



Grand Pari Culturel
Seine & Oise

Carnet de voyage Aix-Marseille

23-24 Octobre 2017

Cuesta
Villes Innovations
Ecole de Design de Nantes Atlantique

Sommaire

La mission Grand Pari Culturel Seine et Oise	p.4
Ce qui se dessine	p.5
Le programme	p.6
Les voyageurs	p.14
Les intervenants	p.15
Quelques repères	p.18
Mon analyse des projets	p.20

Grand Pari Culturel Seine & Oise

Mission pour la définition d'un schéma d'innovation et de développement culturel du territoire

Communauté urbaine francilienne créée en janvier 2016, Grand Paris Seine & Oise réunit 73 communes. Des plus rurales aux plus urbaines, ces communes constituent autour de la Vallée de la Seine un ensemble hétérogène, un territoire encore méconnu où l'on peut innover et inventer. Grand Paris Seine & Oise souhaite que la culture devienne le ferment de l'identité du territoire et de ses politiques publiques.

Cette mission réunit la coopérative culturelle Cuesta, le bureau d'études Villes Innovations et l'Ecole de Design Nantes-Atlantique. Notre approche consiste à articuler les enjeux artistiques et culturels aux problématiques territoriales, économiques et sociales du territoire. Nous construisons à travers une démarche collaborative et participative, incluant une diversité d'acteurs du territoire, le volet « innovation » du projet culturel du territoire de Grand Paris Seine & Oise, c'est notre « Grand Pari culturel ». L'objectif est de permettre à la communauté urbaine de se donner des objectifs partagés qui peuvent ensuite se décliner en un programme d'actions ainsi que de chercher de nouvelles modalités et méthodologies pour conduire son action publique, étant convaincus que se pensent et se nourrissent ensemble la vision et la mise en œuvre opérationnelle.

Etapes de la mission

- 1/ **Prendre la mesure du territoire** (mars-juillet 2017) : déambulation, entretiens et workshops
- 2/ **Faire un pas de côté** (octobre-novembre 2017) : voyage d'étude et esquisse d'une vision stratégique
- 3/ **Partager et construire** (juillet 2017 - janvier 2018) : forum ouvert, coproduction du schéma d'innovation et de développement culturel.

Ce qui se dessine

A partir de l'enquête menée sur le territoire de GPS&O auprès d'une soixantaine d'acteurs du territoire (acteurs culturels, sociaux, économiques, urbains...) rencontrés de façon individuelle ou dans des cadres collectifs, nous voyons se dégager trois pistes de réflexion structurantes pour définir la vision stratégique du Grand Pari culturel Seine & Oise. Nous les proposons comme des axes pour observer les projets que nous allons découvrir au cours de notre voyage. A partir des échanges que nous aurons avec les porteurs de projets (acteurs culturels, artistes, agents territoriaux, élus...) et des expériences artistiques que nous éprouverons, nous questionnerons ces axes et les enrichirons de manière à aboutir à une vision stratégique partagée et nourrie par des exemples concrets et utiles au territoire de la Métropole Aix-Marseille.

Trois pistes à explorer



Inventer et fabriquer un territoire : favoriser par des démarches artistiques et culturelles la mise en récit et en partage du nouveau territoire qu'est cette communauté urbaine en prenant en compte la diversité de ses composantes humaines, naturelles et techniques.



Créer un cadre d'échanges et de coopérations : positionner la communauté urbaine comme un médiateur, un facilitateur, en capacité de mailler le territoire et de mettre en réseau l'ensemble des opérateurs qui y œuvrent de manière à constituer un écosystème (d'équipements, associations, acteurs culturels, socioéconomiques...) visant à faire émerger, sur un mode coopératif, des projets artistiques et culturels utiles au territoire.



Eclater l'action publique et aller à la rencontre du plus grand nombre : permettre à tous de s'impliquer dans des démarches artistiques et culturelles en renouvelant les modes d'adresse aux publics (de la « consommation » à la « participation ») et en imaginant de nouveaux espaces d'expérimentation à l'échelle de ce grand territoire (tiers lieux, espace public...)

Le programme

Pourquoi Aix-Marseille ?

Nous allons découvrir à Aix-Marseille un territoire fécond en termes d'initiatives de coopération entre acteurs culturels, numériques et économiques. Les acteurs culturels locaux ont l'expérience des méthodes de coproduction et d'expérimentation en grandeur réelle, à travers des événements, des projets participatifs, des expériences d'innovation ouverte ou de co-production d'espace public.

Les collectivités locales ont depuis quelques années su s'adapter à ce bouillonnement et se positionner en accompagnateurs de cet écosystème. Cette dynamique se déploie à l'échelle d'un large territoire, qui fait écho à celui de Grand Paris Seine & Oise par sa diversité (grandes zones urbaines : certaines très aisées d'autres plus en difficultés, petites communes rurales, industries, espaces naturels...) et son étendue.

LUNDI 23 OCTOBRE 2017 - MARSEILLE

8h45 : Début du voyage, échanges de l'équipe des voyageurs autour d'un café à l'hôtel.

1 La Fabulerie, lieu de médiation numérique & culturelle (09h30-11h)

Axelle Benaich, Cédry Hardy et Vincent Mazer



La Fabulerie est une association qui ancre ses actions sur des territoires en transitions (culturelles, numériques, sociales) via l'accompagnement d'écosystèmes culturels (bibliothèques, librairies, musées, temps forts culturels...), éducatifs et/ou issus des politiques publiques. Ses domaines d'action sont : la médiation numérique auprès du grand public, la formation aux usages numériques des professionnels, l'accompagnement à la transformation des organisations via la conduite de résidences créatives et une plateforme de mutualisation de dispositifs numériques innovants et d'expositions.

La Fabulerie a conçu la Fab'Mobile, petit laboratoire de fabrication ouvert et ambulante équipé de tout le matériel nécessaire à la conduite des médiations, permettant une itinérance des actions dans la région.

A la Fabulerie, nous rencontrerons aussi des représentants du **Département des Bouches du Rhône** et de la Région PACA et auront leur regard sur l'accompagnement de projets culturels innovants.

Les questions que nous souhaitons leur poser :

- *Comment les artistes et les acteurs culturels et numériques participent à la régénération du centre-ville de Marseille ? Quelle est la plus-value d'une politique de régénération de la Canebière par la culture, plutôt que par une politique classique de régénération par l'économique ou l'urbain ?*
- *Quels sont les projets culturels innovants portés par le Conseil Départemental des Bouches du Rhône et la Région PACA ? Pourquoi s'être engagé dans une stratégie d'innovation par la culture ? Quels effets sur le positionnement du Conseil Départemental et de la Région PACA vis-à-vis des acteurs culturels et dans la mise en œuvre des politiques culturelles ?*
- *Quelle diffusion des expérimentations et des projets culturels innovants dans les politiques culturelles et les autres politiques publiques ? Quelle diffusion et répliquabilité de ces expérimentations dans les territoires péri urbains et ruraux des Bouches du Rhône et de la région PACA ?*
- *Quel bilan feriez-vous d'un grand événement comme Marseille Provence 2013 sur la vitalité culturelle et artistique du territoire et son attractivité ?*

Les questions auxquelles vous pensez :

.....

.....

.....

.....

.....

2

Le MarsMediaLab (11h30-12h45)

Julien Coquelet et Emmanuel Vergès



Le MarsMédialab est un concept hybride, à la fois outil de médiation (favoriser l'accès au numérique pour le plus grand nombre) et outil d'expérimentation et de création, à partir de nouveaux dispositifs numériques.

Plus de 40 professionnels, artistes, éducateurs, réalisateurs, journalistes, médiateurs partagent quotidiennement cet équipement de 350 m², qui dispose d'un espace en accès partagé et d'une salle de montage. Situé dans un quartier prioritaire du centre de Marseille, le MarsMédialab intègre un chantier d'insertion. Le projet est porté par l'association Urban Prod qui œuvre pour développer les usages numériques citoyens pour une meilleure insertion sociale et professionnelle.

L'Office est une structure résidente du MarsMédiaLab. L'Office – qu'on peut sous-titrer « faire les choses pour apprendre à les faire » –, accompagne les transitions culturelles, sociales, éducatives et économiques, d'une société "en régime numérique" vers une société "des communs". Chaque projet est mené de manière collective (avec des collectivités, structures associatives et/ou indépendantes, usagers et habitants) pour expérimenter à l'échelle locale ou plus globale.

www.urbanprod.net & loffice.coop
18 rue Colbert – 75001 Marseille

Les questions que nous souhaitons leur poser :

- *Comment la culture numérique vous permet de repenser les politiques sociales, économiques et culturelles de la politique de la ville ? Quelles sont les actions et les projets phares développés par Urban Prod sur l'agglomération Aix-Marseille ?*
- *Quels sont les outils et méthodes pour déployer une « culture de l'innovation » dans les territoires et les organisations ? Quels sont les exemples de projets déployés par L'Office en la matière ?*
- *En quoi le MarsMediaLab se différencie-t-il des équipements culturels traditionnels ? Comment s'inscrit-il dans un maillage de lieux culturels et d'innovation d'Aix-Marseille ? En quoi est-il complémentaire ?*
- *Comment Urban Prod participe de la mise en récit du territoire marseillais, et de ses productions culturelles et d'innovation ?*

Les questions auxquelles vous pensez :

.....

.....

.....

.....

.....

Déjeuner (13h-14h30)

Le Bureau des guides, Hôtel du nord, Lieux publics



15h-18h15 : expérimentation d'un fragment du sentier métropolitain (GR2013) de l'Eglise de Saint-Paul La Viste à la Cité des Arts de la rue, puis échanges avec les porteurs de projets à la Cité des Arts de la rue

Point de départ : 12 traverse Bonnet - 13015 Marseille

Julie de Muer (Hôtel du Nord et Bureau des Guides), Loïc Magnant (Bureau des Guides), Jasmine Lebert et/ou Pierre Sauvageot (Lieux Publics).

3

Le Bureau des Guides propose des expéditions artistiques sur le territoire métropolitain et travaille sur les nouvelles hospitalités (aménagement simple, camps de base, observatoires, refuges...). Il se déploie à partir du GR2013, sentier métropolitain de 365 km imaginé et balisé à l'occasion de Marseille Provence capitale européenne de la culture 2013. C'est aussi un projet durable qui invite à observer, explorer, apprendre, raconter pour finalement mieux habiter un territoire.

www.gr2013.fr

4

Hôtel du Nord est une coopérative d'habitants. Elle est née d'un processus patrimonial initié en 1995 dans les quartiers nord de Marseille. Une démarche de « patrimoine intégrée », coordonnée par Christine Breton, conservatrice du patrimoine, a permis aux associations, habitants et entreprises

de collecter et de valoriser le patrimoine local, notamment au travers de balades urbaines. En 2011, Hôtel du Nord est créé pour mettre en valeur l'hospitalité et le patrimoine naturel et culturel au nord de Marseille. Hôtel du Nord c'est un réseau de 50 chambres pour l'accueil, de 50 hôtes pour faire connaître l'environnement patrimonial de chaque chambre et de 50 itinéraires patrimoniaux créés par les hôtes et l'ensemble des partenaires.

hoteldunord.coop

5

Lieux Publics, centre national de création en espace public, dirigé par le compositeur Pierre Sauvageot, accompagne les artistes qui créent pour, avec et dans la ville. Lieux Public agit à l'échelle métropolitaine, avec de nombreux rendez-vous sur le territoire d'Aix-Marseille, nationale et européenne.

www.lieuxpublics.com

Lieux Publics et le Bureau des Guides sont implantés à la **Cité des arts de la rue**, lieu de création et d'expérimentation dédié aux arts en espace public.

Le projet de la Cité des arts de la rue est né en 1995, de la volonté croisée de Michel Crespin (fondateur et alors directeur de Lieux publics) et de Pierre Berthelot (co-directeur artistique de la compagnie Générik Vapeur) de s'associer pour fonder, à Marseille, un outil à la hauteur de leur ambition pour les arts de la rue. Ce projet ne s'appuie pas sur une simple logique de lieux mais sur une chaîne de missions capable de faire de « La Cité » un espace d'expérimentation et de développement des arts de la rue à Marseille : création, formation, construction, diffusion, médiation, une scène à l'échelle d'un morceau de ville.

Très tôt soutenue par l'Etat, La Cité des arts de la rue s'est progressivement imposée pour les collectivités territoriales, au 1er rang desquelles la Ville de Marseille, maître d'ouvrage, comme un outil phare d'identité et de développement culturel à l'échelle locale, nationale et internationale.

<http://www.lacitedesartsdelarue.net>

225 avenue des Aigalades - 75013 Marseille

Les questions que nous souhaitons leur poser :

- *En quoi des initiatives comme TransHumance ou GR 2013 participent de la fabrication d'un territoire et de sa mise en récits ? Quels outils artistiques sont mobilisés ? Quelle valeur est-elle produite ?*
- *Pouvez-vous revenir sur la démarche de patrimoine intégrée qui est à l'origine d'Hôtel du Nord et du GR 2013, et notamment sur le rôle des acteurs publics ? Comment se poursuit ce processus aujourd'hui ? Est-ce que l'appropriation par les habitants de l'histoire, de la mémoire et du patrimoine du quartier ont contribué à un changement de perception des quartiers nord, à une évolution de l'action publique à cet endroit ?*
- *En quoi le fait d'inscrire la création artistique au cœur de l'espace public dans les quartiers populaires de Marseille, au plus proche de la population, participe de la fabrique de la ville et du devenir des territoires ? Dans quelle mesure les arts en espace public apparaissent aujourd'hui comme un atout pour la construction de la future métropole Aix-Marseille-Provence ?*
- *Pourquoi, alors même que vos projets se caractérisent par une logique de diffusion des arts et des cultures dans l'espace public, avoir créé une « Cité » des arts urbains ? En quoi cet équipement, joue aujourd'hui un rôle dans la production, la visibilité et la diffusion de vos projets ? La notion de « cluster culturel » vous semble-t-elle d'actualité ou dépassée pour décrire cette Cité ?*

Les questions auxquelles vous pensez :

.....

.....

.....

.....

.....

6 Friche la Belle de Mai (19h-21h)

Rencontre avec **Fabrice Lextrait** et apéritif dinatoire aux **Grandes Tables**

La friche, a ouverte en 1992, sur le site l'ancienne usine de la Seita à Marseille. Aujourd'hui lieu de création et d'innovation, La Friche la Belle de Mai est à la fois un espace de travail pour ses 70 structures résidentes (400 artistes et producteurs qui y travaillent quotidiennement) et un lieu de diffusion (600 propositions artistiques publiques par an, de l'atelier jeune public aux plus grands festivals). Organisée sous forme coopérative, son conseil d'administration réunit usagers du site et institutions publiques, sous la présidence de l'architecte Patrick Bouchain. Avec près de 400 000 visiteurs par an, la Friche la Belle de Mai est un espace

public multiple où se côtoient une aire de jeux et de sport, un restaurant, 5 salles de spectacles et de concert, des jardins partagés, une librairie, une crèche, 2400 m² d'espaces d'exposition, un toit terrasse de 8000 m², un centre de formation.

Sur ce nouveau territoire culturel et urbain, on imagine, on crée, on travaille pour que chaque idée puisse trouver son terrain d'application. Toutes les formes d'expressions artistiques se retrouvent ici. Toutes les tendances. Toutes les générations. La découverte, la rencontre, le débat, l'inattendu sont à tous les coins de rues de ce bout de ville.

En mai 2006, **les Grandes Tables** ont ouvert à la Friche la Belle de Mai, un restaurant qui puisse être un lieu de rencontres, de partages culinaires et culturels et de réflexion sur la cuisine et l'alimentation. L'idée est bien que la cuisine peut « faire culture » dans une vraie convivialité et accessibilité. Les Grandes Tables sont sous la direction de Fabrice Lextrait, l'un des initiateurs historique de la friche culturelle et le rédacteur du Rapport Lextrait sur les nouveaux territoires de l'art.

lafriche.org

41 rue Jobin - 13003 Marseille

MARDI 24 OCTOBRE 2017 - AIX ET LES ENVIRONS

7 **Hétérotopies, parcours sonore et scientifique à Meyrargues** (09h-10h20) Fanny Bordier (association M-Topia) et Fabrice Poussardin (Maire de Meyrargues)



Expérimentation d'un fragment d'un parcours sonore et scientifique en forêt et échanges sur le projet

Hétérotopies est un parcours à travers la forêt de Meyrargues, aux alentours d'Aix, composé d'une cartographie de sons et de récits géolocalisés. C'est une oeuvre musicale, un paysage sonore à écouter en se promenant. Elle raconte la forêt et ses évolutions futures à partir de récits d'habitants, d'interviews de chercheurs, d'enregistrements récoltés sur le terrain et de données scientifiques. L'association M-topia a mobilisé pendant deux ans des artistes, des acteurs culturels, numériques, des étudiants et autres opérateurs du territoire en déclinant des expérimentations, workshops et rencontres. Ces expérimentations mêlant art, science et multimédia ont impliqué le Groupe régional d'experts sur le climat en Provence-Alpes-Côte d'Azur, ainsi qu'un consortium de chercheurs et ingénieurs menant une étude sur les effets de l'évolution du climat et de la pollution de l'air sur les espaces agricoles, forestiers du Grand Site Sainte-Victoire à l'horizon 2050. Ce territoire est protégé aujourd'hui, mais fragile car touché par les effets du changement climatique et la pollution à l'ozone. Plutôt que d'appréhender le sujet de façon alarmiste, Hétérotopies propose une démarche créative,

qui provoque des échanges, des rêves, pour expérimenter d'autres manières d'agir et vivre ensemble.

heterotopies.org/le-projet

Les questions que nous souhaitons leur poser :

- *En quoi les artistes peuvent nous aider à représenter ces territoires « hybrides », territoire à l'apparence « naturelle » mais pleinement impactés par les activités humaines ?*
- *En quoi ce type de démarche s'inscrit et renouvelle le champ de la « culture scientifique & technique » par une approche croisée arts/science et un autre rapport aux publics ?*
- *Quelle valeur à la fois locale et universelle et donc quelles retombées pour le territoire ?*

Les questions auxquelles vous pensez :

.....

.....

.....

.....

.....

The Camp à Aix-en-Provence (11h-12h30) Sylvia Andriantsimahavandy



The Camp, inauguré en septembre 2017, est le premier campus européen consacré aux technologies émergentes et aux nouveaux usages. Dans une dynamique public/privé, The Camp propose de réunir un écosystème international d'acteurs académiques et artistiques, de « makers ». Qu'est ce que La Hive ?

La HIVE est un programme développé à The Camp. C'est un modèle de résidence de création collaborative qui réunit 20 jeunes créatifs (artistes, ingénieurs, développeurs...) en immersion pendant 6 mois sur le campus pour prototyper des solutions concrètes à des enjeux sociétaux.

<https://thecamp.fr/fr>

550 Rue Denis Papin -13100 Aix-en-Provence

Les questions que nous souhaitons lui poser :

- *Quels sont les programmes et les « ruses méthodologiques » développés par The Camp / La Hive pour stimuler les collaborations et les innovations entre création artistique, production industrielle et développement technoscientifique ? En quoi l'idée de résidence est de ce point de vue déterminante ?*

- Qualifieriez-vous The Camp d'équipement culturel de « nouvelle génération » ? En quoi se différencie-t-il des lieux culturels et d'innovation traditionnels ?
- Pouvez-vous nous préciser ce que vous entendez à travers les termes « éthique hacker », « disruption », « disruptif ». En quoi ces notions peuvent-elles enrichir la mise en œuvre de politiques culturelles et d'innovation ?
- Quel est le modèle économique et juridique (propriété intellectuelle) de The Camp / La Hive ?

Les questions auxquelles vous pensez :

.....

.....

.....

.....

.....

Les voyageurs

Communauté urbaine GRAND PARIS SEINE ET OISE :

Philippe Tautou, Président de GPS&O

Cécile Zammit-Popescu, Vice-Présidente de GPS&O déléguée à l'action culturelle

Claire Paris-Messler, Directrice générale adjointe, GPS&O

Rémy Peyrot des Gachons, directeur du pôle culture & sport, GPS&O

Cécile Fernandez, directrice de la culture, GPS&O

Raphaël Besson, directeur de Villes Innovations

Agathe Ottavi, co-directrice associée de la coopérative Cuesta

Léa Finot, chargée de mission, coopérative Cuesta

Les intervenants

1 Axelle Benaich est fondatrice et directrice de la Fabulerie.

Elle s'est formée en autodidacte aux outils de création web pour la musique & l'image. Elle a d'abord accompagné des organisations dans leur gestion de contenus partagés avant de créer un réseau avec des artistes et des chercheurs dont l'objectif est d'intégrer des outils numériques dans les usages de M. Tout-le-Monde. Ce réseau nommé « Design the future now » a abouti à l'ouverture de la Fabulerie en 2013, lieu de médiation culturelle et numérique.

Cédric Hardy est conseiller technique auprès du directeur de la culture du Département des Bouches-du-Rhône. Après un parcours dans le secteur associatif culturel, Cédric Hardy a rejoint le Conseil départemental des Bouches-du-Rhône où il a été missionné pour l'éducation et l'enseignement artistique. Il est aujourd'hui conseiller transversal et pluridisciplinaire et accompagne des projets liant culture et innovation territoriale.

Vincent Mazer est chargé de mission emploi, économie et territoire auprès du directeur de la culture de la Région Provence-Alpes-Côte d'Azur. Il est notamment spécialiste des questions d'entrepreneuriat culturel et d'attractivité territoriale.

2 Julien Coquelet est le directeur d'Urban Prod. Il conjugue un profil d'ergonome, de développeur et d'acteur du réseau marseillais de l'ESS. Il a contribué à la diversification d'Urban Prod depuis sa création en 1998 par des passionnés de photographie qui ont alors su se distinguer avec un projet de journalisme citoyen, « Webtrotteurs des quartiers ».

Aujourd'hui labélisée Espace Régional Internet Citoyen par le Conseil Régional Provence Alpes Côte d'Azur, l'association est agréée Jeunesse Education Populaire et touche plus de 450 personnes par an, qu'elles soient ou non en situation de fragilité.

Emmanuel Vergès a cofondé l'Office, structure résidente du MarsMédiaLab.

Emmanuel Vergès se présente ainsi : « Ingénieur (informaticien) pour sa mère, « un truc numérique culturel un peu compliqué » pour les autres, "docteur en internet" (info/com) pour ses enfants. J'ai oeuvré à ZINC à la Friche Belle de Mai et dans le champ des cultures et des arts numériques pendant 15 ans.

Je cherche des zones autonomes temporaires pour favoriser des "dynamiques de coopération au sein d'écosystèmes", pense que la culture est « dans les nuages », pratique les médiathèques comme des intermédiaires culturels incontournables depuis 4000 ans. J'ai œuvré dans l'éducation populaire, écrits des programmes informatiques ou des essais, fait une radio pirate, et suis un fervent adepte du DIY (Do It Yourself). Dans mon enfance j'ai

rêvé de devenir géomètre ou réalisateur de film et dans une autre vie je serai apiculteur ou hacker.» (source : site de l'Office)

3 Loïc Magnant est co-fondateur du Bureau des Guides. Il s'est installé à Marseille après avoir collaboré à la Maison des Arts de Créteil, au Manège, scène nationale de Maubeuge, et à Lille 2004, Capitale européenne de la culture. Il a rejoint en 2006 la Cité des arts de la rue et contribué à son ouverture aux acteurs et habitants des territoires avoisinants. La marche, le patrimoine et la création artistique comme pratiques de lien et de nouvelles formes de coopération s'imposent dans ses démarches. En 2010 il intègre l'équipe de Marseille-Provence 2013 en tant que chef de projets où il est en charge des projets en espaces publics, et plus particulièrement de la création du GR2013. En 2014 il cofonde le Bureau des Guides du GR2013 (www.gr2013.fr), structure d'ingénierie, d'animation et de développement du GR2013. Par ailleurs, il accompagne en ingénierie culturelle des projets en lien avec des territoires (Hexagone à Grenoble, Lieux publics à Marseille...).

3 Julie de Muer est une auteur et productrice culturelle basée à Marseille, membre de la coopérative Hôtel du Nord et co-fondatrice du GR2013. Julie de Muer a orienté son activité sur les interactions entre pratiques artistiques, culture et territoires. Après avoir développé le Batofar à Paris puis dirigé la radio culturelle marseillaise Radio Grenouille, elle affectionne aujourd'hui les projets propices à la marche et à la rencontre.

4

5 Jasmine Lebert est directrice de la communication et des publics chez Lieux Publics. Elle a précédemment été secrétaire générale du centre national de danse contemporaine d'Angers et chargée des relations publiques et de la communication au Nouveau Théâtre de Montreuil.

Pierre Sauvageot est compositeur et directeur artistique de Lieux Publics – centre national de création en espace public – depuis 2001. Il a créé son Orchestre de chambre de Ville en 2000 et initié alors ses premiers Concerts de public : des expériences hors-norme qui proposent à un public de se transformer en orchestre sous la direction de 4 chefs d'orchestre. Il fait de la Ville le texte, le contexte et le prétexte de son travail. Artiste éclectique, il imprime une signature singulière aux projets du centre national : jeu avec les sons de la ville pour Sirènes et Midi Net créé en 2003 et qui voit chaque premier mercredi du mois une compagnie jouer avec ce signal sonore urbain, jeu poétique et chronologique avec l'Année des 13 Lunes qui parcourt le département des Bouches-du-Rhône chaque jour de pleine lune.

6 Fabrice Lextrait a donné son nom au Rapport Lextrait, qu'il a rédigé à la commande du secrétaire d'Etat au Patrimoine et à la Décentralisation culturelle en 2000. Ce rapport intitulé «Friches, laboratoires, fabriques, squats, projets pluridisciplinaires...Une nouvelle époque de l'action culturelle» a participé de la reconnaissance et de l'accompagnement public des Nouveaux Territoires de l'Art, ces lieux et projets artistiques revendiquant leur inscription sur le territoire et hors des champs institutionnels. Il y a décrit et analysé une trentaine de lieux alternatifs, pour la plupart implantés dans des friches, où s'inventait une nouvelle façon de faire art et culture. Initiateur et ancien administrateur de la Friche La Belle de Mai à Marseille, il est aujourd'hui le directeur des Grandes Tables, un restaurant qui se veut un lieu de rencontres, de partages culinaires et culturels et de réflexion sur la cuisine et l'alimentation.

7 Fanny Bordier dirige l'association M-Topia qui a pour objet de porter des projets d'innovation sociale et culturelle par la conception de dispositifs d'expérimentation, la mise en place de démarches contributives associant habitants, acteurs, artistes et différents secteurs en transversalité. L'association soutient des projets pensés à une échelle européenne entre création transdisciplinaire et territoires, d'opérateurs en appui à la conception et la structuration de leurs projets de coopération européenne et internationale. Elle facilite ainsi la mise en oeuvre de transformations. M-topia se veut un espace de partage pour questionner, fédérer, développer des initiatives collectives autour de problématiques sociétales.

Fabrice Poussardin est le Maire de la Ville de Meyrargues.

Le village de Meyrargues, situé à 15km d'Aix-en-Provence, accueille 3700 habitants. La commune appartient au Grand-Site Sainte-Victoire, en charge de la protection du plus grand site naturel des Bouches-du-Rhône. Entre collines et Durance, le terroir de Meyrargues a été coupé en deux lors de la mise en service du Canal EDF à partir de 1960 : au sud, le vaste espace forestier du Ligourès dont les collines forment les contreforts adoucis de Concors, s'étend jusqu'à Sainte-Victoire ; au nord, la plaine de la Durance.

8 Sylvia Andriantsimahavandy est responsable du programme The Hive à the Camp. Elle a été secrétaire générale de l'Arcade, Agence régionale du spectacle en PACA, puis directrice générale du cluster Primi réunissant des entreprises médias. Connaissseuse des politiques publiques et des secteurs des médias et du numériques, elle a l'expérience de l'accompagnement des filières culturelles et créatives, en particulier dans des environnements en transition.

Quelques repères

Art participatif / Social art practice

L'art participatif met au centre le rôle social et politique de l'art et s'attache à sa capacité d'influence individuelle et collective. Cette approche refuse de considérer la sphère artistique comme autonome de son environnement. Les praticiens de l'art participatif revisitent les notions d'auteur et de spectateur. Ils mettent au cœur de la démarche les utilisateurs, les outils et les processus. Les interactions sociales deviennent composantes même du projet. Stephen Wright, un des théoriciens du Social art practice, rappelle ce constat simple dans nos sociétés du numérique et des réseaux : le spectateur, figure moderniste, est aujourd'hui un usager et un producteur dans ces territoires nomades de l'information et de la pollinisation des savoirs et des produits.

Cluster culturel

Michael Porter définit une cluster comme « une concentration géographique d'entreprises liées entre elles, de fournisseurs spécialisés, de prestataires de services, de firmes d'industries connexes et d'institutions associées (Universités, agences de normalisation ou organisations professionnelles, par exemple) dans un domaine particulier, qui s'affrontent et coopèrent » [Porter, 1990]. Une déclinaison de la notion de cluster, concerne le cluster culturel, qui permet de rapprocher les acteurs de l'enseignement et de la recherche, les acteurs économiques et les acteurs culturels. Le cluster culturel est souvent mobilisé comme un instrument d'action publique, s'inscrivant dans une démarche de projet urbain. Pour l'urbaniste Hélène Morteau, le cluster culturel remplit alors trois fonctions : la « mobilisation sociale », une « critique des savoirs experts et sectoriels », et la « redéfinition de l'urbanisme et de la planification comme activités sociales permanentes » (Morteau, 2016).

Ecosystème / écosystème régénératif

La notion d'écosystème renvoie à la biologie. C'est l'ensemble formé par une association ou communauté d'êtres vivants et son environnement biologique, géologique, climatique... Les éléments qui le composent développent un réseau d'échange qui permet le maintien et le développement de la vie. L'écosystème régénératif se définit comme un espace au sein duquel des relations existent, se nouent, se dynamisent entre les différents acteurs, les outils, les ressources territoriales. Il illustre le fait que l'interrelation entre ces différents éléments constitue le principe essentiel du bon « fonctionnement » d'un territoire et de sa capacité de régénération.

Fab Lab

Un Fab Lab est un atelier ouvert qui s'appuie sur une communauté d'acteurs, le partage (open source), l'expérimentation et le prototypage (machines à commande numérique), pour stimuler les processus d'innovation.

Living Lab

Un Living Lab est défini comme un environnement ouvert d'innovation en grandeur réelle, où les utilisateurs participent à la création des nouveaux services, produits et infrastructures sociétales.

Middleground

Le « middlgeground » est un acteur/espace intermédiaire qui joue selon l'économiste Patrick Cohendet, une fonction essentielle dans la capacité d'innovation des territoires. Un « middleground » permet la socialisation des connaissances et des cultures entre « l'upperground » des entreprises, des firmes, des Institutions, des acteurs de la recherche et de la formation, et « l'underground » des habitants, usagers et des sphères culturelles et artistiques. Il constitue une interface, permettant aux forces-vives du territoire de se faire connaître, se rencontrer et échanger des compétences, idées et savoir-faire

Tiers Lieux

Espaces de travail hybrides (entre le domicile et le lieu travail, entre l'espace public et l'espace privé) encourageant un partage de connaissances et de compétences favorisant l'émergence d'innovations et l'entraide au sein d'une forme de communauté. Les Tiers Lieux sont porteurs d'un certain nombre de promesses liées aux nouveaux modes de vie, aux nouvelles manières de travailler, de se cultiver, de produire et d'apprendre.

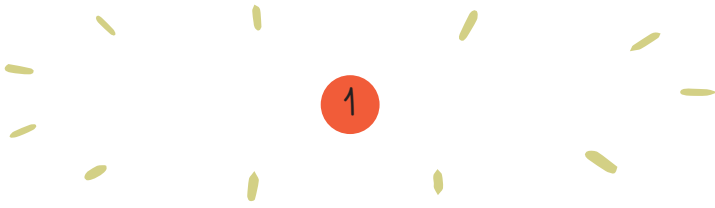




La Fabulterie et les projets soutenus par le
Département des Bouches du Rhône et la Région
Paca

Mon analyse

Qu'est ce que je retiens de cette rencontre ?



Et si c'était à GPS&O ... quelles bonnes idées à reprendre ? Quels écueils à éviter ?





Le MarsMediaLab et l'Office

Mon analyse

Qu'est ce que je retiens de cette rencontre ?



Et si c'était à GPS&O ... quelles bonnes idées à reprendre ? Quels écueils à éviter ?





Hôtel du Nord

Mon analyse

Qu'est ce que je retiens de cette rencontre ?



Et si c'était à GPS&O ... quelles bonnes idées à reprendre ? Quels écueils à éviter ?





GR 2013 - le Bureau des
Guides

Mon analyse

Qu'est ce que je retiens de cette rencontre ?



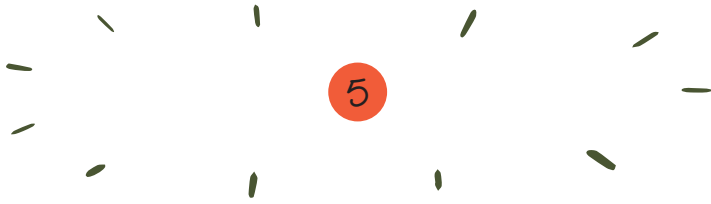
Et si c'était à GPS&O ... quelles bonnes idées à reprendre ? Quels écueils à éviter ?



Lieux Publics-centre national de creation en
espace public et la Cite des Arts de la Rue

Mon analyse

Qu'est ce que je retiens de cette rencontre ?



Et si c'était à GPS&O ... quelles bonnes idées à reprendre ? Quels écueils à éviter ?

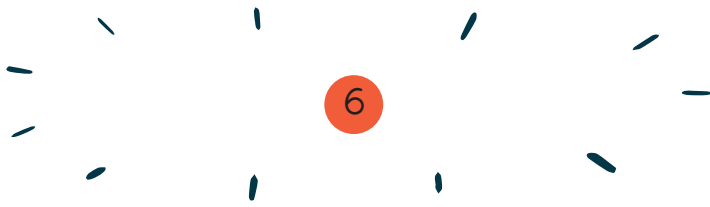




Friche la Belle de Mai
Les Grandes Tables

Mon analyse

Qu'est ce que je retiens de cette rencontre ?



Et si c'était à GPS&O ... quelles bonnes idées à reprendre ? Quels écueils à éviter ?

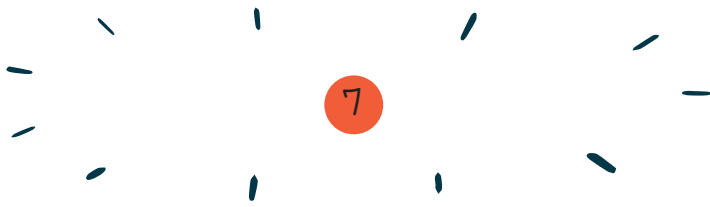




Heterotopies

Mon analyse

Qu'est ce que je retiens de cette rencontre ?



Et si c'était à GPS&O ... quelles bonnes idées à reprendre ? Quels écueils à éviter ?

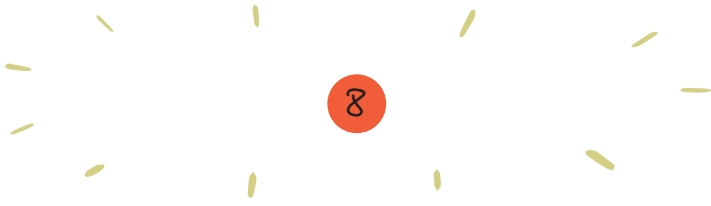




The Camp

Mon analyse

Qu'est ce que je retiens de cette rencontre ?



Et si c'était à GPS&O ... quelles bonnes idées à reprendre ? Quels écueils à éviter ?





En voyage d'étude à Aix-Marseille :

Lundi 23 octobre 2017 : Marseille

08h45 : Début du voyage, échanges de l'équipe des voyageurs autour d'un café à l'hôtel

09h30-11h : Fabulerie , lieu de médiation numérique & culturelle

11h30 – 12H45 : MarsMediaLab, lieu d'expérimentation, d'enseignement, de fabrication, dédié aux Humanités Numériques

Déjeuner

15h-18h15 : De la Viste à la Cité des Arts de la rue :

Coopérative Hôtel du Nord, GR 2013 - Le Bureau des Guides et Lieux Publics - centre national de création en espace public.

19h: Friche de la Belle de Mai - rencontre avec Fabrice Lextrait et apéritif dinatoire aux Grandes Tables

Mardi 24 octobre 2017 : Autour d'Aix-en-Provence

09h-10H30 : Hétérotopies, parcours sonore et scientifique à Meyrargues

11h00-12h30 : The Camp, campus innovant à Aix-en-Provence

13h 20 : TGV retour - réunion de travail dans le train