

UBIC

Université Bordeaux
Inter-Culture



Accompagnement en ingénierie Projet Avant-Scène Lab – Cognac

Dans le cadre de l'Open Lab « Arts vivants et Numérique »

Etude - Mai 2017

Sommaire

05 **Préambule**

07 **Le contexte d'étude**

Rappel de la commande
Présentation du CIS UBIC

09 **«Regard sur un projet en devenir»**

Définition du territoire
L'Avant-Scène Lab au cœur d'un système de principes et d'objectifs

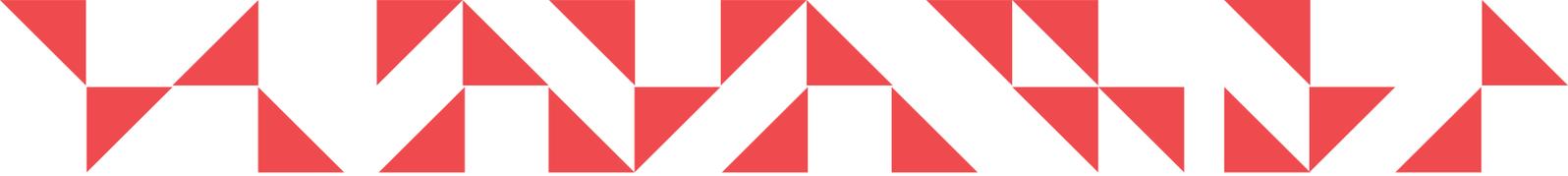
15 **Définition du Tiers-Lieux : un territoire en devenir**

Définition institutionnelle
Quelles valeurs pour l'Avant-Scène Lab ?
Un projet polycentrique

21 **Le tiers-lieu à l'oeuvre**

Calendrier
L'agir collectif

31 **Annexes**



Préambule

Le projet Avant-Scène Lab s'inscrit dans une démarche politique, culturelle et sociale, menée par le Théâtre de l'Avant-Scène à Cognac.

Au moment où la démocratisation culturelle est mise en question, où les modalités traditionnelles de l'action culturelle sont elles-mêmes questionnées, un théâtre peut-il encore se limiter au travail de programmation-médiation ? Lieu de vie et d'expérimentation artistique à part entière, l'Avant-Scène Cognac interroge la place et le rôle qu'un théâtre peut tenir dans une ville. Aussi l'Avant-Scène souhaite-t-il faire émerger, en étroite relation avec le paradigme des communs, de nouvelles formes d'action collective.

Comme un début de réponse donné aux nombreuses attentes et questions de la scène conventionnée cognaçaise, le **projet Avant-Scène Lab** tente de proposer de nouvelles formes d'activités qui ne soient pas seulement dédiées à une consommation ou une production d'un produit culturel, mais qui permettent de développer les échanges, de **créer de la connaissance et du lien social**. Un tel projet ne saurait se structurer sans épouser les spécificités d'un territoire en forte évolution. Afin de valoriser la singularité du projet Avant-Scène Lab, il faudra rendre compte de l'émergence d'un **tiers-lieu**, du but d'un tel projet mais aussi des objectifs et des valeurs à développer en pratique.

Le contexte d'étude

Présentation du CIS UBIC

Les Sciences Humaines et Sociales jouent un rôle décisif dans la construction et la compréhension du fonctionnement de nos sociétés contemporaines. Si la recherche fondamentale permet de fonder une démarche au long cours, la recherche-action répond à la fois aux « préoccupations pratiques des personnes se trouvant en situation problématique » et au « développement des sciences sociales par une collaboration qui les relie selon un schéma éthique mutuellement acceptable » (Robert N. Rapoport).

Aussi la démarche proposée par UBIC dans le cadre de la présente proposition consiste-t-elle en un travail de co-construction entre les professionnels, les chercheurs et les étudiants. Une co-construction au terme de laquelle la mise en œuvre de méthodologies pratiques vise certes à satisfaire la commande, mais aussi à transférer des savoir-faire de sorte que le commanditaire puisse ultérieurement assumer en autonomie ces enjeux.

Une démarche de recherche-action

UBIC (Universités Bordeaux Inter-Culture) est un Centre d'Innovation Sociétale labellisé par l'IdEx Bordeaux, plateforme de collaborations entre l'Université et le monde socio-économique sur le champ « culture, économies créatives et territoires ». L'objectif principal est d'accompagner les acteurs de la culture et des industries créatives dans la conception, la mise en œuvre et l'évaluation de leurs projets, en mettant à disposition des professionnels les savoirs et savoir-faire universitaires.

Dans un monde en pleine mutation sociale, face à une nouvelle organisation territoriale de la République, les usages, les mobilités et la diversité des pratiques culturelles brouillent les représentations traditionnelles

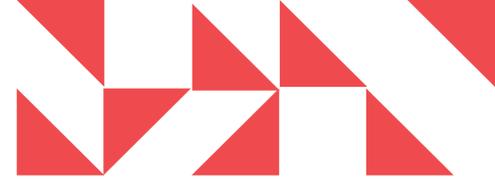
de nos rapports à l'art et à la culture et imposent aux acteurs de profondément remettre en question leurs pratiques et cadres d'action.

Au cœur des mutations des politiques et des projets culturels, dans une démarche d'innovation sociale, UBIC déploie 3 principaux modes d'action et de collaboration :

Partager : en tant que plateforme, UBIC assure une mutualisation des données universitaires et professionnelles relevant de son champ de compétence ;

Accompagner : une offre d'accompagnement sur mesure, au cas par cas, est proposée aux acteurs socio-économiques afin de répondre à leurs besoins et leurs attentes ;

Former : dans une logique de formation-action qui s'appuie sur des projets concrets mis en œuvre, UBIC propose des modules d'acquisition de compétences adaptés aux acteurs.



Rappel de la commande

Le projet Avant-Scène Lab soulève différentes problématiques et questionnements qu'il s'agit d'éclairer par un travail d'accompagnement en ingénierie de projet permettant d'appréhender les grands enjeux de la démarche. Dans cet objectif, un groupe d'enseignant-chercheur et d'étudiants a mené :

- Un travail de benchmarking qui repérant, dans un cadre national et européen, des démarches similaires ou source d'inspiration ;
- Une étude des potentialités et modalités d'innovation de l'Avant-Scène Lab :
 - Sur le positionnement du lieu dans son environnement local et sa capacité à proposer des services aux acteurs du territoire. Un enjeu d'aménagement culturel du territoire et d'attractivité appréhendé à l'échelle de l'intercommunalité et de la grande région ;
 - Sur les prestations et services que le lieu peut déployer à l'attention de la communauté artistique et sur les nouvelles modalités d'organisation du travail qui peuvent en résulter ;
 - Sur les nouveaux rapports au public qui peuvent naître de la dynamique entre l'activité du théâtre l'Avant-Scène Cognac et l'activité du Tiers-Lieu que l'association développe;
- Une réflexion sur la « mise en commun » des objets de spectacle vivant en s'inspirant des actions développées dans le cadre du référentiel des « communs », notamment via le numérique.

Equipe universitaire mobilisée

- **Alexandre Péraud**

Maître de conférences en Littérature, Directeur du Master IPCI (Ingénierie de Projets Culturels et Interculturels) de l'Université Bordeaux Montaigne.

- **8 étudiants du Master IPCI**

Lea Barthe
Anastasia Betron
Laurine Caux
Simon Chapuis
Léa Pierre
Agathe Ramade
Clement Siefridt
Agnes Wahl

«Regard sur un projet en devenir»

Définition du territoire

Réalités socio-démographiques

L'Avant-Scène Cognac est une scène conventionnée danse, qui bénéficie d'un pilotage partagé entre l'État et les collectivités, financée par la Mairie de Cognac, la DRAC, la région Nouvelle-Aquitaine et le département de la Charente. Il s'emploie à offrir une programmation pluridisciplinaire autour de tous les arts vivants, tout en proposant des actions de médiation auprès du public, ainsi que des résidences artistiques.

Le théâtre se singularise également par l'organisation annuelle des festivals *Mars Planète Danse*, dédié à toutes les formes de danses, et *Coup de Chauffe*, qui met à l'honneur les arts de la rue. Ces événements, devenus incontournables dans le paysage artistique régional, permettent au théâtre de se faire une place de choix sur la scène régionale et nationale.

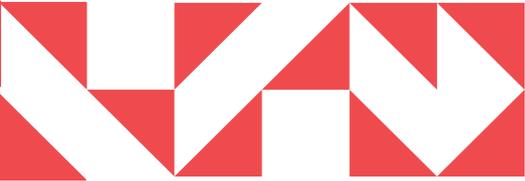
Le théâtre Avant-Scène se situe à **Cognac, ville moyenne de 19 000 habitants**, qui concentre plus de la moitié des services et de la population de l'agglomération. Elle représente le centre de l'aire urbaine composée de 35 communes, elles-même réparties entre des zones pavillonnaires et rurales. La deuxième plus grande ville est Segonzac, qui compte 2000 habitants. Selon des statistiques INSEE sur la population, le territoire accueille peu de nouveaux habitants et se caractérise par une population vieillissante (les 45/74 ans représentent 28% de la population). La ville de Cognac, constitue comme on peut s'y attendre le centre de vitalité du territoire. C'est là que la population est la plus jeune (3000 personnes âgées de 25 à 54 ans vivent à Cognac) et que sont concentrés services et distractions.

Si l'**activité viticole** drainée par la production du spiritueux exporté dans le monde entier se répartit sur tout le territoire, les grandes maisons de Cognac sont toutes installées à Cognac. Au vu des statistiques économiques de la CCI de Charente, le **secteur industriel high-tech est attractif**, dynamique et innovant. Sur le département, l'industrie Agro-Alimentaire des spiritueux ainsi que les filières complémentaires (graphique, packaging, les équipements électriques et la mécatronique) crée en moyenne plus de 5000 emplois et affiche un chiffre d'affaires d'1 milliard environ pour les pôles Atlanpack et Mécatronic Valley. Des projets sont en construction : un "cluster" de spiritueux Spirit Valley, un lieu d'exposition sous la forme d'une fondation d'entreprises sur le site de la Maison Martell. Le niveau de vie est dans la moyenne française, le salaire annuel en Charentes est à 19 200 euros ce qui est au même niveau que celle de la France (province). Selon le baromètre de l'économie, la Charente est en constante amélioration même si cela reste un département en perte d'actifs (taux de chômage des actifs à 17% à Cognac et 29% de retraités).

Réalités institutionnelles

Depuis janvier 2017, les 4 communautés de communes (Grand Cognac, Jarnac, Grande Champagne et Région Châteauneuf) ont fusionné pour s'organiser en **Communauté d'agglomération du Grand Cognac**. Celle-ci regroupe au total une soixantaine de communes, 70 000 habitants et représente 752 km². Cette mutation territoriale entraîne une requalification des engagements et des compétences de la communauté d'agglomération et des anciennes communes. Les élus locaux ont défini la politique de l'ensemble du territoire et les compétences du Grand Cognac.

Les statuts de l'agglomération, votés en décembre 2016, présentent les compétences obligatoires de la communauté d'agglomération orientant la politique



L'Avant-Scène, au cœur d'un projet de territoire et au delà de la compétence culturelle

La **compétence facultative culturelle** de l'intercommunalité comprend l'organisation de manifestations culturelles et sportives, la gestion et la construction d'équipements sportifs et culturels (dont le conservatoire de musique et d'art dramatique) et les espaces de lecture publique. Ceux-ci participent au désenclavement et à l'émancipation de l'individu, mais aussi au renforcement de la cohésion territoriale tout en assurant la construction d'un vivre ensemble (cf. 3^{ème} partie). L'attachement à l'identité du territoire - patrimoine viticole et richesses culturelles, son appropriation par les habitants - ont permis à Cognac de signer une convention "Ville d'art et d'histoire" preuve que la question patrimoniale est au cœur de la politique locale. Élaboré en concertation avec le ministère de la culture et les collectivités territoriales, ce label permet de définir des grandes orientations en matière de valorisation, de médiation et de sensibilisation du patrimoine immobilier, mobilier et immatériel.

De manière générale, le tissu culturel et les ressources patrimoniales jouent un rôle essentiel pour l'attractivité et le rayonnement économique et touristique du territoire, à un niveau national et international.

La **Communauté d'Agglomération Grand Cognac** est d'ailleurs intéressée par le projet ASLab autant pour le dynamisme et l'impact économique qu'il est susceptible de produire au sein du territoire que pour ses enjeux proprement artistiques et culturels. En proposant des espaces de travail équipés des dernières technologies pour les entreprises et entrepreneurs locaux, il pourrait répondre aux attentes non seulement des acteurs de la viticulture et de la production de spiritueux reconnus mondialement, mais aussi des autres entreprises qui gravitent autour de cette activité. La Communauté d'Agglomération pourrait financer une partie des travaux de Gimeux du fait de l'intérêt communautaire du projet.

Si le projet ASLab répond à une démarche de développement territorial et économique, il s'inscrit également avec son tiers-lieu dans une démarche d'économie sociale et solidaire (cf. 2^{ème} partie). Ainsi qu'en témoigne sa volonté de **démocratiser le numérique par l'aménagement d'un fablab, de favoriser un travail collabo-**

ratif des acteurs locaux via un espace de coworking tout en proposant un espace de résidence artistique. Ceux-ci devraient être implantés au sein du Domaine de la Grave, un ancien domaine de Martell situé dans le village de Gimeux (715 habitants), à 7 km de Cognac.

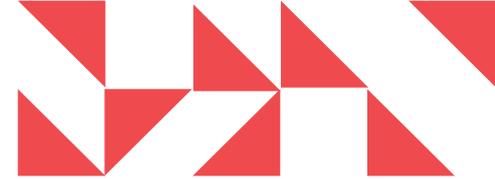
Comme le montrent les dossiers constitués au titre du **FEDER** ou de l'**AMI Tiers-lieux de la Région Nouvelle Aquitaine**, c'est bien pour répondre à l'enjeu de dynamisation du territoire que les responsables politiques locaux ont proposé à l'AS Lab de s'approprier ce domaine.



Domaine de La Grave, crédit photo Sud Ouest, édition web, Décembre 2012.

Quant à la **ville de Cognac**, elle apporte un soutien de principe au projet Avant-Scène Lab - parallèlement au financement de la scène conventionnée. Le numérique est un levier de développement social et un créateur de valeurs car il favorise l'insertion professionnelle, le partage de savoirs et de compétences et le dialogue entre les artistes, les individus et les entreprises. Le projet participerait ainsi de la **lutte contre la fracture numérique** qui est la cause d'inégalités sociales et scolaires, notamment dans les endroits isolés.

Ces objectifs sont évidemment des facteurs déterminants pour engager la communauté d'agglomération, qui ne s'est pas encore prononcée quant à son soutien au projet.



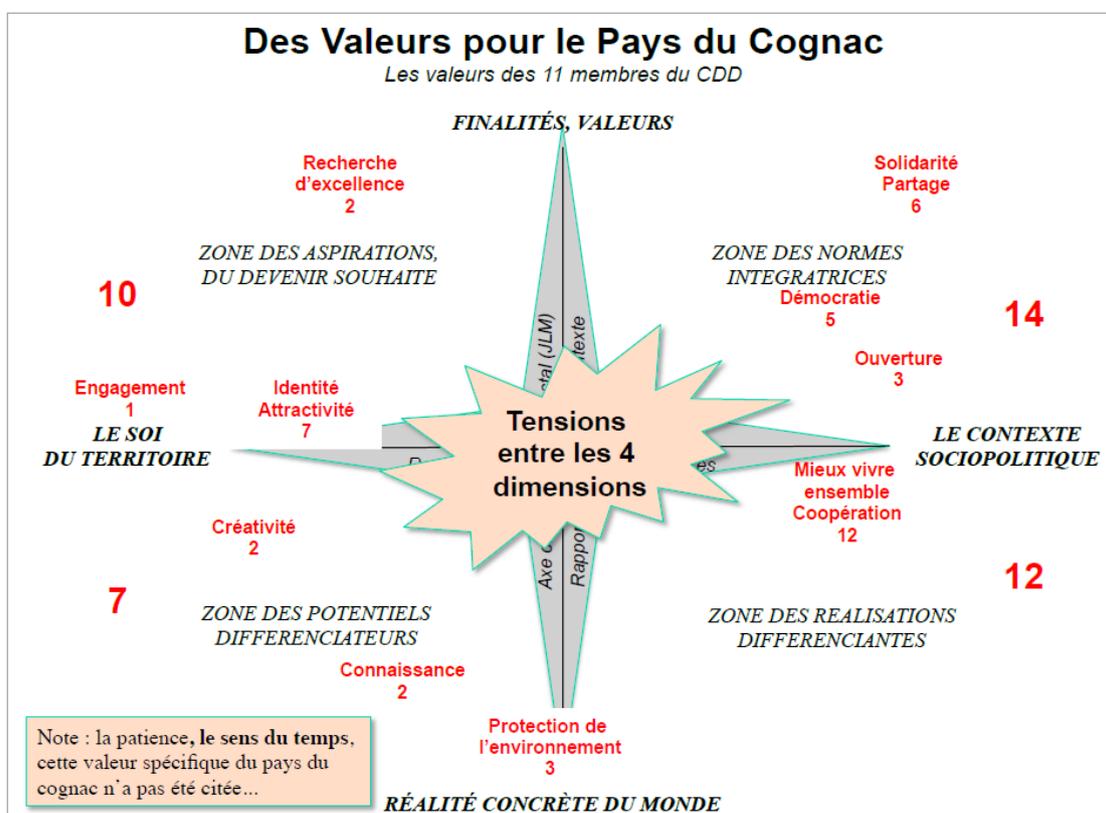
L'Avant-Scène Lab au cœur d'un système de principes et d'objectifs

En proposant aux acteurs institutionnels et aux forces vives son projet d'ASLab, l'Avant-Scène est conscient de s'inscrire dans un territoire dont les mutations institutionnelles, économiques et sociales constituent le moteur même du projet. Cela place le projet au cœur de déterminismes pluriels respectivement définis par le FEDER, le Conseil régional, le Ministère de la Culture et de la Communication ainsi que l'intercommunalité. Autant de prescripteurs que de valeurs autour desquelles il convient de s'ordonner.

Les orientations politiques de l'intercommunalité sont explicitées dans le **projet du territoire du PETR**. Ce document prospectif, qui couvre la période 2015 à 2025, ordonne bien entendu son rayonnement - national, régional et mondial - autour du tourisme et des maisons de spiritueux, mais adopte une conception élargie de la croissance économique qui se structure autour des principaux axes suivants :

- cultiver et réaffirmer l'identité du Pays de Cognac;
- renforcer son attractivité, animer les réseaux et développer les compétences des forces locales;
- soutenir les publics fragiles;
- favoriser la coopération intra et inter Pays;
- préserver l'environnement dans une démarche de développement durable.

L'Avant-Scène s'inscrit dans ce cahier des charges. Via sa dimension numérique et artistique, son projet de tiers-lieu contribue à l'utilité sociale en luttant contre les inégalités, en développant le lien social et en renforçant la cohésion territoriale. Les objectifs et les valeurs doivent tendre vers ce principe pour que le projet ait un réel impact auprès des habitants et une existence pérenne sur le territoire.





Le **Projet du territoire du Pays de Cognac** (adopté par toutes les communes de la communauté d'agglomération et l'évaluation en amont du Conseil de Développement Durable, permettent de cerner les principes directeurs du Pays de Cognac et de la nouvelle agglomération. Il est d'ailleurs intéressant de relever, comme l'a fait le Conseil Régional de Développement Durable, que ce projet entretient une forme de tension entre des objectifs et des valeurs complémentaires qui définissent le contexte sociopolitique, la protection environnementale, le soi territorial (identité et engagement) et les finalités (recherche d'excellence). Schématisée par le C.R.D.D, selon le modèle de la Rose des vents de JP Boutinet, qui identifie les 4 grandes préoccupations et les valeurs du Pays de Cognac. L'AS Lab est évidemment tributaire de ces "tensions", tensions que recourent d'ailleurs les principes directeurs des autres acteurs institutionnels avec lesquels l'ASLab est en discussion.

L'Appel à Manifestation d'Intérêt ESS/Tiers-lieu du Conseil régional auquel a répondu l'AS Lab, s'attache aux principes de l'Économie Sociale et Solidaire avec trois critères essentiels : l'aspect innovant, la portée économique et la localisation en milieu rural. Empruntant les valeurs d'innovation sociale et de "vivre ensemble", le projet doit proposer une nouvelle approche, une nouvelle intervention ou un nouveau type d'organisation qui répond durablement à un besoin défini. Les besoins des usagers et des utilisateurs sont au centre du projet. L'attractivité et le développement territorial constituent aussi les principes directeurs de l'AMI intégrant l'objectif de cohésion du territoire.

Le **FEDER** (Fonds Européen de Développement Économique et Régional) a pour principe de renforcer la cohésion économique et sociale en corrigeant les déséquilibres des régions. Les objectifs qui sont définis pour atteindre ce principe sont l'amélioration de l'accès aux TIC (Technologies d'Information et Communication) pour tous, le développement d'applications et l'accroissement de l'offre numérique. L'innovation numérique et le développement économique, produits par les forces vives du territoire, sont des valeurs primordiales pour le FEDER.

S'y ajoutent les valeurs européennes de développement durable, d'égalité femmes/hommes ainsi que d'égalité des chances face au numérique, au travail et à la culture. C'est là aussi le développement territorial et économique qui prime.

Le **Ministère de la Culture et de la Communication** est en réorganisation depuis la réforme territoriale et travaille à la définition d'une nouvelle stratégie à l'image de la politique ambitieuse des nouvelles grandes régions. En coopération avec les collectivités territoriales, cette stratégie devra poursuivre les enjeux d'éducation artistique et culturelle et le soutien aux jeunes talents et à la formation professionnelle. En réponse aux nouvelles pratiques culturelles des jeunes, elle mettra aussi l'accent sur le développement du numérique dans les actions de médiation et de transmission.

Le croisement de ces référentiels installe l'AS Lab au cœur d'objectifs et de principes d'action qui sont certes complémentaires, mais dont la tension pourrait s'avérer difficile à concilier. La singularité du projet réside donc dans sa capacité à répondre aux enjeux du territoire tout en hiérarchisant les axes de son projet.

Définition du Tiers-Lieu : un territoire en devenir

La richesse, mais aussi l'hétérogénéité potentielle de la richesse ces objectifs placent l'ASLab au cœur d'un ensemble de déterminations avec lesquelles il faut jouer. Ce **"faire avec" / "faire ensemble"** constitue ainsi l'enjeu principal d'un tiers-lieu qui interroge d'une part sa capacité à rayonner sur le territoire, d'autre part à faire participer au mieux les acteurs qui l'environnent. Dans ces conditions, les partenariats et les projets coopératifs peuvent être une solution car ils permettent de franchir les "frontières" des communes, mouvement qui devrait être facilité par la fusion en communauté d'agglomération.

Définition institutionnelle

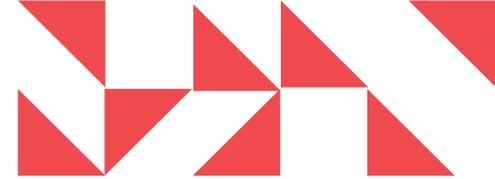
Le **tiers-lieu**, ou troisième place (The third Place) est un environnement social se distinguant de celui de la maison et du travail. Selon Ray Oldenburg, sociologue américain, le tiers-lieu constituerait une nouvelle aspiration sociale, répondant au besoin d'espaces de rencontre, dédiés à la vie sociale, espaces où l'on se réunit et où l'on échange des "compétences variées qui n'ont pas forcément vocation à se croiser". C'est un système de biens communs nourrissant un patrimoine commun.

Sont définis comme tiers-lieux les espaces de coworking, les FabLab, HackerSpace, Repair'Café, jardins partagés et autres habitats partagés ou entreprises ouvertes. Ainsi le tiers-lieu n'a pas de composition idéale ni fixe, il existe par le partage de valeurs avec d'autres structures semblables. Sa composition dépendra alors des besoins du territoire (par exemple, un territoire sur lequel il n'y a que peu de travailleurs indépendants a-t-il besoin d'un espace de coworking?). Chaque tiers-lieu a une personnalité qui lui est propre et directement rattachée à l'endroit d'implantation. Ainsi, deux tiers-lieux paraissant similaires seront toujours différents par leurs modalités d'ancrage et de dialogue avec un écosystème toujours singulier.

Les **fab-labs** ont pour point commun de matérialiser un lieu de travail dédié à l'invention, ne s'adressant pas tous au même public ni aux mêmes usages. Une typologie exhaustive est difficile à réaliser mais nous pouvons distinguer deux catégories : les Fabs lab urbains et les Fabs lab ruraux.

Les **Fab labs urbains** sont des **lieux d'expérimentations collaboratifs**, d'une **démocratisation technologique**. Le fablab désigne le lieu de mise à disposition de machines de conception et d'usage simple sans restriction d'accès. Des personnes se retrouvent autour d'outils (notamment à commande numérique) pour réaliser des projets et "fabriquer à peu près n'importe quoi", pour reprendre la formulation de leurs inventeurs, les chercheurs du Center for Bits and Atoms du Massachusetts Institute of Technology (MIT). «Fablab» est originellement un label déposé avec une "charte fablab" qui en fixe les principes fondateurs. La Fabfoundation est l'organisation en charge du réseau fablab à travers le monde. Depuis 2009 en France, une centaine de fablabs s'est établie et ce nombre est en constante augmentation. L'enjeu et le défi se définissent par la construction d'une base saine propice aux objectifs de stimulation collective mais aussi en s'inscrivant dans une seconde logique : la recherche de structuration et définition d'un modèle pérenne singulier (parfois en se spécialisant).

Comme l'ont remarqué plusieurs chercheurs, le fablab porte les germes d'une souveraineté productive et technologique accrue. Toutefois, parallèlement, les fab labs urbains ont diversifié leurs objectifs en posant la question de la fabrication et de la réparation des objets du quotidien, démontrant ainsi certaines velléités d'auto-production. Dans les **fab labs ruraux** on aura plutôt tendance à mettre en avant une **économie du partage** et de la **mise en commun**. Avec une démarche de réseau, l'idée d'implanter un fab lab en milieu rural permettrait de **compléter le maillage territorial avec ce type d'outil qui vient soutenir l'innovation, rendre des services**, en propo-



sant des “choses simples” en donnant l'accès à ce lieu aux habitants éloignés des commodités urbaines. C'est une façon de démontrer que l'innovation n'est pas réservée aux aires urbaines dotées d'établissements universitaires, de recherche et d'entreprises. Cela permet également une valorisation du territoire, en donnant une **image dynamique du et au territoire**, apportant des ressources mises en complémentarité.

La question du territoire permet d'inscrire un lieu dans un espace probablement déjà approprié par ses habitants, qui favorise les rencontres hasardeuses et non-linéaires. Dans la position qui est la nôtre, c'est en comprenant les principaux enjeux et caractéristiques du territoire que nous pourrions adapter l'offre de tiers-lieu faite par l'Avant-Scène pour en dégager une singularité. Ce type de projet ne peut être viable qu'à condition d'être en phase avec les spécificités de son territoire.

Quelles valeurs pour l'Avant-Scène Lab ?

Une force des tiers-lieux est d'être une **structure modulable** en fonction des besoins de l'espace ciblé, et des objectifs de la structure organisatrice. Dans ce projet, le tiers-lieu se présente donc comme une structure idéale puisque adaptable au territoire atypique (semi-rural) et au contexte socio-démographique dans lequel il souhaite s'implanter. De plus, dans une vision à long terme, la flexibilité du projet permet son implantation dans un territoire plus large, à l'échelle du Grand Cognac, selon des modes qui peuvent varier d'un lieu à un autre.

Une économie du partage

Dans sa définition générale, le tiers-lieu embrasse le principe d'Économie Sociale et Solidaire (ESS). Au cœur de multiples projets d'innovation sociale, l'ESS regroupe des structures qui basent leurs activités sur des valeurs communes : **utilité sociale, coopération entre les acteurs locaux, adaptation aux nécessités du territoire et aux habitants**. Le but est de construire, autour de la société, une économie non plus focalisée sur le profit ou la financiarisation mais sur des enjeux sociaux, environnementaux et même de justice sociale. Cet axe double a pour objectif d'accroître l'utilité sociale du

tiers-lieu. Définie dans la loi sur l'Économie Sociale et Solidaire du 31 Juillet 2014, l'utilité sociale désigne le fait d'évaluer une action selon ces objectifs : le soutien aux personnes en situation de fragilité, la lutte contre les exclusions et inégalités sanitaire, sociale, économique et culturelle, ainsi que le soutien au développement durable. Ces enjeux recoupent les valeurs portées par le projet de Stéphane Jouan et son équipe qui donnent une importance fondamentale aux notions de partage et de transmission. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si l'Avant-Scène a été retenu dans le cadre de l'appel à projet ESS du Conseil régional Nouvelle Aquitaine et bénéficie à ce titre d'un accompagnement de la Coopérative des Tiers-lieux.

L'étude (à livrer fin 2017) sur la structuration juridique-économique de l'Avant-Scène, selon des modèles ESS, tiendra compte de ce compagnonnage avec la Coopérative des Tiers lieux et proposera une déclinaison des statuts types aux réalités cognacaises. Car si les valeurs “partage” et “transmission” sont souvent à l'initiative de nombreux tiers-lieux, elles nécessitent une adaptation pour correspondre au mieux au contexte et au projet de territoire.

Une dominante culturelle et numérique

Construit sur une dominante spectacle vivant, l'Avant-Scène a souhaité développer avec son tiers-lieu une forte compétence numérique. Bien entendu, comme nombre de théâtres, l'Avant-scène accueille des productions dont les formes et contenus font un usage de plus en plus important des technologies numériques, mais là n'est pas l'essentiel.

Le travail de l'Avant-Scène **interroge la capacité du numérique à modifier en profondeur les postures et modus operandi des acteurs culturels** dans leurs rapports aux publics, de proposer de nouvelles expériences spectatoriennes, expériences renforcées en amont et en aval du « spectacle » par le recours au numérique. En ce sens, l'Avant-scène participe des objectifs du TMNLAB, réseau créé “pour penser plus largement la place des théâtres dans une société en réseau, dans un territoire dit « intelligent »¹.

1 Voir le site du TMN LAB, <http://www.tmnlab.com/projet-tmnlab>.



Mais sans doute l'Avant-Scène va-t-il plus loin que la plupart des acteurs du spectacle vivant avec son projet de Tiers-lieu en ce qu'il place la notion d'empowerment au centre de son action.

Une posture qui cherche à conduire l'individu à l'autonomisation, à l'émancipation, afin que chacun prenne pleinement conscience de son pouvoir et de sa force en tant qu'individu ou groupe pour agir sur les conditions sociales, économiques, politiques ou écologiques auxquelles ces personnes sont confrontées. Il s'agit non seulement de **"fabriquer" un spectateur actif**, mais aussi de lui **redonner un rôle de créateur** et de maker. D'où la pertinence de l'association du fab lab au tiers lieu.

En se donnant ainsi l'objectif de devenir un espace de référence dans le domaine de la relation du numérique et des arts du spectacle, l'ASLab participe de la refondation de l'enjeu de démocratisation des pratiques numériques et artistiques. Mais il vise également la valorisation et la fédération des forces locales autour du tiers-lieu. Dans ce cadre, l'ASLab met en pratique les valeurs suivantes :

- œuvrer à l'accès à la culture pour tous;
- avoir un rayonnement artistique fort en favorisant la création aussi bien par l'artiste que par le public;
- devenir un espace de référence dans les relations entre l'art et le numérique en favorisant l'innovation et la création;
- développer un/des lieu(x) de vivre ensemble et de lien social;
- utiliser la culture et l'action culturelle pour faire émerger l'individu créateur;
- apporter de nouveaux modèles de travail et de consommation culturelle dans une optique d'innovation sociale;
- créer un cadre de vie agréable en respectant l'environnement et les personnes.

On comprend donc que cette dominante culture et numérique repose sur la triple volonté de l'ASLab de soutenir la **créativité et le développement artistique**, l'innovation et le **développement territorial**. Ce der-

nier enjeu – moins habituel pour un théâtre – est fondamental car il ne s'agit pas seulement de promouvoir des formes esthétiques croisant spectacle vivant et numérique, mais de **repenser la place et le rôle d'un théâtre dans son rapport aux publics, dans son positionnement social, économique et territorial**. En mettant le numérique au cœur de son projet l'Avant-scène souhaite prendre sa part dans la lutte contre la fracture sociale.

Un projet polycentrique

Les composantes du projet

Là où son statut d'institution culturelle municipale confère à l'Avant-Scène une légitimité et une « centralité »... qui n'est pas dépourvue de contraintes, le tiers-lieu de l'Avant-Scène Lab se distingue par son caractère spatialement composite. Initialement, le Tiers-lieu devait prendre place dans les locaux de l'ancien village de vacances de Martell, à Gimeux. Mais les délais de la recomposition intercommunale d'une part et la réponse positive obtenue dans le cadre de l'Appel à projet Open gare d'autre part (voir encadré ci-dessous), ont contribué à modifier cette logique d'implantation, éclatement renforcé par l'ouverture, à titre provisoire (?), d'un living lab et d'un petit fab lab hébergé au cœur du théâtre.

Le projet Open Gare

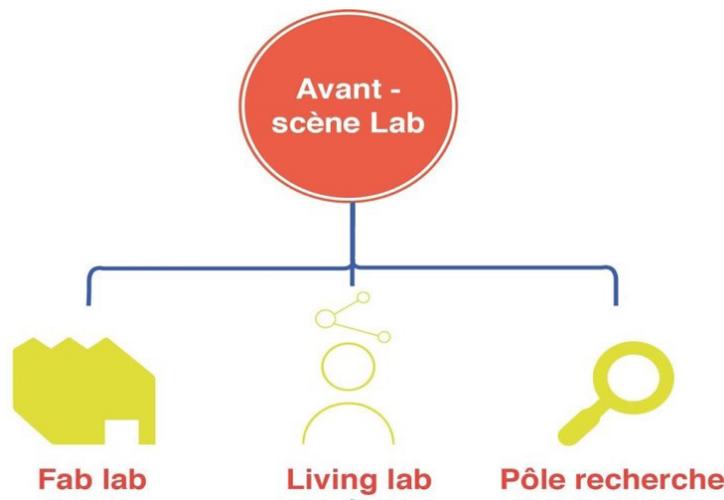
L'appel d'offre Open Gare est lancé par SNCF & Connexions, avec l'objectif de mettre les espaces vacants à disposition de tiers-lieux. Un local non utilisé de la gare de Cognac sera donc le lieu d'accueil du FabLab pour une durée de 2 ans.

L'entrée dans les lieux est programmée pour la fin 2017. Le Fablab est également censé accueillir des universitaires qui travaillent sur l'art de la scène et le numérique. Il sera ouvert et accessible à tous (spectateurs, entreprises privés, artistes, citoyens..) dans le but d'associer leurs savoir-faire pour créer et réaliser en commun.



La démarche est appuyée par la Ville de Cognac qui prendra à sa charge les travaux d'aménagement du local de la Gare.

Le projet de L'Avant-Scène Lab se structure autour des trois fonctions que constituent le Fab Lab (laboratoire de fabrication numérique), le living lab (espace de travail partagé entre les artistes et les habitants du Grand Cognac, travailleurs indépendants, entreprises locales) et le pôle de recherche (débat, ateliers et outils d'analyse).



FABLAB

De l'anglais « Fabrication Laboratory », le Fablab est un espace **ouvert** de fabrication. On y trouve des machines et outils pour la réalisation d'objets dans le cadre de projets personnels ou professionnels. Dans le projet AS Lab, il sera constitué de deux imprimantes 3D, mais aussi d'outillage plus traditionnel..

LIVING LAB

Le Living Lab est un espace de réflexion collaboratif nourri par les **citoyens** sur l'évolution d'un projet, projet culturel et artistique, projet social, projet de lieu ou projet de territoire. En réunissant des personnes représentatives de différentes catégories (générationnelles, sociales....) et en leur proposant des méthodes de conception collaboratives, le living lab, fabrique une communauté. En sensibilisant le public par la pratique, il crée un écosystème collaboratif et produit des valeurs ajoutées qu'elles soient d'ordre économique, sociale et esthétique.

PÔLE RECHERCHE

Dans la continuité d'un living lab, le Pôle recherche a pour vocation de **réinventer** le projet de tiers-lieu tout au long de sa conception et de son évolution tout en menant une réflexion de fond sur les pratiques et usages qui se déploient dans le laboratoire cognaçais. Il s'appuie sur des compétences universitaires externes, mais aussi sur des artistes ou des usagers.



Unité versus éclatement ? Vers une logique en archipel

La partition de l'ASLab en trois pôles est le fruit des transformations rapides du système local et témoigne de la capacité d'adaptation du projet. Toute la question est de savoir si cet « éclatement » doit être conçu comme une phase transitoire avant l'ouverture de Gimeux ou s'il constitue une réponse aux réalités plurielles du territoire. Il ne s'agissait de toute façon pas, dans le premier scénario, d'imposer au projet sa délocalisation abrupte dans un espace rural, mais de proposer un dispositif qui favorise l'appropriation par les habitants du territoire et par les partenaires potentiels (librairies, bibliothèques, écoles...). À cette aune, le polycentrisme peut être interprété comme une réponse intéressante, la diversification géographique et fonctionnelle permettant de toucher des publics particuliers ou de développer des services spécifiques. Aussi, **au rebours d'une conception péjorative de l'éclatement, c'est plus en termes de complémentarité qu'il faut comprendre la logique polycentrique de l'ASLab.**

L'implantation à la fois urbaine et (semi-)rurale pourrait ainsi apporter une première forme de réponse à la problématique de l'unité du territoire du Grand Cognac, à la fois en termes d'aménagement du territoire

et d'effacement des disparités sociales. Ceci renvoie à l'enjeu de création de lien social et culturel évoqué supra alors qu'une concentration du projet à l'Avant-Scène aurait en effet pu mener à une forme de centralisation vers le lieu de pouvoir du territoire, ce qui n'est pas l'enjeu ici.

Néanmoins, la question du **lien à faire entre ces différents lieux** se pose. En effet l'éclatement spatial peut aboutir à une dispersion dont l'écueil serait l'éclatement du sens, alors qu'il s'agit de tendre vers la territorialisation du projet. Pour pallier les effets de ce polycentrisme, il serait intéressant de nourrir cette réflexion en comparant le projet du tiers-lieu de l'Avant-Scène Lab porté par le théâtre de Cognac avec d'autres modèles de tiers-lieux et notamment le modèle strabourgeois, le Shadok (cf. fiche synthétique en annexe).

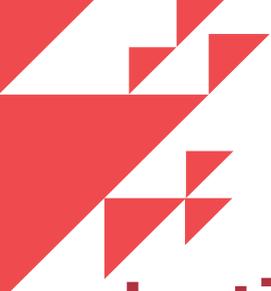
Il convient également que le tiers-lieu se donne les moyens de construire un lien entre ses différentes composantes. L'équipe qui a réfléchi au projet a d'ailleurs

déjà fait l'expérience, avec la Compagnie Or Normes, d'un outil pour faire le suivi du travail effectué lors de résidences artistiques. Des propositions sont faites en troisième partie pour prolonger cet outil et mettre au point un dispositif numérique permettant de faire lien.

Les effets du polycentrisme pourraient par ailleurs être compensés en :

- développant des formules d'itinérance – numériques ou physiques – qui ne misent pas seulement sur la mobilité des publics, mais sur la circulation des dispositifs, des médiateurs, artistes ou productions, voire convoquent des outils modernes d'ubiquité (visio, dispositifs immersifs...);
- en évitant que chaque pôle se spécialise de sorte que, par exemple, fablab et living lab intègrent un espace de coworking et soient à même, de manière différente le cas échéant, d'accueillir des résidences artistiques ;
- en réfléchissant sur un cadencage dans le temps favorable au développement et aux expérimentations susceptibles de passer d'un pôle à un autre.

Cette logique d'archipel pourrait connaître une traduction institutionnelle et organisationnelle en étudiant par exemple l'opportunité d'inscrire non seulement Gimeux, mais l'ASLab dans son ensemble sous un statut ESS.



Le tiers-lieu à l'œuvre

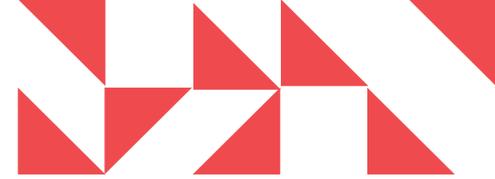
Calendrier

3 grandes étapes :

- Actuellement : première phase au théâtre sur une durée de 10 mois
- Fin 2017 : deuxième phase, ouverture du FabLab à la gare
- Fin 2019 : troisième phase, installation de l'ensemble à Gimeux

Le calendrier en détail :

| | |
|--------------------------|---|
| Actuellement : | Phase de préfiguration au théâtre |
| Mars 2017 : | Création d'un comité de pilotage (nom à définir) |
| Printemps 2017 : | Rendu du livrable par UBIC |
| Avril 2017 : | Déterminer un événement avec le public (initiation à la conception 3D sur 3 jours par exemple ?) Début travaux d'aménagement à l'open gare. |
| Mai 2017 : | Rencontre d'artistes en amont du hackathon de juin |
| 14-15 juin 2017 : | Hackathon |
| Oct-Nov 2017 : | Organiser un autre jalon créatif (avec OS'O ?) |
| Fin 2017 : | Ouverture de l'OpenGare |
| Décembre 2017 : | 3 jours découvertes de l'OpenGare (date à déterminer) |
| Début 2018 : | Définition du statut juridique de l'OpenGare en préfiguration de Gimeux |
| Fin 2019 : | Installation du tiers-lieu à Gimeux |



L'agir collectif

Pour Stéphane Jouan, "l'Agir Collectif" est le principe fondateur et la démarche unificatrice de l'AS-Lab. C'est d'ailleurs en écho à cet « agir collectif » conçu à la fois comme finalité et comme méthode, que nous proposons d'inscrire l'ASLab sous le signe des communs et c'est à dessein que les étudiants du master IPCI ont choisi de mettre cette question en partage lors d'un atelier organisé dans le cadre d'Occupy Avant scène en décembre 2016. C'est encore de cette logique des communs que participent les préconisations figurant dans les paragraphes suivants. Des propositions que l'on espère fidèles à un projet de développement singulier qui entend créer du lien tout en valorisant le théâtre de l'Avant-Scène dans sa fonction de fédérateur de la vie sociale et culturelle du Grand Cognac et en positionnant l'Avant-Scène Lab comme pôle d'innovation susceptible de fabriquer du patrimoine et du bien communs.

Un paradigme d'action proposé : les communs

Si le concept de « commun(s) » ne possède pas de définition exhaustive ou unique, force est de constater qu'il fait aujourd'hui retour, après des siècles d'extinction, sur la scène de la pensée contemporaine, notamment avec l'ouvrage que Pierre Dardot et Christian Laval ont récemment publié¹. Dardot et Laval repartent d'ailleurs de la définition du commun fournie par Aristote, conçu comme pratique consistant à produire, par le fait même de vivre ensemble, une législation et des règles de vie s'appliquant à tous ceux qui poursuivent la même fin. Le(s) commun(s) représente(nt) donc moins un type de bien précis (les « biens communs », l'eau, l'air, relevant de l'économie, ou les communs, les objets utilisés par tous comme Internet qui en découlent) qu'**une posture**. Dardot et Laval les définissent par l'activité des hommes eux-mêmes qui, avec décision de mise en commun d'un bien, doivent inventer les règles collectives régissant cette pratique *hic et nunc*.

C'est en ce sens que les auteurs proposent une alternative politique pour le XXI^e siècle. Entre un modèle libéral qui génère des inégalités et un modèle collectiviste qui

appauvrit, leur proposition « articule les luttes pratiques aux recherches sur le gouvernement collectif des ressources naturelles ou informationnelles. Ils désignent des formes démocratiques nouvelles qui ambitionnent de prendre la relève de la représentation politique et du monopole des partis »². Le(s) commun(s) défini(ssen)t à nouveaux frais les relations entre l'Homme et l'environnement, entre les hommes, en favorisant l'action collective, en responsabilisant les usagers, en développant le vivre ensemble...

C'est en mobilisant les publics régulièrement que ces derniers pourront s'approprier des projets, et ainsi établir un lien avec les pratiques culturelles et numériques. On retrouve la vocation du tiers-lieu où spectateurs deviennent acteurs, et où l'échange – de paroles, de biens divers – permet l'expérimentation.

C'est dans cet esprit que nous avons imaginé quelques propositions pour l'enrichissement du tiers-lieu, propositions au cœur desquelles se situe le numérique qui engendre de nouveaux modes de participations et autorise le partage de ressources et de connaissances. Le numérique, en tant qu'outil de médiation, est également convoqué dans le projet cognaçais pour sa capacité à relier des lieux et des usagers situés sur plusieurs points du territoire, fonctionnalité particulièrement adaptée aux réalités polycentriques du fonctionnement de l'Avant-Scène et de l'ASLab. L'enjeu, ici, est de penser le projet non pas dans son individualité mais en réseau avec les acteurs culturels, éducatifs, associatifs et numériques de Cognac et de l'intercommunalité.

¹ Commun : essai sur la révolution au XXI^e siècle, Paris, La Découverte, 2014.

² Victorine de Oliveira – Philosophie Magazine, mai 2014.



Un outil numérique à développer : l'*openavantsea*, espace de stockage-navigation virtuel de l'ASLAB

La notion d'archipel que nous avons convoquée supra pour caractériser l'ASLab est à comprendre au propre et au figuré. Au figuré pour décrire un dispositif qui se répartit sur plusieurs sites, mais aussi au propre pour en retenir, fût-ce de manière encore un peu métaphorique, le *modus operandi* que l'imaginaire de la navigation ou de l'insularité peuvent offrir. Non qu'il s'agisse d'aller au rebours de la solide tradition terrienne du Cognaçais qui vit depuis des siècles de la terre (mais qui sut aussi descendre la Charente jusqu'à l'Atlantique pour exporter ses alcools), mais parce que cette question de l'archipel nous permet aujourd'hui de faire le lien entre les **réalités physiques d'un territoire borné** – avec ses acteurs, ses institutions, ses forces vives... – et la **liberté quasi sans limite** (et donc potentiellement chaotique) du **numérique**.

L'*openavantsea* que pourrait développer l'ASLab prendrait la forme d'une **carte marine numérique** que chacun – artiste, médiateur, usager à différents titres – serait amené à parcourir soit pour y déposer des éléments (matériau préalable à une démarche artistique, trace d'une création artistique....) soit pour les y glaner, le cas échéant pour les transformer. Espace libre de dépôt, cet océan laisserait ouverte la possibilité de prendre ce que les autres ont laissé, un peu comme ces océans des 16^e et 17^e siècle où sévissaient les pirates. Mais pour ne pas rester à cette vision peu sécurisante, faisons nôtre l'approche d'Olivier Abel qui dans un article sur « l'éthique de la prise »³ essaye précisément de penser une forme de piraterie qui, éthiquement encadrée, autorise une **nouvelle forme de partage et circulation des richesses**. S'appuyant sur les concepts d'insularité et d'archipelagique, le philosophe réinterroge les imaginaires du don et de la prise et tente de réconcilier une pensée du don qui a fondé l'anthropologie française proche du socialisme et une conception

3 Olivier Abel, « Essai sur la prise. Anthropologie de la flibuste et théologie radicale protestante », *Esprit*, 2009/7 (Juillet).

de la prise issue de l'imaginaire libéral de la piraterie⁴. Liant « les quatre termes de don, de réception, de perte et de prise », il postule le possible développement d'une éthique qui humanise la prise et l'inscrit dans cette perspective en évitant que celle-ci tourne à la prédation. De fait, il est « impossible de s'approprier la mer, il n'y a rien de plus malheureux que de vouloir garder, retenir, agripper ce qui nous a été offert »⁵. Ainsi l'*openavantsea*, loin d'être un simple gadget électronique, dépend-elle des « libertés et obligations de (ne pas) recevoir, prendre, donner et perdre et leur apprentissage – car ce sont les points cardinaux de l'éducation que d'apprendre à recevoir, à prendre, à donner et à perdre »⁶. L'éthique de la prise, c'est aussi « la sagesse de ne pas prendre, d'en laisser, de laisser place pour les autres, tout autant qu'on a eu le courage de prendre place. La faculté de capter, d'attraper, est indissociable de la faculté de se détacher, de laisser, de lâcher prise »⁷.

Dans les **usages** qu'elle implique et dans les **médiation**s qu'elle appelle l'*openavantsea* est donc un **outil d'éducation dans le rapport à l'autre** qui nous renvoie à cet **enjeu de la circulation des ressources et des valeurs**, s'agisse-t-il de valeurs artistiques, que la pensée des communs met en son centre. Parallèlement, elle constitue un univers parallèle qui recouvre la réalité territoriale polycentrique de l'Avant-Scène et de ses satellites (Gimeux, la Gare). Elle conjugue déterritorialisation et reterritorialisation, elle relie les différents pôles, et elle met en relation les usagers œuvrant ici ou là, en permettant des réalisations conjointes par-delà les distances. C'est pourquoi l'*openavantsea* est à la fois banque de données (artistiques, pratiques, informatives, juridiques...) et espace de connexion, lieu de stockage et réseau, mémoire et réservoir de possibles.

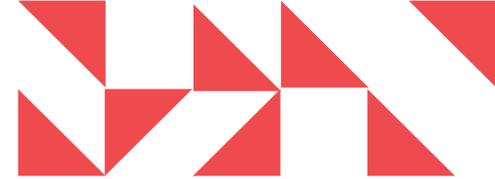
L'enjeu consiste à créer – là réside l'important – un **espace à inventer collectivement** (inventer s'entendant

4 « Les ouvrages du sociologue Zygmunt Bauman soulignent à quel point la mondialisation est portée par un imaginaire océanique de flux, de fluidité générale, de liquidation des vieilles frontières, où plus rien n'est solide et où les pirates rodent au ban de nos sociétés. [...] Il n'y a plus de surfaces, plus de cartes possibles d'un mode aussi troué de connexions virtuelles

5 Olivier Abel, « Essai sur la prise », p. 116.

6 Ibid., p. 122.

7 Ibid., p. 123.



dans le sens étymologique de *découvrir* « on invente un continent » et, courant, *d'imaginer*).

Cet espace commun se nourrira de tout ce que les uns et les autres (artiste, spectateur, chef d'entreprise, élu....) y apporteront ou emporteront, l'ASLab ayant peut-être vocation à conserver trace de ces imports/exports, mais plus encore à les favoriser. Ainsi, comme tout commun, les fonctionnalités de l'*openavantsea* seront définies par les usagers eux-mêmes, mais on peut la considérer à la fois comme :

- un espace de navigation (rechercher de l'information, se promener).
- un espace de stockage – des fosses sous-marines, le cas échéant prolongées sur des chaînes telles You tube – qui permet de garder trace et mémoire des démarches et productions qui ont vu le jour dans le cadre de l'ASLAB. En ce sens, l'*openavantsea* s'inscrit dans la continuité de la time line développée par le collectif Or normes avec le projet "E(Cartée), témoignages du monde". Cet outil rassemble, à l'aide d'une carte interactive et participative, de multiples témoignages de personnes venant du monde entier, permettant alors l'ouverture d'un flux de récits, à l'échelle mondiale, qui peut être une source d'inspiration en vue d'un travail de création artistique.
- un espace et un objet de création esthétique (cf. infra).

En tant que territoire maritime ouvert, l'*openavantsea* est un **espace de liberté** où l'on peut aussi bien :

- "inventer" des territoires, des îles, des continents qui peuvent correspondre chacun à des projets ou dispositifs ;
- stocker dans des "fosses sous-marines" des éléments d'archives que l'on sera le seul à connaître... si on ne souhaite pas le référencer⁸ ;
- "piller", selon une modalité éthique de la prise, des richesses et les faire fructifier en les amenant avec soi.

⁸ Cette aptitude nous renvoie à la notion – essentielle en ce moment – d'archive ouverte (ou open access) qui concerne aussi bien les données publiques que les travaux scientifiques. Voir par exemple pour une définition de ces « archives ouvertes » <http://lettre.ehess.fr/988>.

Ces qualités virtuelles autorisent toute une série d'activités qui reposent pour commencer sur l'**enjeu du référencement et du balisage** :

- des lieux (culturels, artistiques, patrimoniaux, de services...) en lien avec le dispositif ASLab;
- des projets lancés par l'ASLab ou ses partenaires;
- des matériaux (iconographiques, textuels, sonores, vidéos) résultant des travaux de l'ASLab et de ses contributeurs;

S'il est important que les utilisateurs déploient, via l'*openavantsea*, des sociabilités susceptibles de se prolonger dans le réel et dans des activités implantées dans les lieux physiques (nous y venons plus bas), il est également essentiel que l'*openavantsea* conserve une forte **vocation artistique** soit comme archive ouverte des créations, soit comme un lieu de création. Une expérimentation de cet « archivage créatif » pourrait être menée autour de la création O'SO en dialectisant les trois « temps » de l'amont de la création, de la création sur scène et du prolongement ;

Côté création, cette question de l'insulaire, de l'archipel et plus globalement de la navigation inspire nombre d'artistes qui proposent des objets plus ou moins interactifs, mais qui reposent toujours sur la faculté à transformer le spectateur en acteur pour l'amener à s'approprier non seulement l'espace, mais également les objets qui circulent dans cet espace.



On peut ainsi penser à la *Geografia Sonora* de Georgia Spiropoulos⁹ ou encore au « Journal du brise-lames, jeu-vidéo » de Juliette Mézenc et Stéphane Gantelet¹⁰.

Il est ainsi évident que des résidences artistiques conçues autour de l'*openavantsea* sauront attirer des artistes.

Accessible et navigable depuis n'importe quel terminal numérique, l'*openavantsea* devrait idéalement pouvoir être parcourue et manipulée sur les lieux-mêmes de l'ASLab dans les conditions privilégiées qu'offrirait une ou plusieurs tables immersives.

Bien que relativement coûteux, un tel équipement, encore assez rare dans les lieux publics, permettrait à l'ASLab de déployer une gamme de service à l'égard d'un public de touristes, de scolaires, mais aussi en direction des personnels des sièges des grands groupes du territoire.

9 Originellement commande de « Marseille-Provence 2013, Capitale européenne de la Culture », *Geografia Sonora* est une installation sonore et visuelle sur le thème de la mer ; un archipel d'« îles sonores », voix parlées et chantées, signaux sonores, sons naturels et sons mécaniques provenant des pays côtiers de la Méditerranée. Une « mer qui respire », texture scintillante en mouvement continu, change en couleur, luminosité et densité pour se transformer en constellation de lumières. Le paysage sonore et la vidéo sont générés, composés et transformés à l'infini par ordinateur en temps réel. L'archipel sonore de *Geografia* est une collection de sons et une cartographie de la Méditerranée, apportant tonalités, signaux et empreintes sonores des communautés. <http://greekfestival.gr/en/content/page/georgia-spiropoulos---geografia-sonora>

10 « Le Journal du brise-lames est un FPS littéraire : le lecteur évolue en caméra subjective dans un environnement virtuel où lire/voyager fait gagner des points de vie. C'est donc un jeu vidéo d'un nouveau genre. Il n'est pas question ici de tuer des zombies (quoique, on y songe) mais plutôt d'arpenter un paysage, contempler, écouter ou lire des textes. Jouer aussi avec l'esthétique du jeu : donner à voir des images « mal finies », des images intermédiaires et notamment les images filaires, faire des barres de vie des barres de lecture, travailler l'esthétique du bug etc. Jouer aussi avec les codes du jeu, la navigation, les niveaux, le rapport particulier au temps pour créer une expérience d'écriture et de lecture inédite, entre littérature et jeu-vidéo. » Conception : Juliette Mézenc et Stéphane Gantelet (Aide à la production DICRÉAM 2014 (CNC) et soutien de la Région LR et Aquitaine). http://motmaquis.net/spip.php?page=article&id_article=222

Travailler avec les richesses patrimoniales et touristique du territoire

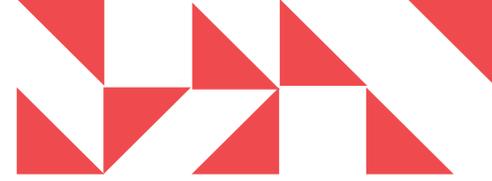
L'*openavantsea* pourrait également fonctionner comme un vecteur de dynamisation et de mise en valeur/mise en commun patrimoniale, jusque-là assez absente. On peut en effet s'étonner que l'Avant-Scène n'ait pas mené de réflexion approfondie sur la manière dont il pourrait s'appuyer sur les richesses patrimoniales (immobilières, naturelles et immatérielles) alors même que cet enjeu est régulièrement mis en avant par les pouvoirs publics locaux, tant pour ses retombées touristiques, que pour ses prolongements éducatifs. Un travail de benchmark (cf. annexes) permet de vérifier l'extrême fréquence de ces travaux de **médiation patrimoniale assistés par le numérique** (par ex. aux Usines Nouvelles : Tiers lieu / tiers espace de Ligugé, à l'Abbaye de Fontevraud.....). Sans céder à la tentation du catalogue, nous préférons ici émettre deux propositions qui déclinent le participatif sur les deux modes de la création et de la collecte en ménageant un équilibre entre les aspects virtuels et physiques de la démarche.

Proposition 1 : Encourager la création d'une "œuvre" participative numérique sur la mémoire et le patrimoine du territoire.

Un atelier pourrait être organisé pour offrir au public la possibilité de créer une "œuvre" participative numérique sur la mémoire et le patrimoine du territoire (par exemple au mois d'avril, à l'occasion du "mois de l'architecture"). L'atelier pourrait faire collaborer un artiste local, des habitants, la Fondation Martell et la Spirit Valley. Les actions prendraient donc la forme d'une expérimentation transversale en alliant artistique, patrimoine, économie et numérique et en gardant une valeur de commun, de lien social.

Proposition 2 : Créer un outil numérique comme facilitateur d'une collecte de récits.

Cette cartographie numérique constituerait une sorte de « calque » patrimonial qui, en couvrant toutes les formes de patrimoine immobilier, mobilier, immatériel permettrait de recueillir des mémoires plus ou moins vouées à la disparition (recettes, particularismes linguistiques, savoir-faire attachés aux pratiques agricoles et industrielles mobilisées dans la chaîne d'élaboration du cognac...).



Lien intergénérationnel et mode de conservation du patrimoine historique, social, traditionnellement oral, cette cartographie pourrait aussi être utilisée comme un outil d'attraction touristique, attirant ainsi des personnes ne connaissant pas toutes les facettes du territoire cognaçais.

Ces deux propositions ne constituent qu'un faible aperçu de la manière dont le **numérique appliqué au patrimoine** peut mettre en jeu la quadruple logique du « donner, recevoir, perdre et prendre » évoquée plus haut. Le versant patrimonial de l'ASLab permettrait qui plus est de **contribuer à la vitalité du territoire urbain-rural tout en unifiant les composantes matérielles, humaines et institutionnelles et en conférant un surcroît de légitimité à l'ASLab**. En fédérant les acteurs qui participent à l'enrichissement du patrimoine (artisans, conservateurs, cultivateurs, vigneronnes.....), voire en les associant aux projets des compagnies artistiques en résidence, **l'ASLab serait alors au cœur d'un projet de coopération territoriale, culturelle et numérique et générerait un véritable travail d'économie collaborative**.

Etre moteur dans la mise en réseau des acteurs

Cette appropriation collective du patrimoine par sa réinscription dans les dispositifs de l'ASLab renvoie à une autre grande mission que s'est donnée la structure dans son ambition de tisser des liens sociaux entre les habitants et entre les générations... Ceci apparaît d'autant plus important que le tissu associatif est riche. Plus de 200 associations culturelles ou sportives sont réparties sur le territoire du Grand Cognac, même si la ville principale concentre les richesses associatives et les manifestations importantes. Sans doute serait-il intéressant de réaliser une cartographie représentant ce tissu associatif, cartographie qui serait un premier pas vers la mise en réseau et l'élaboration d'activités communes.

Si les pistes de l'appropriation du projet par les habitants de la CDA sont nombreuses et peuvent prendre des formes variées, il importe évidemment, pour assurer le rayonnement territorial du tiers-lieu, de le mettre en réseau avec les autres acteurs :

- Créer une présence numérique au sein de festivals et manifestations cognaçais. Comme pour le projet courant de *l'openavantsea*, il s'agirait de mêler un travail d'archivage et de participation;
- Tisser un lien avec le réseau de bibliothèques de Charente;
- Exposer les œuvres des artistes locaux;
- Mener un travail spécifique d'éducation artistique et culturelle autour de la rencontre de l'art et du numérique (le cas échéant du patrimoine...). Dans la continuité du partenariat tissé par l'Avant Scène avec l'Éducation nationale, ce volet EAC pourrait insister sur les enjeux intergénérationnels¹¹.

Il serait également pertinent de créer des événements en partenariat avec la Fondation Martell ouverte depuis quelques mois.

Le tiers-lieu comme espace de vie sociale : créer des espaces et des temps de travail partagé

Répetons-le, quelle que soit sa spécificité numérique, l'ASLab ne pourra forger son utilité, déployer ses missions et construire son image que s'il parvient à créer une continuité entre les productions ou les expressions virtuelles et leurs prolongements dans la sphère réelle. Ainsi importe-t-il que le tiers-lieu développe des fonctions qui participent de l'amélioration du cadre de vie des habitants du Grand Cognac, comme par exemple :

- des jardins partagés à Gimeux ;
- des échanges de savoirs et de compétences intra-adhérents du lieu, ce qui produira une communauté à l'avenir, à l'instar de ce qui s'est déroulé lors de l'atelier commun(s) du mois de décembre 2016 ;
- des cours inter-générationnels sur l'usage des outils numériques. Ces cours, qui pourraient se développer sur les trois sites peuvent constituer des vecteurs d'entraide et de communication entre les diffé-

¹¹ Depuis la rentrée 2016, certains élèves de seconde bénéficient d'un nouvel enseignement d'exploration facultatif, « informatique et création numérique ».



rentes générations. Notons que ces échanges inter-générationnels pourraient se faire réciproques dans le cadre du fab lab quand il s'agira pour des seniors de transmettre des savoir-faire manuels ;

- soutien au montage d'un événement par les habitants (Carte blanche, cours et ateliers sur différentes thématiques selon les compétences des habitants....)
- accueil – dès lors qu'un matériel de pointe le justifie (table immersive par exemple, cf. supra) – de séminaire d'entreprises qui fassent du tiers-lieu un lieu à la fois décalé et repéré.

Le but est d'instaurer une tradition d'échange entre les publics et habitants qui ne se croisent pas dans leurs bassins de vie respectifs. L'idée serait d'aller au-delà d'un encadrement de ces échanges (issus d'ateliers, par exemple) pour proposer une **mise en lien de tous les futurs adhérents** de l'ASLab. Si toutes ces personnes acceptent de partager une de leurs compétences, il serait dès lors possible d'en garder trace sous une forme numérique dans *l'opcnavantsca*. Ainsi, les volontaires pourraient créer eux-mêmes des ateliers pour faire partager leurs savoir-faire et bénéficier du soutien organisationnel, technique ou logistique de l'équipe de l'ASLab... ce qui serait la meilleure manière d'ancrer le tiers-lieu dans les pratiques.

La relation aux entreprises : un enjeu cardinal

Si le tiers-lieu revendique une mission d'équité sociale et territoriale, il ne saurait négliger la relation avec le tissu entrepreneurial et, singulièrement, avec les grandes maisons de spiritueux qui ont conservé leur siège à Cognac. D'abord parce que les grands groupes propriétaires de ces maisons de cognac ont profondément renouvelé leur positionnement marketing, rajeunissement qui passe par la diversification générationnelle et géographique de leurs cibles. D'où leur recours à la communication virale et aux réseaux sociaux, stratégie numérique qui s'assortit d'opérations de mécénat culturel et artistique dont la fondation Martell constitue l'un des exemples. L'ASLab doit occuper ce terrain en se faisant reconnaître comme l'acteur culturel local de référence, qui, au côté des logiques de légitimation internationale prisées par les fondations et direction com' de ces maisons, est à même de construire des actions qui ancrent ces maisons dans leur territoire. Quitte à en diversifier les

cibles et à travailler, aussi, dans une optique de « rayonnement interne », tournée vers la communauté des employés du secteur. Dans tous les cas, il importe de **montrer comment, du terreau local, peuvent émaner des propositions artistiques et culturelles susceptibles de valoriser autrement le cognac et son patrimoine**. Dans ce cadre, seraient imaginables des résidences artistiques promues par les maisons de Cognac et qui seraient accueillies à l'Avant-Scène parce que l'artiste / l'équipe artistique saurait y trouver le matériel idoine, tout en sachant pouvoir bénéficier du rayonnement international que ces groupes peuvent assurer...

Parallèlement, l'ASLab pourrait proposer un cadre d'accueil – plus ou moins formalisé – pour des réunions d'entrepreneurs locaux, de cadres des maisons de Cognac.... Il s'agirait à la fois d'organiser des séminaires professionnels un peu décalés nourris du savoir-faire numérique du tiers-lieu, mais aussi de développer des formules qui rapprochent art et entreprises. On peut penser aux petits déjeuners culture imaginés par Aquitaine culture ¹²... Ces différentes initiatives mériteraient sans doute d'être pensées en amont non seulement avec les grands groupes mais aussi avec les Chambres de commerce et d'industrie ou d'agriculteurs. Dans tous les cas, l'objectif serait double : fabriquer du lien entre les acteurs locaux, et construire une identité autour des valeurs – économiques et artistiques – que peut produire le territoire.

¹² Voir sur cette initiative des petit-déjeuner culture le site d'Aquitaine culture : <http://www.emploi-bordeaux.fr/54-actualites/actualites-pepiniere-eco-creative/294-pepiniere-ecocreative-bordeaux-chartrons-aquitaine-culture.html>.



Un pôle recherche à positionner : autonomisation de l'outil ou branche ?

La spécificité du tiers-lieu – telle que développée dans les projets fondateurs – reposait sur la volonté de doter l'ASLab d'une capacité réflexive permettant, chemin faisant, d'observer le tiers-lieu. A cette fin, un pôle recherche était identifié comme le 3ème pôle du tiers-lieu, sans qu'on sache si cette cellule "recherche & outils" était destinée à :

- analyser voire évaluer l'action du tiers-lieu, ses manières de faire et les effets produits sur son environnement et ses usagers;
- mener une réflexion plus globale sur les mutations du monde artistique et culturel dans ses rapports avec les outils numériques (enjeu d'aménagement et d'unification du territoire, thématique des communs).

Indépendamment des modalités d'organisation de ce pôle (coopération avec l'Université, organisation de résidences de recherche, commande d'études.....), cette hésitation entre ces deux directions appelle elle-même deux questions. Une première sur l'opportunité d'une autonomisation de la fonction recherche au sein de l'ASLab, une seconde sur la pertinence (et la faisabilité!) du déploiement d'un champ de recherche aussi large.

La préconisation que nous ferions consiste plutôt à adopter un champ de recherche plus resserré autour de l'AS LAB et de ses activités, "rétrécissement" au demeurant tout relatif dès lors qu'on considère les larges pans du champ artistique, culturel et social que recouvre l'AS Lab.

Trois objets seraient confiés à la cellule :

a. L'évaluation

Cette option permettrait de développer une fonction d'auto-analyse, à laquelle il conviendrait, selon des méthodes participatives, d'associer les usagers, mais aussi les institutions pour tenter de mettre en évidence "l'utilité" d'un dispositif comme celui-ci. Cette démarche devrait reposer sur la définition et l'adoption collectives de critères et de valeurs communes.

b. La prospective

Les projets innovants sont toujours menacés par une forme de routinisation qui, si elle consacre parfois leur succès et leur acceptation, se paye souvent d'une perte d'imagination. Aussi convient-il de réunir des assemblées d'expérimentateurs susceptibles – dans leur diversité – d'imaginer de nouvelles actions, des manières de faire différentes... tout en conférant, grâce à la représentativité des acteurs associés, une faisabilité aux propositions.

On veillera également, parce que les communs ne sont pas qu'un objet, mais aussi une manière de faire, à ce que ces instances de créativité convoquent des méthodes créatives permettant de mettre à distance la routine (design d'idées...).

C'est dans cet esprit que sera mené le Hackathon organisé les 15-16 Juin à l'Avant-Scène avec plusieurs acteurs (chercheurs, artistes, professionnels de la culture, entrepreneurs...). Ordonné autour du mot d'ordre "Fabrique ton tiers lieu / remixe l'avant-scène", le hackathon permettra de produire des propositions susceptibles d'être mises en œuvre. Cet événement fait sens dans le projet du tiers-lieu, en s'inscrivant dans l'esprit de la rencontre arts et sciences qui fonde la démarche de l'ASLab puisqu'il s'agit d'initier une démarche innovante où l'ingénierie de projet serait définie et formulée via des vecteurs artistiques.



Au carrefour du management, de l'évaluation (*ex ante* / *ex itinere*) et du design de données, l'objectif est d'imaginer / de dessiner/designer des formes d'organisation en associant artistes, chercheurs, et acteurs du territoire. Ici la médiation artistique n'est pas illustrative mais elle a vocation à engendrer la formulation, la configuration et l'organisation du projet et en rendre sa communication et son partage plus aisés.

c. L'analyse des mutations

Au gré des travaux et chantiers lancés par l'ASLab, des focus pourront être conduits sur telle ou telle question prégnante dans le monde des arts et de la culture, notamment dans leurs rapports avec le territoire et le numérique.

Quels que soient les configurations et objectifs visés, cette cellule devra reposer sur des modalités partenariales originales avec le monde de la recherche institutionnelle ou privée, en évitant les deux écueils de l'externalisation ou du bricolage maison!

Toutes les productions de la cellule auront vocation à être ancrées dans l'*openavantsea*, espace de stockage-navigation virtuel de l'ASLab.



Annexes

Annexe 1 :

Un exemple de tiers lieu / tiers espace : Les Usines Nouvelles à Ligugé (Vienne)

<http://www.lesusinesnouvelles.com/le-projet/>

- ▶ Cet équipement est intéressant en ce qu'il cumule les fonctions de tiers-lieu, de fab lab et d'espace de coworking, de résidence. Un partenariat "recherche et création" en cours.
- ▶ Il s'organise principalement autour des enjeux liés au PATRIMOINE INDUSTRIEL / ART ET CULTURE / INNOVATION / NOUVELLES TECHNOLOGIES, positionnement patrimonial qui pourrait inspirer l'ASLab.

Avec comme objectif principal la valorisation du patrimoine, Les usines nouvelles accueillent des projets dans les domaines de l'environnement, des nouvelles technologies, des énergies renouvelables, des industries créatives, des arts, de la culture, de l'économie sociale et solidaire. Il s'agit de développer un projet porteur et socialement innovant, économiquement viable, avec les réseaux et partenaires du territoire.

1/ Accueillir et créer des emplois, directs et indirects dans les secteurs environnementaux, énergétiques, artistiques, culturels, des nouvelles technologies, des industries créatives, et de l'ESS.

2/ Animer un lieu dédié à la Création/Formation/Médiation autour des technologies : le FABLAB UNIT, ouverture au printemps 2014. En partenariat avec Le Lieu Multiple/ Espace Mendes France, le CRIJ Poitou Charentes, le réseau des FABLABS régionaux et nationaux, l'école des Beaux-Arts de Poitiers.

3/ Produire des énergies renouvelables, hydro-électriques et photovoltaïques sur le site.

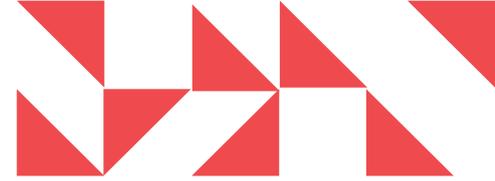
4/ Impulser et animer un espace de médiation autour des énergies renouvelables et du développement durable.

5/ Initier un projet artistique et culturel transdisciplinaire dans et hors les murs : recherche et création, résidences d'artistes, production d'œuvres, diffusion et médiation.

6/ Contribuer à la dynamisation de la zone de l'île et de l'étang de la Filature.

7/ Développer le partenariat avec l'association « Les jardins familiaux de la Filature » qui gère une quarantaine de jardins situés route d'Iteuil.

8/ Restaurer le site, inscrit à l'Inventaire Supplémentaire des Monuments Historiques depuis fin 2011, en respectant les caractéristiques patrimoniales remarquables des bâtiments et en privilégiant des techniques de rénovation éco-responsables.



Annexe 2 :

Le Shadok à Strasbourg : projet culturel et créatif

<http://www.shadok.strasbourg.eu/>

► Cet équipement est intéressant en ce qu'il cumule également les fonctions de tiers-lieu, de fab lab et d'espace de coworking. Son caractère polycentrique en fait un exemple intéressant pour l'ASLab, même si le dimensionnement à l'échelle d'une grande métropole limite la transférabilité.

► Conçu comme un « lieu outil », Le Shadok se spécialise sur le rapport « art et numérique » / Initiatives innovantes.

Ce projet est un agrégat de plusieurs espaces qui existent séparément à Strasbourg, et qui se rassemblent sous le nom "Le Shadok". L'équipe de cette structure définit un besoin lié au territoire : Strasbourg, métropole européenne, regorge par ce rayonnement et par l'intégration dans des réseaux, de ressources créatrices. Créer un tiers-lieu trouve alors un sens dans la volonté d'accompagner les envies et besoins de chaque "créateur", et faire peut-être circuler cette aspiration auprès d'autres publics. Espace de partage et d'expérimentation, se positionnant sur les usages numériques, le Shadok se situe à un point de croisement, à la jonction de plusieurs enjeux et domaines d'activités : culture, développement économique, aménagement urbain, démocratie locale, rayonnement et action internationale. Leurs axes sont l'accompagnement des publics et les pratiques en amateurs liées au numérique.

Il propose :

- un espace de coworking, "Plage Digitale": il est à l'initiative de l'association Alsace Digitale, et se compose en 30 postes de travail, accompagnés de services (salles de réunion, espace détente). Cette "plage digitale" est donc séparée en deux espaces : l'espace Rivétoile, et l'espace du Shadok (qui intègre physiquement le projet). Son coût au mois avoisine les 250€.
- un FabLab: AV.LAB, Fab Lab préexistant à Strasbourg, a rejoint la structure pour en constituer une réelle composante. Il se compose de 12 personnes, dont 2 Fabmanagers, des architectes et designers. Il propose une adhésion annuelle de 10€, donnant accès à des ateliers de formation autour de la fabrication numérique, au prix moyen de 25€ par personne et par atelier pour chaque participation. L'adhésion donne également accès à l'utilisation de machines (1 fraiseuse, 1 imprimante 3D, 1 découpe laser), moyennant un coût de 5€/15 minutes. Ce Fablab, par son partenariat avec la fondation Orange, dispose d'un volet "solidaire" qui consiste en l'accompagnement de jeunes sortis du système éducatif, sans emploi, à la fabrication numérique. Ce projet est mené dans le but d'éviter une fracture numérique, ainsi que dans celui de motiver l'accroissement de compétences.
- des visites en groupes / conférences / projections

"Dans ce lieu, artistes, chercheurs, entrepreneurs, étudiants et habitants questionnent les changements que le numérique apporte dans nos vies."



Annexe 3 :

Éléments bibliographiques sur commun(s) et numérique

Philippe Aigrain, Cause commune : l'information entre bien communs et propriété, Fayard, 2005.

Association Vecam (coord. Valérie Peugeot), Libres Savoirs : les biens communs de la connaissance, C&F éditions, 2011.

Michel Bauwens, Sauver le monde : vers une économie post-capitaliste avec le peer-to-peer, Les Liens qui Libèrent, 2015.

Yochai Benkler, The wealth of networks, Yale University Press, 2005 (en français : La richesse des réseaux, Presses de l'Université de Lyon).

David Bollier et Silke Helfrich, Patterns of commoning, Commons strategy group 2015.

James Boyle, The public domain : enclosing the commons of the mind, Yale University Press, 2008.

Sébastien Broca, Utopie du logiciel libre. Du bricolage informatique à la réinvention sociale, Le passager clandestin, 2013.

Benjamin Coriat (coord.) Le retour des communs, la crise de l'idéologie propriétaire, Les Liens qui Libèrent, 2015.

Pierre Dardot et Christian Laval, Commun : essai sur la révolution au XXIe siècle, La Découverte, 2014.

Mélanie Dulong de Rosnay et Hervé Le Crosnier, Propriété intellectuelle : Géopolitique et mondialisation, CNRS Éditions, 2014.

Charlotte Hess et Elinor Ostrom (Eds.), Understanding knowledge as a commons, MIT press, 2006.

Gaëlle Krikorian et Amy Kapczynski (Eds.), Access to knowledge in the age of intellectual property, Zone Books, 2010.

Hervé Le Crosnier, En-communs : une introduction aux communs de la connaissance, C&F éditions, 2015.

Lawrence Lessig, The future of ideas : the fate of the commons in a connected world, Vintage Press, 2002 (en français : L'avenir des idées : le sort des biens communs à l'heure des réseaux numériques, Presses de l'Université de Lyon, 2005).

Lionel Maurel (Calimaq), ::SILex:: (un blog qui peut être considéré comme un livre en devenir permanent - <http://scinfolex.com/>).

Elinor Ostrom, Governing the commons : the evolution of institutions for collective action, Cambridge UP, 1990 (en français : La gouvernance des biens communs : Pour une nouvelle approche des ressources naturelles, De Boeck, 2010).

Valérie Peugeot, « Les Communs, une brèche politique à l'heure du numérique », in Les débats du numérique, Marlyse Carmes et Jean-Max Noyer dir., Paris : Presses des Mines, 2013. Disponible sur Internet : <<http://books.openedition.org/pressesmines/1663>>.

UBIC

Université Bordeaux
Inter-Culture

ubic@-bordeaux-montaigne.fr
ubic.u-bordeaux.fr
Tél. 05 57 12 62 59

Université Bordeaux Montaigne
Domaine universitaire
Bât. J Porte J005
33607 Pessac Cedex

Contacts

Alexandre Péraud
Responsable scientifique UBIC
Maître de conférences Université Bordeaux Montaigne

Laetitia Devel
Chargée de mission Université Bordeaux Montaigne

Équipe projet du Master IPCI (Ingénierie de Projets Culturels et Interculturels) Université Bordeaux Montaigne

Lea Barthe
Anastasie Betron
Laurine Caux
Simon Chapuis
Léa Pierre
Agathe Ramade
Clement Siefridt
Agnes Wahl

Graphisme

Alexandra Ain
Marion Cordier

UBIC

Université Bordeaux
Inter-Culture