouge (Friispray)  
// 1 webcam  
// 1 touret électrique  
// 1 prise multiple



# ATTENTION

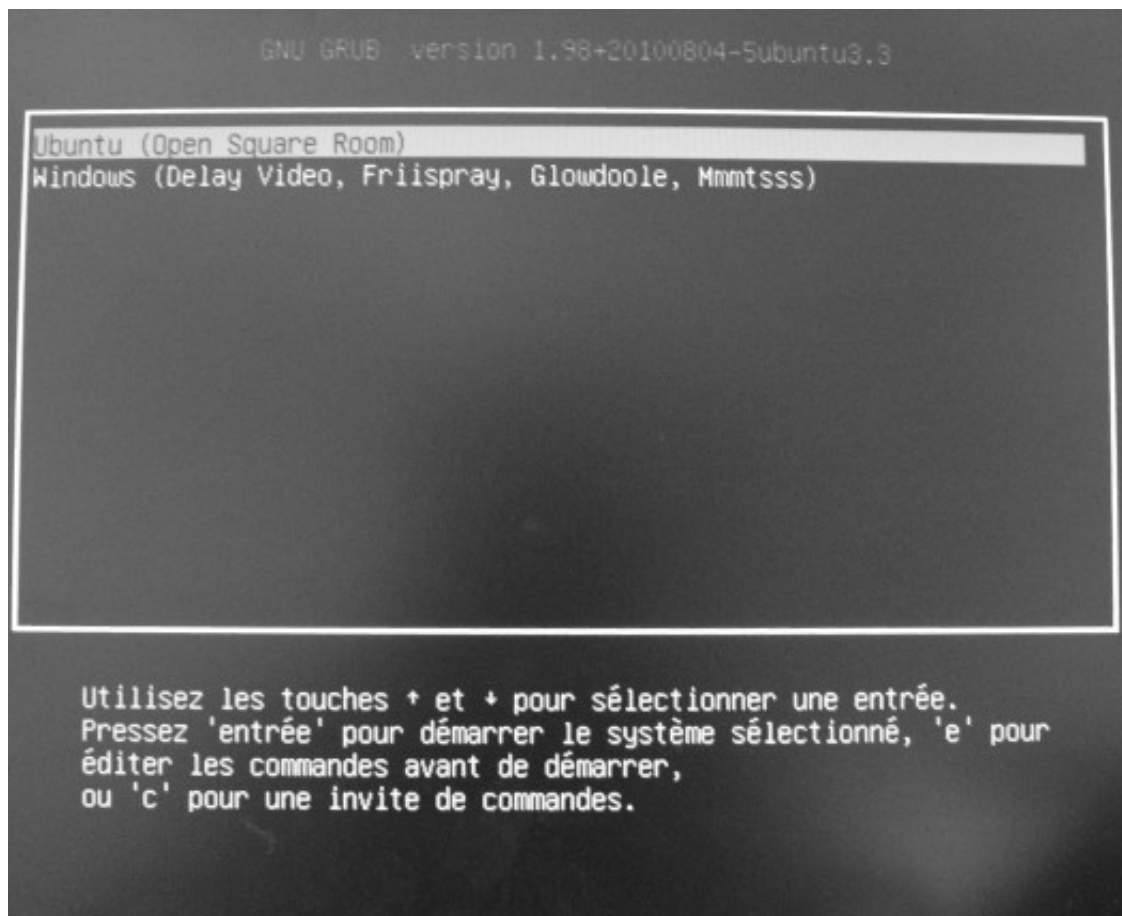
## A LIRE AVANT VOTRE PREMIERE UTILISATION

Les ordinateurs sont dotés de deux systèmes d'exploitation : Windows 7 et Ubuntu (Linux).

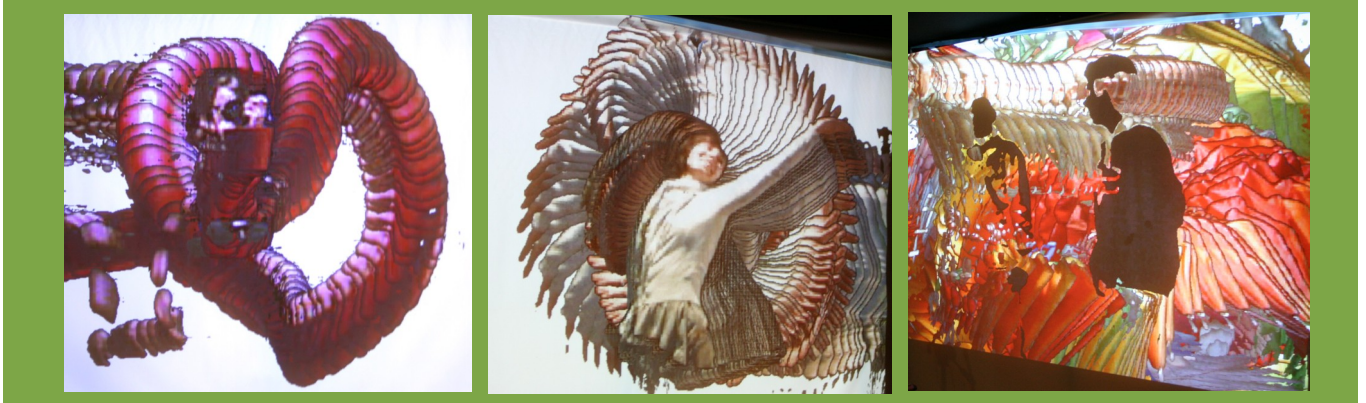
A l'allumage de l'ordinateur, un écran d'accueil vous permet de choisir le système d'exploitation en fonction du dispositif que vous voulez utiliser.

Le choix se réalise à l'aide des touches « flèche haut » et « flèche bas » du clavier.

Si vous n'effectuez aucun choix, l'ordinateur démarrera automatiquement sur le système d'exploitation Ubuntu (Linux). Il vous faudra alors redémarrer l'ordinateur afin de pouvoir ré-effectuer un choix.



# DelayVideo *visual motion*



## Présentation

DelayVideo a été créé par le Mega Super Awesome Visuals Company (fondateur : Memo Akten).

S'inspirant de plusieurs travaux expérimentaux comme ceux du photographe Thomas Eakins sur la décomposition de mouvement, le DelayVideo propose un concept ludique et coloré, permettant de capter le mouvement de l'action par la caméra, et de le retranscrire en temps réel sur l'écran.

Ainsi, l'utilisateur obtient par résonance de l'image une illustration de ses différents mouvements, lui permettant de s'amuser à « dessiner » toutes sortes de formes colorées des plus étonnantes.

## Installation technique

### matériel nécessaire :

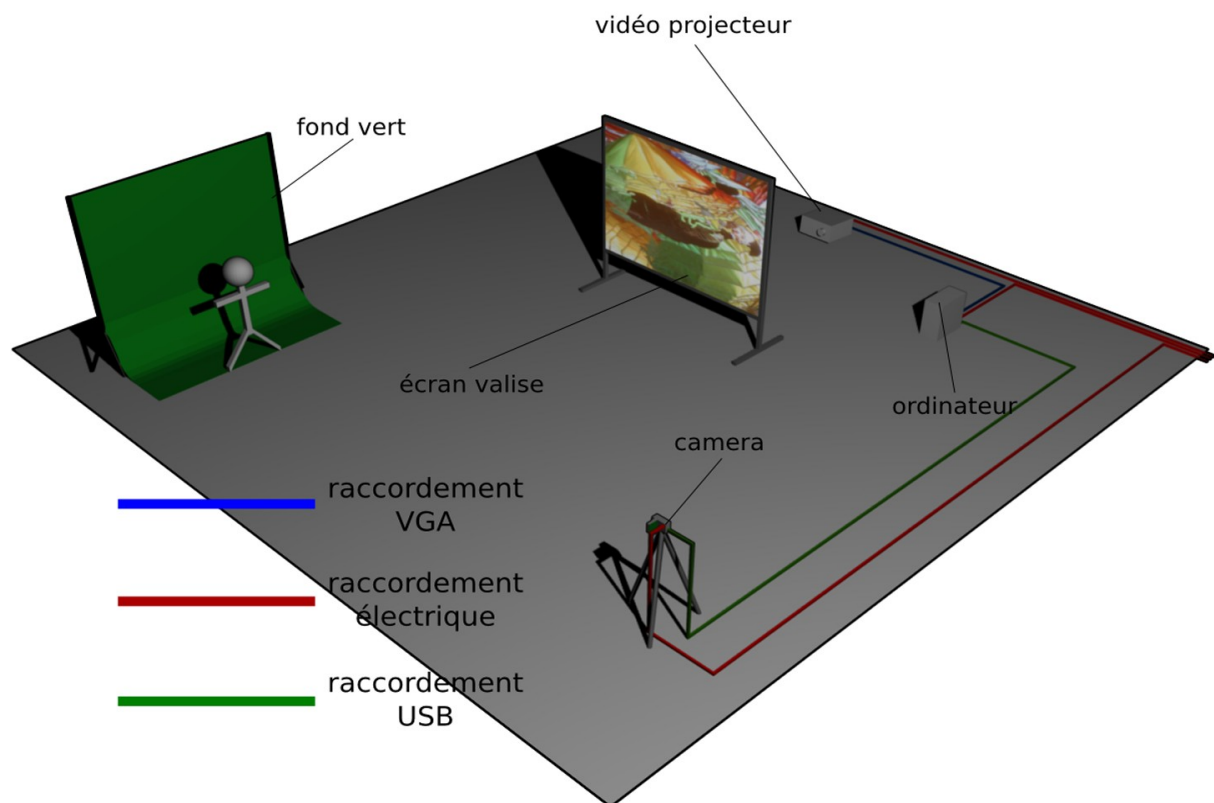
- 1 ordinateur avec souris et clavier
- 1 webcam
- 1 rallonge USB
- 1 pied de camera
- 1 vidéoprojecteur avec écran valise **ou** 1 écran LCD

## installation :

- installer l'ordinateur
- brancher la souris et le clavier
- raccorder le vidéoprojecteur **ou** l'écran LCD à l'ordinateur
- brancher la webcam à l'ordinateur et utiliser la rallonge USB si nécessaire
- fixer la webcam au pied de camera
- diriger la webcam vers une surface de couleur unie (le fond vert n'est pas fourni)

**Vous trouverez sur le bureau de l'ordinateur une aide afin de faire fonctionner le dispositif.**

## DELAY VIDEO / MSA VISUALS



# Friispray *graffiti numérique*



## Présentation

FriiSpray est une installation permettant de créer des graffitis numériques. À l'aide d'une bombe de peinture équipée de diodes infra-rouge, l'utilisateur peut dessiner à la manière d'un graffeur sur un écran. L'écran peut afficher le fond que l'on souhaite : un mur, un wagon, une image... Cette installation permet de sensibiliser les publics aux usages artistiques des outils numériques de manière ludique et sans faire apparaître les outils technologiques. Elle est aussi l'occasion d'aborder une forme de culture urbaine : le graffiti, ses esthétiques, ses codes. Elle peut aussi constituer un outil de prévention en matière de respect des infrastructures urbaines.

## Installation technique

### matériel nécessaire :

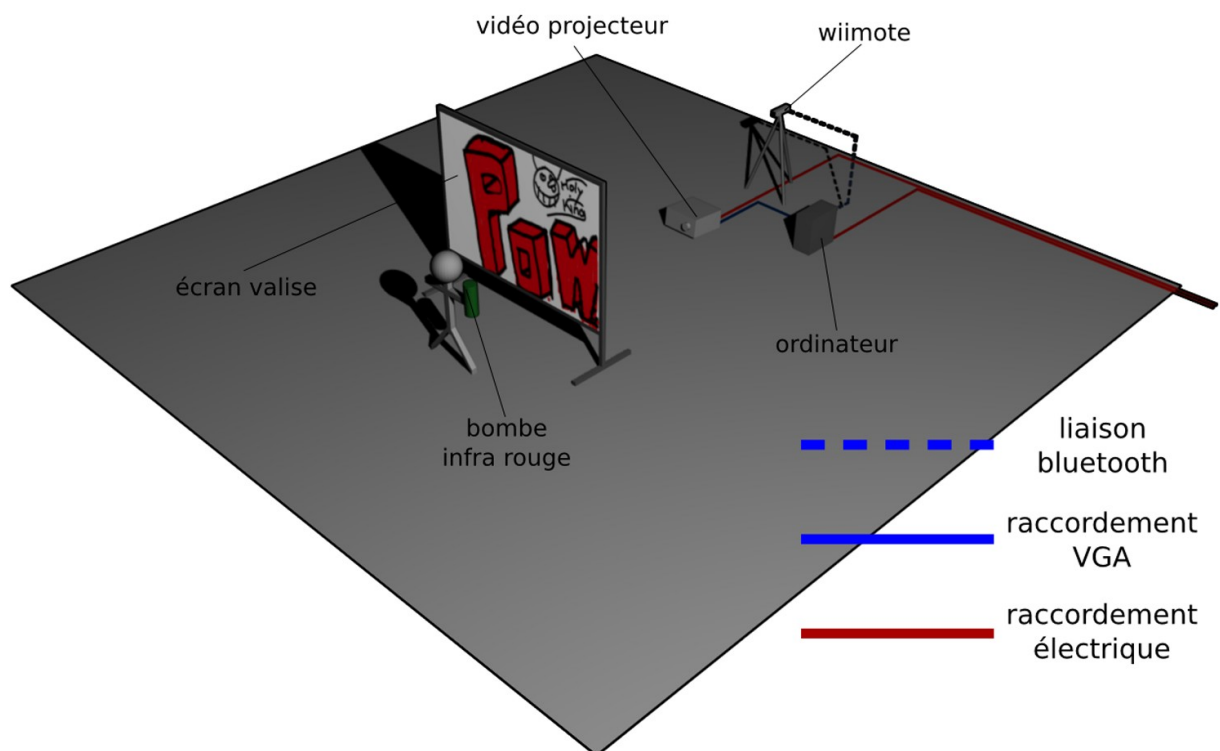
- 1 ordinateur avec souris et clavier
- 1 wiimote
- 1 clef Bluetooth USB
- 1 pied de camera
- 1 bombe Friispray infrarouge
- 1 vidéoprojecteur avec écran valise

## installation :

- installer l'ordinateur
- brancher la souris et le clavier
- raccorder le vidéoprojecteur à l'ordinateur
- brancher la clef Bluetooth à l'ordinateur
- fixer la Wiimote au pied de camera
- monter l'écran valise et fixer la toile de rétro projection (toile semi transparente)
- disposer le vidéoprojecteur derrière l'écran à environ 3 mètres
- placer le pied de camera derrière l'écran à environ 3 mètres également

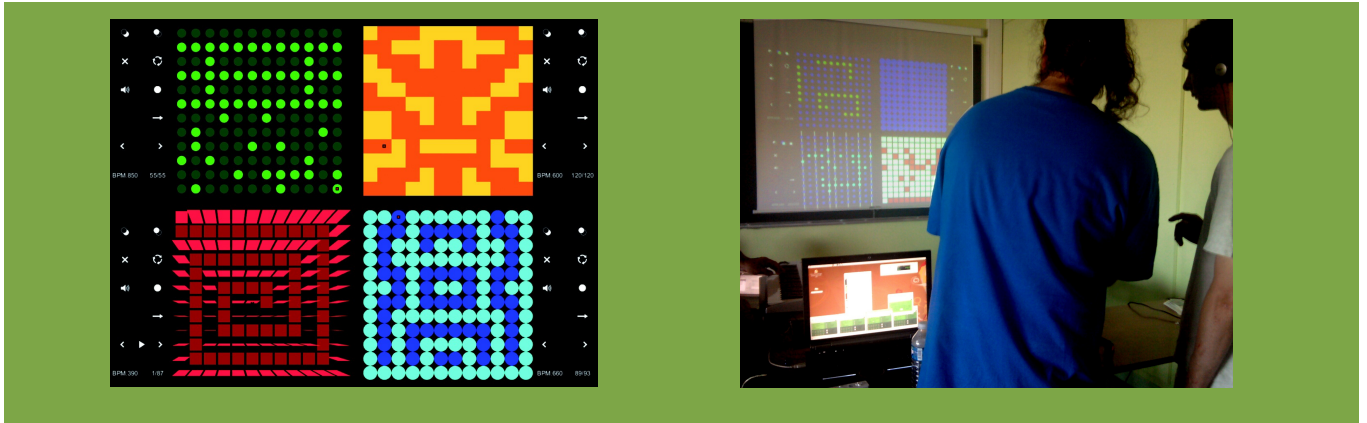
**Vous trouverez sur le bureau de l'ordinateur une aide afin de faire fonctionner le dispositif.**

## FRIISPRAY



# OpenSquareRoom

*ludique et sampling*



## Présentation

L'Open Square Room permet de créer des animations en faisant de la musique tout en donnant la possibilité de faire de la musique en créant des animations...

En pratique, on peut dessiner sur un espace carré en changeant la couleur des éléments qui le composent. Chaque modification de l'espace détermine une nouvelle image et produit, pas à pas, une petite animation sonore. L'Open Square Room a été conçu pour offrir un moyen simple et ludique d'accéder au séquençage musical et au sampling. En plus des différents périphériques déjà intégrés, l'OSR sera prochainement pilotable depuis d'autres interfaces, de manière à en offrir l'accès aux personnes en situation de handicap.

Enfin, l'Open Square Room est distribué sous licence GNU GPL, par son créateur Olivier Baudu; n'hésitez donc pas à l'utiliser et à le modifier.

## Installation technique

### **matériel nécessaire :**

- 1 ordinateur avec souris et clavier
- 1 Wiimote
- 4 casques audio ou 1 paire d'enceintes
- 1 clef Bluetooth USB
- 1 vidéoprojecteur avec écran valise **ou** 1 écran LCD

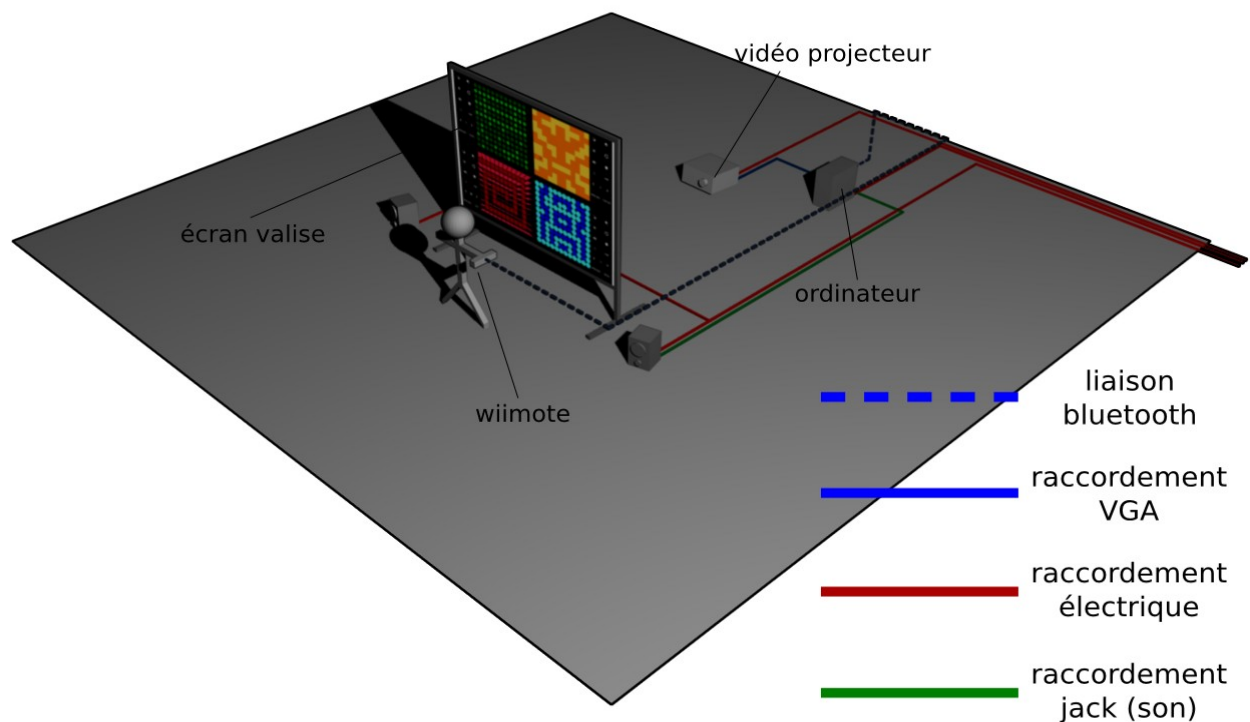


## installation :

- installer l'ordinateur
- brancher la souris et le clavier
- raccorder le vidéoprojecteur **ou** l'écran LCD à l'ordinateur
- brancher la clef Bluetooth à l'ordinateur

**Vous trouverez sur le bureau de l'ordinateur une aide afin de faire fonctionner le dispositif.**

## OPEN SQUARE ROOM



# GlowDoodle *light painting*



## Présentation

Glowdoodle est un outil de light painting temps réel. Il reprend les principes de la technique du light painting qui consiste à utiliser un temps d'exposition long dans un environnement sombre et en y déplaçant une source de lumière. L'image obtenue révèle alors toutes les traces lumineuses dues soit à l'exposition directe du capteur à la source lumineuse, soit aux objets éclairés. Glowdoodle permet de construire des images lumineuses en temps réel en utilisant une caméra ou une webcam.

Son créateur Eric Rosenbaum vient du Lifelong Kindergarten du MIT Media Lab. Il est à l'origine de nombreux développements comme Scratch4arduino, MmmTsss ...

## Installation technique

### matériel nécessaire :

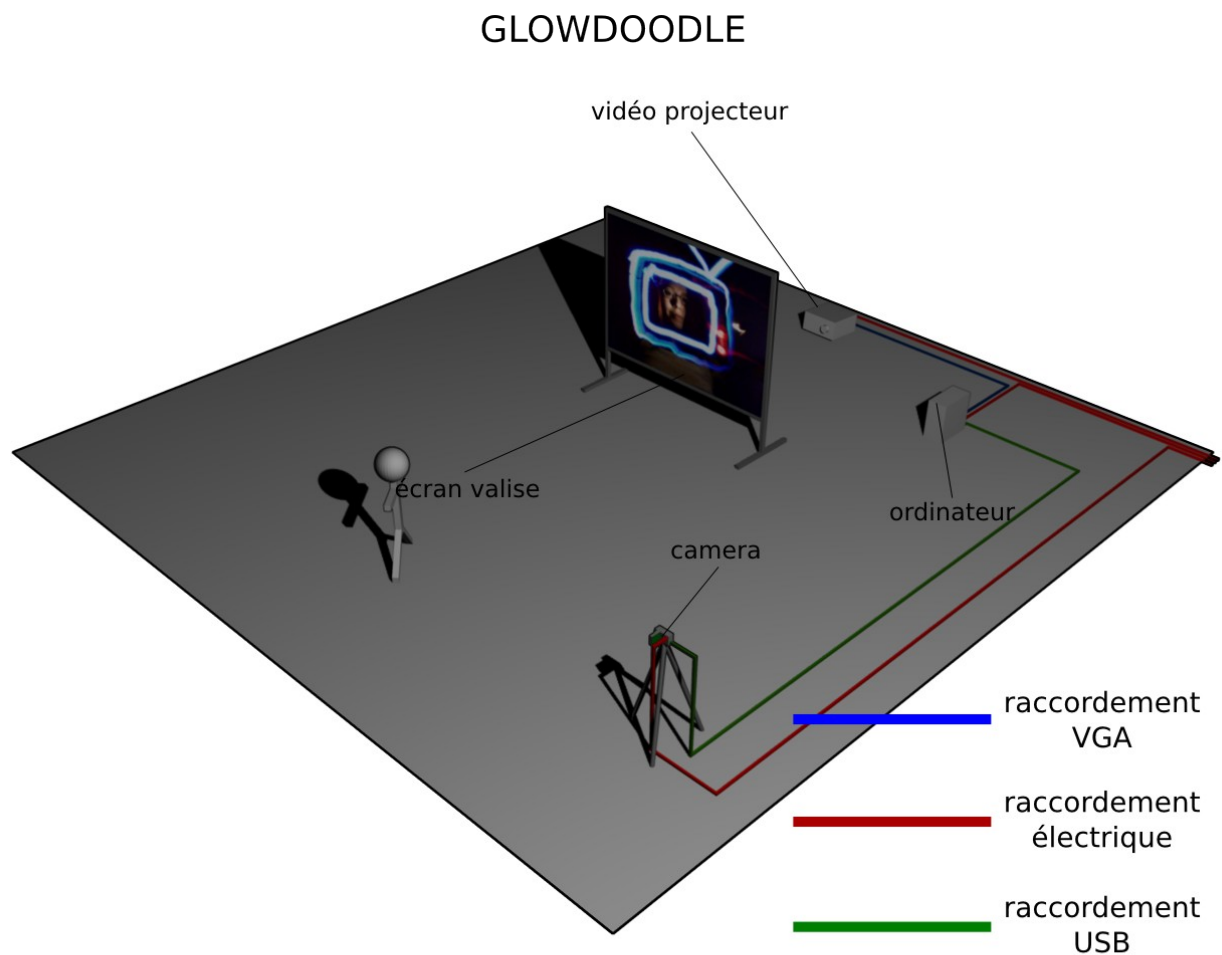
- 1 ordinateur avec souris et clavier
- 1 webcam
- 1 rallonge USB
- 1 pied de camera
- 1 vidéoprojecteur avec écran valise **ou** 1 écran LCD



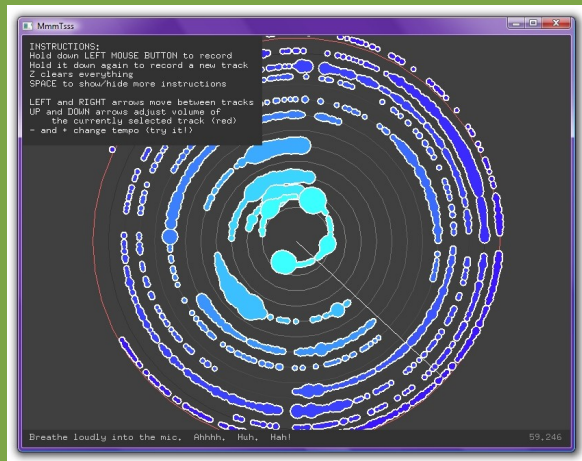
## installation :

- installer l'ordinateur
- brancher la souris et le clavier
- raccorder le vidéoprojecteur **ou** l'écran LCD à l'ordinateur
- brancher la webcam à l'ordinateur et utiliser la rallonge USB si nécessaire
- fixer la webcam au pied de camera
- ce dispositif nécessite d'être employé dans une pièce sombre

**Vous trouverez sur le bureau de l'ordinateur une aide afin de faire fonctionner le dispositif.**



# MmmTsss *boucles sonores*



## Présentation

MmmTsss est un logiciel créé par un étudiant du laboratoire de l'institut de technologie du Massachusetts. MmmTsss est sorte de boîte à rythmes qui permet d'enregistrer intuitivement plusieurs pistes et de les superposer. MmmTsss est particulièrement destiné à pratiquer le « Human Beat Box », art qui est apparu avec le rap et le hip-hop. Il consiste à simuler le son d'une batterie ou les scratches des platines avec la bouche et un micro. Le logiciel MmmTsss permet de s'exercer dans cet art afin de progresser.

## Installation technique

### matériel nécessaire :

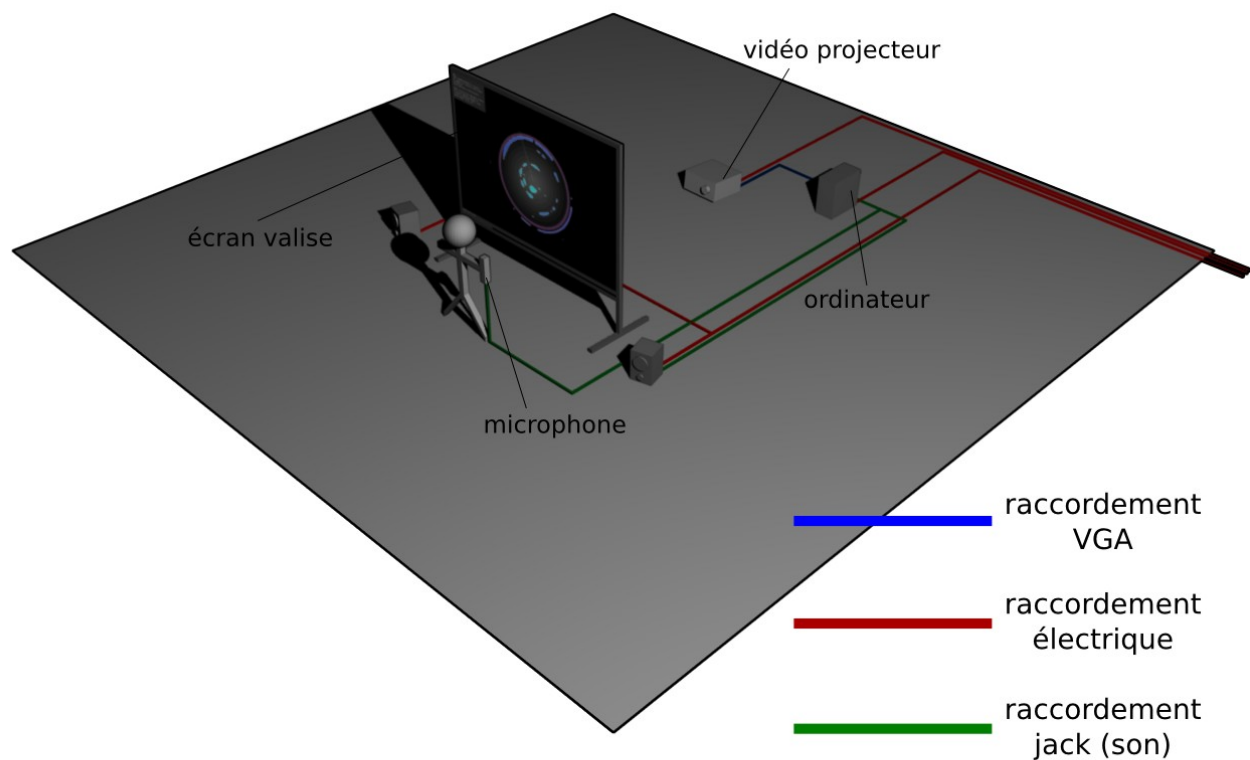
- 1 ordinateur avec souris et clavier
- 1 microphone
- 1 paire d'enceintes **ou** casques audio
- 1 écran valise / vidéoprojecteur **ou** 1 écran LCD

## installation :

- installer l'ordinateur
- brancher la souris et le clavier
- raccorder l'écran LCD à l'ordinateur (ou installer l'écran valise et le vidéoprojecteur)
- raccorder la paire d'enceintes
- brancher le microphone à l'ordinateur (prise jack rose)

**Vous trouverez sur le bureau de l'ordinateur une aide afin de faire fonctionner le dispositif.**

MMMMTSSS



# ScratchMachine

*mixage virtuel*



## Présentation

La Scratch Machine a été conçue lors d'une rencontre entre artistes multimédias et musiciens, organisée au Florida d'Agen (47) pour la Cyberspacefiesta 2008. La Scratch Machine résume assez bien la volonté qui préside à cette Cyberspacefiesta, à savoir : faciliter le croisement des disciplines et aider à la construction collective d'objets créatifs par le multimédia et pour le public.

Deux artistes d'univers très différents (Jean-Yves Gratius et DJ Boulaone) ont eu l'idée de concevoir ensemble un outil multimédia, permettant de scratcher du son sans platine.

## Installation technique

### **matériel nécessaire :**

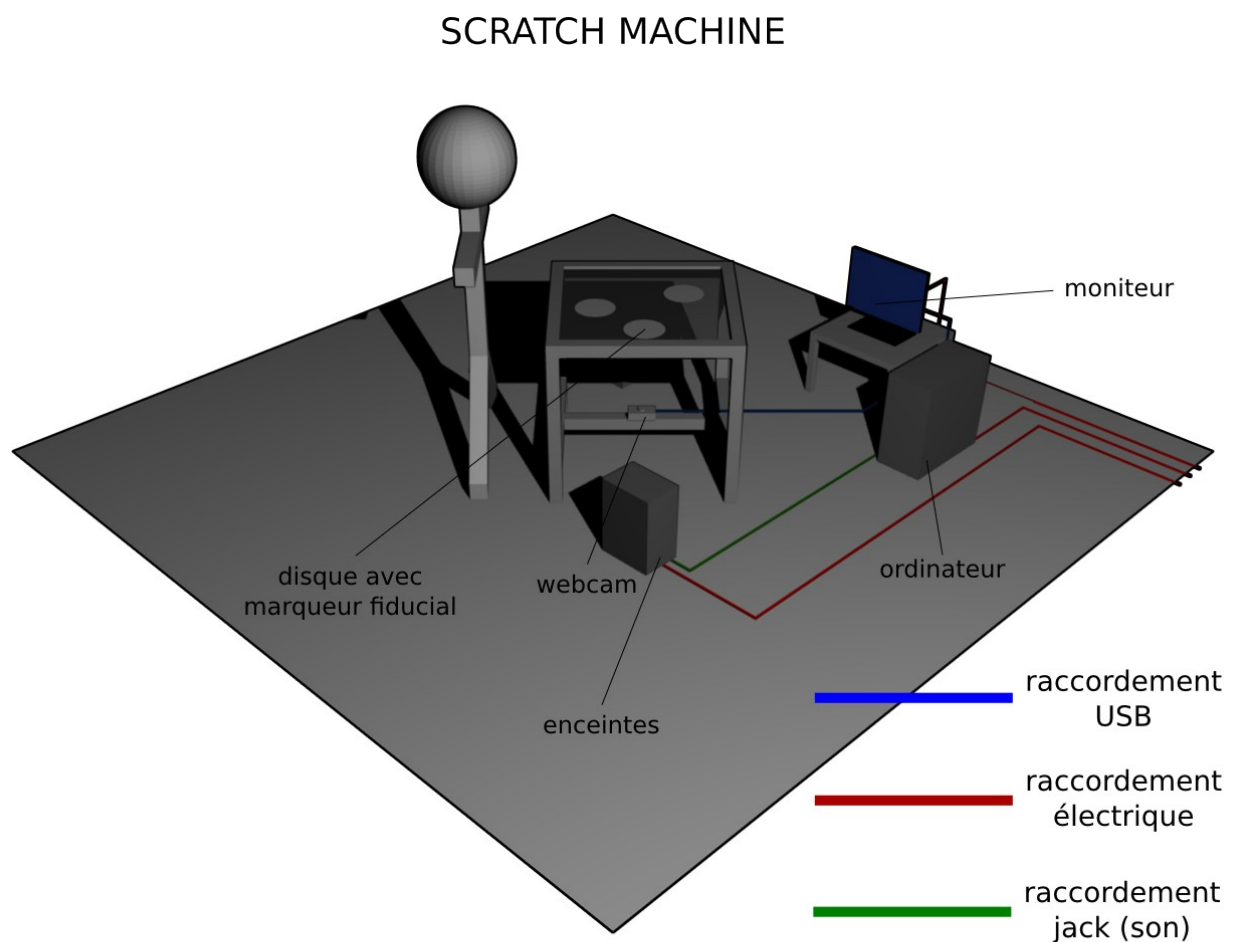
- 1 ordinateur avec souris et clavier
- 1 webcam
- 1 rallonge USB
- 1 paire d'enceintes
- disques avec marqueurs fiduciaux

## installation :

- installer l'ordinateur
- brancher la souris et le clavier
- raccorder l'écran LCD à l'ordinateur
- raccorder la paire d'enceintes
- brancher la webcam à l'ordinateur et utiliser la rallonge USB si nécessaire

**Le dispositif Scratch Machine n'est pour le moment présent que dans la « Valise Multimédia » Gironde.**

**Vous trouverez sur le bureau de l'ordinateur une aide afin de faire fonctionner le dispositif.**



# Les Partenaires de la Valise Multimédia

## **Direction Régionale de la Jeunesse, des Sports et de la Cohésion Sociale en Aquitaine**

Direction Régionale de la Jeunesse, des Sports et de la Cohésion Sociale  
7, BD du parc des Expositions 33525 BRUGES

Direction Départementale de la Cohésion Sociale et de la Protection des Populations  
133, BD du Petit Change 24016 - PERIGUEUX CEDEX

Direction Départementale de la Cohésion Sociale de la Gironde (DDCS)  
Service Jeunesse, Sport, Famille, Vie associative  
Espace Rodesse 103 bis, rue de Belleville - CS 61693 - 33 062 BORDEAUX

Direction Départementale de la Cohésion Sociale et de la Protection des Populations  
7, Place Francis Planté 40000 - MONT- DE-MARSAN ( 05.58. 05 76 89 )

Direction Départementale de la Cohésion Sociale et de la Protection des Populations  
935, Avenue Docteur Jean Bru 47015 AGEN CEDEX

Direction Départementale de la Cohésion Sociale 6 ter, rue de l'enfant Jésus 64000 PAU

DDCS Antenne Bayonne Espace Adour 1, avenue de Montbrun 34000 ANGLET

## **Direction régionale des Affaires Culturelles en Aquitaine**

### **Le Conseil Régional d'Aquitaine**

#### **Dans le cadre du Plan d'Éducation au Multimédia**



