

# Lieu de rencontre numérique des pratiques artistiques

## *Le Pôle Culturel Ev@sion d'Ambarès et Lagrave en Aquitaine*

### Genèse du Projet :

La ville d'Ambarès et Lagrave a lancé une opération importante de restructuration de son projet culturel de territoire, en souhaitant trouver un axe de travail innovant pour les cinq années à venir. L'outil majeur de cette action culturelle rénovée sera un équipement moderne, dans lequel les associations partenaires du projet culturel trouveront leurs espaces de collaboration avec la collectivité. S'inspirant de l'importance qu'a revêtue la salle Evasion, en lieu et place de la reconstruction de l'équipement, foyer de rencontre des années 60 à aujourd'hui, un projet contemporain et expérimental se dessine aujourd'hui. Le souhait de la collectivité, d'en faire un lieu dont les dimensions technologiques sont, à priori, mises en avant, au bénéfice du plus grand nombre, place cet équipement dès son ouverture, dans l'axe privilégié de l'accès aux **cultures numériques**. Conformément au contenu du programme Européen FEDER 2007-2013, cette approche devra favoriser l'attractivité du territoire et renforcer la **gouvernance locale**, plus particulièrement en lien avec les émanations de la société civile que sont les associations.

### Finalité du projet :

Les deux axes du projet culturel de la ville visent à valoriser l'image de la collectivité et à favoriser l'expression de **la culture de tous**. L'enjeu que portent aujourd'hui les cultures numériques en termes de pratiques, de moyens de communication, de méthodologie de projet, correspond à la possibilité de construire une offre culturelle publique, en phase avec les **pratiques amateurs** des acteurs culturels. Il s'agira, à travers ce projet, de construire ce pont entre les pratiques culturelles de tous et le rapport aux cultures numériques. A ce titre, la collectivité, qui souhaite que l'action culturelle de la ville s'inscrive dans une mémoire et une tradition, mettra l'accent sur la **relation au monde de l'image** que la révolution du numérique a particulièrement affecté ces quinze dernières années. Cette thématique, forte et revendiquée, sera un axe initial et non exclusif de son travail, pour un lieu qui se veut d'abord un espace **d'expérimentation sociale**. La conduite de ce projet placera le Pôle Culturel Evasion dans une dynamique pour un **partenariat régional**, avec une priorité forte sur l'agglomération bordelaise. Le rapport à **internet** comme espace d'expression et d'accès à l'information sera placé au centre de la démarche.

### Enjeux :

- **L'innovation** : par la capacité de la collectivité de mettre en œuvre un projet majeur dans le cadre de l'expérimentation de la culture numérique dans les formes traditionnelles d'activités de pratiques artistiques, au cœur de rencontres partenariales. Il s'agira d'accompagner des trajectoires de projets.
- **Le service aux populations** : par la construction d'un projet de territoire qui inscrive de façon dynamique la mobilité des populations et notamment des publics spécifiques, dans l'accès à la culture numérique, comme facteur de cohésion et de lien social, notamment en lien avec les associations partenaires.

- **Communiquer** : par la production de connaissance issue d'une démarche de capitalisation, de mutualisation et de diffusion de ces expérimentations à la faveur d'un travail de diagnostic permanent et d'échanges, notamment en utilisant le support numérique.

#### **Contenu :**

Les actions seront conçues en priorité et en quasi exclusivité dans une méthodologie de partenariat. Il s'agira de co construction de projet, pour des événements ou des programmes d'activité qui devront satisfaire à trois objectifs, dont les deux premiers sont les axes majoritaires :

- La **sensibilisation** par des programmes adaptés sur les enjeux de la culture numérique et son application, plus particulièrement sur l'utilisation du matériel et des logiciels correspondants dans le domaine de l'image et notamment et de la musique assistées par ordinateur. Un effort particulier sera effectué sur la diffusion de la « culture du libre ».
- Le **perfectionnement** et l'accompagnement des trajectoires de projets d'associations ou de praticiens amateurs dans le domaine des pratiques artistiques, pour lesquels, la mise à disposition de moyens plus particulièrement adaptés, devra favoriser l'intégration de la culture numérique dans leur praxis.
- La possibilité de pouvoir mettre en œuvre, de façon expérimentale, des projets de **formation professionnelle**, avec des opérateurs qualifiés et agréés, sur la thématique des métiers de la culture et en lien avec une utilisation privilégiée de ces cultures numériques. Il s'agira de construire des passerelles originales avec le domaine de l'insertion professionnelle et de l'emploi.

#### **Moyens :**

L'engagement majeur de la collectivité, c'est le projet de construction d'un équipement qui permettra cette expérimentation au service de ce programme, avec un diagnostic permanent. La mutualisation de ces projets est inscrite dans le programme architectural du lieu qui vise à mettre à disposition un bâtiment de près de 2000 mètres carrés, dédiés à la culture numérique et aux pratiques artistiques. C'est également à travers son projet de fonctionnement, sur une **période expérimentale de cinq ans**, que l'innovation sera recherchée. La mise en réseau requise passe par un rapprochement de la collectivité d'opérateurs qualifiés, partenaires du projet, avec lesquels des rencontres ont déjà été programmées (Média Cité, Rock School Barbey, Musiques de Nuit, Cuvier de Feydeau d'Artigues, Réseau des Centres d'Animation de la ville de Bordeaux, le Café Music de Mont de Marsan, Overlook à Bergerac...).

#### **Thématiques :**

Le projet devra décliner des thématiques contemporaines pour lesquels les acteurs de la sphère publique sont aujourd'hui en recherche de contenu, à l'exemple de l'**Agenda 21**, de la **politique de la ville**, du **développement durable** ou encore de la recherche de l'intergénérationnel. La ressource numérique permettra cette plus value nécessaire à l'expérimentation locale, placée dans une dynamique régionale.

#### **Originalité de la collectivité :**

La ville d'Ambarès et Lagrave possède enfin un certain nombre de ressources sur son territoire du fait de sa diversité. La recherche d'actions portées en internes, en transversalité, constitue

un atout majeur pour ce projet, de la même manière que l'effort consentie par la collectivité dans le développement des outils de gestion informatique et de communication. Ces ressources sont autant de clefs d'entrée à cette expérimentation sociale, à l'image de l'importante communauté des gens du voyage, de la spécificité de ses quartiers liés à la politique de la ville, de son centre pour déficients visuels, de son centre d'accueil pour les handicapés, de l'implantation du groupe Sanofi, etc....Enfin et plus particulièrement, la situation de la collectivité sur la rive droite de Bordeaux, au franchissement des deux rivières que sont la Garonne et la Dordogne, sa proximité avec le Pôle Culturel du Rocher à Cenon Palmer et du Cuvier de Feydeau à Artigues, devrait nous permettre de proposer un outil complémentaire au maillage culturel de territoire, en lui garantissant son identité au titre des pratiques amateurs.