

Porteur du projet :
Association PiNG
info@pingbase.net



Audacité

la Cité audacieuse
Projet participatif à l'échelle du quartier Château à Rezé
printemps - automne 2007

1. Note d'intention
2. Présentation
3. Animation du projet : impacts et réalisations
4. Retour à l'espace public
5. Évaluation
6. Partenaires et structures relais

De l'espace au domaine public : l'art de la ré-appropriation

Pourquoi la requalification urbaine d'un quartier va systématiquement de pair avec un travail sur la mémoire? Au regard des nombreuses expériences menées ces quinze dernières années intrinsèquement liées à une politique de la ville en mouvement, les métamorphoses qui s'opèrent remettent bien souvent en cause l'identité territoriale des quartiers. La situations soulève des questionnements qui amènent alors citoyens et acteurs de la ville à réfléchir sur de nouvelles formes du « vivre ensemble » ; ou comment à partir d'un réseau de connections physiques se détermine un espace de vie partagé et se construit une mémoire collective par l'évocation des souvenirs personnels des lieux.

Les perturbations et le ré-enchantement auxquels est confronté le quartier offre alors un terrain propice aux projets participatifs, aux rencontres improbables assurant ainsi la transition entre passé récent et transformations contemporaines. La contribution des habitants à la constitution de ces « échanges situées » - producteurs de traces - permet de réactiver du lien. Et c'est naturellement le thème fédérateur de la mémoire qui se trouve associé à la valorisation d'un patrimoine de proximité, à la revalorisation de l'image d'un quartier.

Le projet AudaCité proposé par PiNG dans le quartier du Château tente ainsi de questionner ce « vivre ensemble » par l'expérimentation de nouveaux dispositifs dans l'espace public. En partenariat avec les acteurs de la ville, ce projet a pour ambition de mobiliser et sensibiliser les habitants, à travers la notion de mémoire et par le biais d'outils multimédia, à la ré-appropriation de l'espace public.

La création numérique au même titre que les outils collaboratifs offrent en effet aujourd'hui de nouvelles possibilités de production, ré-appropriation, ré-activation de la mémoire. En ce sens, la production de traces (individuelles et collectives) sur le web représente un réel enjeu de socialisation.

Enfin, la valeur ajoutée d'AudaCité est de restituer l'ensemble de ces interventions sociales et artistiques au format libre qui valorise au delà de l'esthétisme, la pratique d'échange de compétences, la notion de partage et de co-développement. L'utilisation de logiciels libres assure ainsi un retour de ces propositions dans le domaine public et offre de nouvelles possibilités pour d'autres artistes, d'autres habitants d'exploiter ou de ré-activer cette mémoire vive, à l'image d'une ville en mouvement.

PRESENTATION

Contexte :

Depuis trois ans l'association PING intervient sur le territoire rezéen en accompagnant les acteurs éducatifs, culturels, associatifs dans leurs projets multimédias, afin de faciliter leur mise en place, de rendre autonome les acteurs, et d'évaluer les usages et les pratiques sociales et culturelles.

La ville de Rezé souhaitant impliquer les habitants dans la réflexion sur les mutations du quartier Château confie la coordination du projet à PiNG, forte d'une première expérience en matière de création et animation d'un réseau, sur le thème de la mémoire (référencement de projets d'associations et de collectivités sur le web, organisation d'ateliers-rencontres pour favoriser les échanges...) en 2006.

La requalification des espaces publics et la réhabilitation des logements sociaux du Château à Rezé est propice au lancement d'un *projet web participatif* à l'échelle du quartier dans le but de favoriser le lien social, mieux connaître et faire connaître son environnement et enfin initier les habitants aux nouvelles technologies.

La mise en oeuvre d'un tel projet nécessite de fait un outil commun pour d'une part faciliter la coordination des actions et d'autre part rendre efficient les pratiques et révéler les usages ; d'où l'idée d'une plate-forme web conçue telle un espace de travail collaboratif, d'échange de pratiques, de mutualisation des ressources, de production et restitution de traces pérennes.

Dans ces objectifs, AudaCité contribue autant à la participation active des habitants aux mutations de leur quartier qu'à la découverte des usages proposés par les outils numériques, dépassant ainsi les dimensions sociales et territoriales d'un projet mémoire en milieu urbain.

Objectifs :

- mobiliser acteurs et habitants sur un projet participatif à l'échelle du quartier
- rendre progressivement autonome les acteurs et les habitants dans les outils et pratiques liés au multimédia
- mutualiser sur une plate-forme des ressources nécessaires à la mise en place de projets
- valoriser le patrimoine de proximité et revaloriser l'image d'un quartier
- assurer un retour des actions dans l'espace public et restituer les créations dans le domaine public
- transmettre la mémoire ou « trajectoires sonores » du quartier Château avec des outils libre de droit
- analyser de nouveaux usages et pratiques

Etapes du projet :

Janvier /mars 2007

- _ Prise de connaissance du territoire : contact avec le tissu associatif local, documentation sur l'histoire du quartier

A partir de février 2007

- _ Développement d'une web plate-forme collaborative

Printemps/ automne 2007

- _ Accompagnement des projets : ateliers de pratiques (expression, création) et micro-résidences sur le quartier

Rentrée 2007

- _ Retour à l'espace public : intégration du contenu via des outils de diffusion

Originalité/ Valeurs ajoutées du projet :

- expérimentation et réalisation d'outils multi-médias innovant de valorisation d'un quartier
- utilisation de logiciels libre et mise à disposition de contenus en format libre
- plate-forme de gestion de contenus pour la mise en ligne et le téléchargement à destination des participants et du public
- plate-forme web de suivi de l'action pour les partenaires, et d'analyse des usages du multimédia pour des chercheurs (CERCI)
- expérimentation sur un territoire et transfert de l'action via la plate-forme web

❖ ANIMATION DU PROJET : IMPACTS ET REALISATIONS

L'accompagnement proposé par PiNG repose sur un certain nombre de compétences mises à disposition à différentes étapes du projet, en terme de :

- **conception** : formulation du projet, élaboration des partenariats, montage de dossiers
- **coordination** : mise en réseau des acteurs, artistes, intervenants et lien avec les différents partenaires
- **développement** : création de nouveaux outils, tests, adaptations
- **régie multimédia** : soutien technique, mise à disposition de ressources informatiques
- **médiation culturelle** : production de supports, mise en place d'ateliers
- **diffusion** : organisation de temps de présentation (démo, rencontres, performances...)
- **sensibilisation à la culture libre** : transmission et mise à disposition des ressources au format libre
- **analyse des usages** : production de ressources en ligne (articles, fiche pratiques...)

Action 1 : WEB-RADIO

-> **quoi ?**

Une webradio de quartier réalisée et alimentée par un groupe de jeunes et leur animateur qui jouent les reporters, relaient l'information sur l'actualité associative, les initiatives citoyennes, la vie du quartier : un outil d'expression participatif sur le territoire rezéen

-> **par qui ?**

Animateur du pôle ARPEJ avec un groupe de dix jeunes, accompagné par PiNG

-> **pour qui ?**

Habitants du quartier, acteurs éducatifs, culturels et socio-culturels, rezéens, internautes

-> **quand ?**

Atelier à partir de février, lancement de la web-radio à la rentrée 2007

Action 2 : L'ATELIER DU SONOGRAPHE

-> **quoi ?**

Questionner la notion de "trajectoires de vies" à l'échelle d'un quartier en mouvement. Entendre le mot trajectoire au sens également de circulations dans le quartier, itinéraires empruntés par ses habitants, ses visiteurs, ses passants...

Autant de flux qui seront re-transmis à l'aide de différents supports (cartographie sonore, audiothèque, trajectoires sonores téléchargeables sur mp3 et téléphone portable, CD-rom, web radio...) permettant aux uns de se réapproprier l'espace public/son environnement et aux autres de découvrir/redécouvrir un quartier.

-> **par qui ?**

Intervention de Cécile Liège (documentariste sonore), coordination de l'action par PiNG, en lien avec les habitants et associations du quartier et avec la participation du

service Communication de la Ville de Rezé

-> **pour qui ?**

Habitants du quartier, acteurs associatifs, service culture/patrimoine, rezéens, visiteurs, internautes

-> **quand ?**

Deux immersions dans le quartier (une semaine en mai, une semaine en juin)

Première restitution en septembre 2007 à l'occasion des Journées du Patrimoine

Action 3 : RESIDENCE VidéoVox

-> **quoi ?**

Un artiste vidéaste est invité à travailler sur l'univers visuel du quartier Château à partir d'images captées *in situ* et collectées auprès des habitants mais également à *la source* grâce à la consultation et sélection d'images d'archives.

En usant de techniques créatives mêlant images du temps présent/passé, l'artiste pose un regard atemporel sur le quartier qui prend la forme d'un mix vidéo présenté sur un support DVD. Un temps de création permet ensuite de mettre en voix des témoignages prenant la forme d'une performance audio-visuelle présentée dans le quartier.

-> **par qui ?**

Carole Thibaud, jeune vidéaste nantaise (association Makiz'Art) associée à Annaïg Lucas, poète performer (collectif Le Thermogène) pour la mise en voix.

PiNG accompagne les artistes sur les deux temps de résidence, en collaboration avec les archives municipales de Rezé, l'ARC et la Barakason.

-> **pour qui ?**

Habitants du quartier, rezéens, public de l'agglomération, archives de la ville, internautes,

-> **quand ?**

Un premier temps de résidence aux archives en avril avec la vidéaste, un deuxième temps à la rentrée (confrontation images et voix) avec ouverture au public et diffusion à l'automne 2007

Action 4 : L'AudiofLux

-> **quoi ?**

Appel à créations auprès d'artistes et développeurs qui proposent leurs propres trajectoires, leurs *regards sur* et expérimentent « la collecte et sa représentation ». Cette matière (sonore, visuelle) contribue à alimenter la plate-forme web, elle est rendue lisible, visible, audible *in/ex situ* sous différents formats (web radio, audiOTHèque, cartographie sonore, CD rom, téléchargement mp3 ou téléphone portable...).

-> **par qui ?**

Artistes et développeurs accompagnés par PiNG

-> **pour qui ?**

Habitants du quartier, acteurs éducatifs, culturels et socio-culturels, rezéens, visiteurs, internautes et artistes

-> **quand ?**

Lancement de l'appel à création au printemps, première restitution à l'automne 2007

Action 5 : WEB-REPORTAGE

-> quoi ?

Faire connaître le projet AudaCité dans le quartier et au delà (création et mise à jour d'un blog, participation à des rencontres), favoriser les échanges avec d'autres porteurs de projets mémoires (échanges d'expériences, de savoir-faire...) et analyser les usages du web participatif.

-> par qui ?

PiNG, les partenaires et les participants du projet

-> pour qui ?

PiNG, les partenaires et participants du projet, acteurs de la culture multimédia, de l'économie sociale et solidaire, du champ éducatif, culturel et socio-culturel, chercheurs et sociologues, historiens et archivistes, internautes, grand public...

-> quand ?

Lancement du blog au printemps, participation aux Rencontres Ecrits Ecrans Publics à Brest en mars 2007, Journées du Patrimoine, Forum des associations à Rezé à la rentrée 2007, ré-ouverture de la Barakason...

Restitution : du virtuel au territoire

Au delà de sa fonction de coordination des actions inter-participants (acteurs et habitants), la plate-forme sert principalement de **moyen de communication** (lettre d'information, agenda, compte rendu de rencontres...) et d'**outil de restitution** (audiothèque, web radio, audio-guide) pour le public.

Des **présentations publiques** du projet et/ou initiatives en cours sont prévues dans l'année lors d'événements existants (Forum des associations, Journées du patrimoine...) ou spécifiques (Forum Multimédia, ré-ouverture de la Barakason...) sous forme d'installations, ateliers...

Le projet sera également présenté lors de **rencontres thématiques** (collecte de mémoire, lien social et multimédia) dans la région mais également sur d'autres territoires (à Brest notamment) permettant de valoriser et restituer les initiatives au-delà du quartier.

Enfin l'**audio-guide** représente en tant que tel un outil pérenne de valorisation du quartier à disposition du public, textes et fichiers audio pouvant être téléchargés à tout moment sur la plate-forme.

Ainsi le projet sera inauguré avec des ateliers mais ne sera jamais véritablement clôturé : la mémoire n'est pas un objet fini en soi, elle traverse le temps. Afin que ces trajectoires sonores ne soient pas oubliées à peine révélées, il apparaît essentiel de mettre l'accent sur l'appropriation des outils favorable à la production et ré-activation de contenu au-delà même du projet.

AudaCité, un projet audacieux, à double dimension :

une dimension sociale et physique

Un projet participatif et fédérateur pour les habitants et acteurs associatifs du quartier Château à travers des «échanges situées » (ateliers, collecte participative, résidence ouverte au public, rencontres...)

une dimension territoriale et virtuelle

La plate-forme collaborative sur le web ouvre un espace d'échange et de mutualisation pour les habitants et acteurs du projet et offre un terrain d'observation à des chercheurs en terme d'analyse des usages du multimédia. Elle autorise également tout à chacun de s'approprier cette mémoire vive pour l'écouter, la diffuser voire l'intégrer dans d'autres productions, dépassant ainsi les limites de l'espace (territoire) – temps (durée du projet).

EVALUATION

Au regard des objectifs visés, les critères mentionnés ci-dessous, permettront d'évaluer la réussite de ce projet.

Mobilisation des acteurs et des habitants :

Ré-appropriation de l'histoire du quartier par les habitants, les acteurs
Conservation de la mémoire collective du quartier Château aux Archives Municipales
Nombre d'inscrits à la plate-forme et fréquence d'utilisation
Nombre d'inscrits aux ateliers et réalisations
Qualité des échanges, lien social

Mutualisation des ressources :

Participation et contribution à la plate-forme par l'utilisation du forum, rédaction d'articles...
Qualité du contenu en terme de ressources pouvant être redéployées sur d'autres projets et d'autres territoires
Effectivité et qualité des projets mis en oeuvre sur la base de ressources proposées

Autonomie des acteurs et des habitants :

Ré-appropriation des outils (ateliers et réalisations menés au delà du temps de formation/initiation)
Animation de la plate-forme
Envie de pérenniser les actions au delà du projet
Développement des pratiques citoyennes numériques

Valorisation du patrimoine :

Nouvelle image du quartier Château pour les habitants, pour la ville, pour l'extérieur
Création de parcours sonores dans le quartier faisant appel à un outil innovant de valorisation patrimoniale (guide multimédia : audio-guide)
Fréquentation du quartier en provenance d'autres quartiers de la ville, de la métropole, de l'extérieur

Transmission de la mémoire avec des outils libres :

Utilisation et sensibilisation aux logiciels libres
Ecoute et diffusion multi-médias des contenus (web-radio, audio-guide, audiothèque...)
Ré-appropriation des contenus via l'intégration dans d'autres productions

Evaluation sur les nouveaux usages :

Publication qualitative et quantitative d'articles (études, enquête, actes de colloque, analyse des usages ...) sur la plate-forme
Organisation de table-ronde (mémoire, territoire, nouvelles technologies)
Bilan et évaluation du projet avec les acteurs et les habitants

PARTENAIRES & STRUCTURES RELAIS

Les partenaires financiers

La Région Pays de la Loire

Appel à projet « nouveaux usages et haut débit »

Ville de Rezé

Différents services municipaux sont impliqués dans le projet à travers les phases de conception et d'animation (services Action Culturelle, Vie Associative, Archives Municipales, Action Sociale et Communication) assurant la mise en réseau entre Ping et les acteurs locaux favorable à une première prise de contact avec les habitants du quartier.

Durant la phase d'animation sur le terrain, le soutien (logistique et financier) de la Ville permettra de mettre en oeuvre les ateliers et réalisations prévues (mise à disposition de ressources humaines et matérielles) et enfin de faire connaître le projet (communication web et publication) dans le quartier, dans la ville et au-delà.

Les partenaires experts

Mairie de BREST (service démocratie locale et nouvelles technologies)

La ville de Brest s'implique de manière volontariste et déterminé sur l'appropriation sociale des services, usages et technologies de l'information et de la communication à Brest, au pays de Brest et en Bretagne.

Suite aux rencontres « Ecrits/écrans publics » et au « Forum des usages coopératifs » organisés en janvier et juillet 2006 à Brest avec le soutien de la région Bretagne, un groupe de travail sur la collecte de mémoire a été mis en place co-animé par l'association Ping et la ville de Brest. Cela impliquera des échanges et collaborations autour de cette thématique au cours de l'année 2007/2008.

Association BUG :

L'association BUG est née en 1996 d'un collectif de graphistes, développeurs, journalistes, juristes... passionnés de multimédia et s'intéressant à l'émergence du réseau internet en France. Les finalités de cette association très proches de celle de Ping à savoir :

- favoriser les usages des TICs dans la cité.
- sensibiliser les publics à l'internet et au multimédia.
- favoriser l'émergence d'un internet solidaire et citoyen.

ont logiquement amené les deux structures à se rencontrer et échanger savoir-faire et compétences.

C'est au titre des missions de conseil technique que l'association BUG est partenaire et intervient dans la phase de développement web du projet.

CERCI :

Les chercheurs du Cerci qui interviendront dans le déroulement du projet le feront avec l'idée de développer une méthodologie de conception participative qui vise à mettre en œuvre une ingénierie spécifique aux technologies collaboratives dans un espace public citoyen. La problématique d'une conception participative se comprend avec l'avènement plus large d'une ingénierie démocratique qui consiste à promouvoir une participation des citoyens à la vie publique. A ce titre l'animation du projet possède une dimension de prospective sociale.

Les structures-relais

- ◆ **L'ARC Théâtre municipal – Rezé**
contact : Maurice Cosson

- ◆ **La Barakason/ CSC Château - Rezé**
contact : Céline Vigneron

- ◆ **Pôle Multimédia ARPEJ – Rezé**
contact : Christian Nuliac

- ◆ **Médiathèque/Espace Diderot - Rezé**
contact : Martine Cailly

Les artistes et intervenants (en cours)

- ◆ Cécile Liège, documentariste sonore (Mayenne)
www.lesonographe.net

- ◆ Carole Thibaud, vidéaste et membre de l'association Makiz'art (Nantes) :
<http://makiz-art.free.fr>

- ◆ Annaïg Lucas, poète et membre du collectif Le Thermogène (Nantes)
www.lethermogene.net