



Le DigiArtLivingLab : les innovations technologiques au service de la Culture et de l'Art numérique

LES ARTS NUMÉRIQUES : D'UNE SIMPLE PASSION À UNE RÉELLE PERSPECTIVE D'AVENIR

A L'ÈRE DU DIGITAL, IL EST GRAND TEMPS DE CHANGER DE REGARD SUR LES ARTS NUMÉRIQUES ET LES VOIR COMME UN LEVIER DE CROISSANCE DE L'ÉCONOMIE DU PAYS. CONSTITUANT UNE VÉRITABLE DYNAMIQUE INNOVANTE EN PERPÉTUELLE ÉVOLUTION, ILS SONT DE RÉELS POURVOYEURS D'EMPLOIS DANS L'ÉCONOMIE CRÉATIVE.

DE CETTE VISION EST NÉ LE DIGIARTLIVINGLAB (DALL) TUNISIEN AFIN DE NOURRIR LA PASSION DES JEUX VIDÉO CHEZ LES JEUNES ET LA TRANSFORMER EN UNE PERSPECTIVE D'AVENIR AVEC 3 MOTS D'ORDRE : FORMER, PRODUIRE ET IMPACTER.

«C'est surtout grâce au partenariat de tfanen que ce projet a pu se concrétiser et assurer une activité continue.»

Madame Samia Chelbi,
Présidente de l'Association Créa-Tec

«J'ai pu produire mon premier jeu vidéo en un mois. J'ai senti que j'ai été fait pour ça. Plus tard, je voudrais monter une startup de jeux vidéo à un impact social»

Bilel Bellili
21 ans, participant à l'atelier « Geek Innov »

L'association « Créa-Tec » a lancé le DigiArtLivingLab "DALL", incubateur pour jeunes talents dans le domaine des arts numériques.

171 jeunes participants y ont adhéré et ont pu réaliser des films d'animations et produire des jeux vidéo au cours de 6 mois de formations dans deux types d'ateliers : « Sghirek Yetfanen » pour écoliers et collégiens et « Geek Innov » pour jeunes de plus de 18 ans.

Mais, il fallait d'abord relever un défi, c'est l'acceptation des parents quant à l'intérêt de ces ateliers pour leurs enfants. Pour les convaincre de l'efficacité de cette approche, le DigiArtLivingLab a eu l'idée ingénieuse d'impliquer les enseignants et de produire des vidéos relatives au contenu éducatif (Exemple de vidéo concernant l'éveil scientifique). L'APATH (Association des Parents et Amis des Handicapés de Tunisie) a également acquiescé pour que des jeunes à mobilité réduite puissent prendre part aux ateliers de création.

Un événement est venu clôturer comme il se doit les travaux des ateliers Sghirek yetfanen, c'est un Festival du Film D'animation, organisé avec le concours du Centre National du Cinéma et de l'Image (CNCI). Là, les élèves du DigiartLivingLab, riches de leurs compétences acquises ont partagé leur savoir avec les enfants festivaliers et les ont assistés dans les activités de production.

Quant aux ateliers "Geek Innov", ils ont permis aux jeunes de se dessiner un avenir dans un domaine qu'ils aiment. Le gaming sera désormais considéré comme un métier prometteur qui associe la maîtrise de la technique à la créativité numérique. Les jeunes se sont remarquablement focalisés sur la réalisation de jeux vidéo ayant un impact social ou didactique comme le jeu qui a été produit pour inciter les enfants à mieux apprécier les mathématiques. D'autres, se découvrent des talents de coaching. Ils sont devenus les mentors et les guides des petits participants si bien qu'un esprit de cocréation s'est instauré dans le DigiArtLivingLab.

A part le soutien de Tfaneu, le projet n'aurait pas pu aboutir sans les collaborations fructueuses avec les institutions publiques comme la Direction Régionale de Nabeul, le Commissariat Général au Développement Régional, ainsi que la Délégation Régionale du Ministère de l'Éducation.

Ce Living Lab a d'ores et déjà permis aux participants, une bonne immersion dans les arts numériques et surtout leur a ouvert de larges perspectives créatives si bien que l'association « Créa-Tec » voudrait répandre le DigiartLivingLab dans toute la Tunisie puis en Afrique



171 participants aux ateliers



21 ateliers de formation



9 partenariats créés