



Atelier #5

le développement des scénarios

LABORATOIRE
D'IDÉES
PROSPECTIF

Les cahiers du LIP édition 2017 -2018

LA STRUCTURE ACCUEILLANTE :

POINT ÉPHÉMÈRE est un centre de dynamiques artistiques qui vit au rythme d'une programmation riche et variée d'expositions, de concerts, de performances, de festivals, de soirées, de rencontres et d'événements insolites... Il met aussi en place les moyens nécessaires à la résidence d'artistes grâce à des espaces dédiés : 1 studio danse, 3 ateliers d'artistes et 4 studios de répétition pour la musique.

Ouvert le 13 octobre 2004, il est mené par l'équipe d'Usines Éphémères qui, depuis 1987, transforme des bâtiments en déshérence en espaces artistiques, comme Mains d'OEuvres à Saint-Ouen ou l'Hôpital Éphémère à Paris. Point Éphémère occupe 1400 m2 de l'ancien bâtiment de matériaux de construction Point P, aujourd'hui propriété de la mairie de Paris et qu'il partage avec La Caserne de Pompiers Château-Landon et la Maison des Associations du 10e arrondissement.

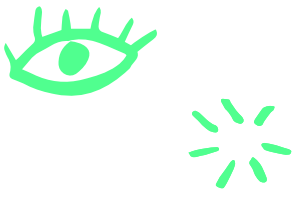


CONTEXTE

LE POINT ÉPHÉMÈRE,
200 QUAI DE VALMY, 75010
PARIS.

Ce 5^{ème} et dernier atelier a eu pour objectif **le développement de scénarios**, issus des ateliers précédents.





9h30 à 10h

Accueil et consignes générales.

Sur quel sujet travaillez-vous en ce moment, sur lequel vous auriez envie d'apporter un partage au groupe aujourd'hui? Notez sur une feuille le thème ou le sujet.



10h à 10h20 - TEMPS#1

PRÉSENTATION DES 5 SCÉNARIOS AVEC LES DÉTAILS ISSUS DES ATELIERS PRÉCÉDENTS

1. Mise en page des scénarios sur un document et des récits.
2. Choix de 3 scénarios, issus d'un vote de 2 gommettes.
3. Former 3 groupes.

10h20 à 11h30 - TEMPS#2

APPROFONDISSEMENT DES SCÉNARIOS EN GROUPE

1. Petite discussion au sein du groupe: Qu'a-t-on compris du scénario?
2. Chacun va approfondir un point dans le scénario à partir de son thème ou sujet de travail du moment.
3. Reformuler le thème ou le sujet en l'adaptant au scénario «Comment faire pour?»
4. Écrire la question sur le canevas.
5. Partage au groupe du scénario individuel et augmentation par des questions, des cadeaux, des apports, des commentaires... écrits sur des post-it.
6. Représenter le scénario en y intégrant l'ensemble des éléments de tous, articulés et augmentés.

11h30 à 11h45 - PAUSE

11h45 à 12h30 - TEMPS#3

RESTITUTION À L'ENSEMBLE DES PARTICIPANTS

1. Temps de partage: augmentation, cadeau... depuis leurs points d'expertises (des questions, des points de vue, des références avec les sources).

12h30 à 12h45 - TEMPS#4

LA PIOCHE - TEMPS DE PARTAGE

1. Récupération personnelle pour son propre métier.

12h45 à 13h - TEMPS#5

CLÔTURE DES ATELIERS

1. Le livret de récolte et le cadeau.

**TÉLÉCHARGEZ LE KIT
OUTIL DE L'ATELIER**



LES RÉSULTATS

Chaque groupe a sélectionné sa thématique de travail: culture et pédagogie 4.0; les lieux culturels comme espace de déconnexion et de reconnexion ; quel territoire pour la culture ? Chaque participant a approfondi un point du scénario en fonction du sujet abordé puis la mise en commun a permis de visualiser de façon plus globale le scénario.

culture et pédagogie 4.0



Nous travaillons de personne
à personne, de pair à pair,
d'utilisateur à utilisateur.



Le troisième modèle envisageable pour financer
les projets pourrait être le participatif. Quelle est
la place pour le crowdfunding demain ? Et comment
mieux l'articuler avec cette idée de communautés ?

Nous avons à peine parlé d'éducation populaire
et de cette forme peut-être 4.0 avec cette idée
d'apprentissage tout au long de la vie et de ne pas
séparer éducation et culture.

SAFE SPACE

la co-construction, les nouvelles pédagogies, l'horizontalité dans la transmission des savoirs, un financement 100% public.

Ces espaces physiques de rencontres s'articulent autour du **SAFE SPACE**: chacun peut se sentir à l'aise, légitime et en sécurité pour partager, s'exprimer et co-construire avec les autres. L'objectif est d'apaiser les tensions dans les différents espaces par la mise en place de règles de conciliation afin de laisser la place aux débats et aux idées contradictoires. Cependant, il n'y a aucune légitimité à définir des critères sur une grille culturelle pour sélectionner les projets potentiellement finançables. Tout est co-construit avec les participants en ce qui concerne la prise de décision: les espaces, les savoirs, la gouvernance.

Tous les objets culturels (Jeux populaires, musicaux, issus de la rue, performances théâtrales...) sont les bienvenus et légitimes à partir du moment où ils ne vont pas à l'encontre des libertés de chacun et qu'ils ne véhiculent pas de message excluant. Le retour de l'éducation populaire avec une approche émancipatrice des sciences, avec une portée particulièrement importante: ne pas tomber dans la propagande, ni dans la manipulation. Il s'agirait de l'aborder de façon collaborative et non plus descendante.

Des interrogations persistent: est-ce un espace avec ou sans internet? est-ce un

espace
tiers-lieu où le contact humain sur place est nécessaire ou est-ce un lieu de coworking très contemporain où chacun est isolé avec son ordinateur dans un même espace?

augmentations

100% public ou privé? ; amateur et
professionnel; éducation populaire,
apprentissage tout au long de la vie;
attention aux espaces sans internet;

points communs

safe (gestion de conflits et tensions),
espaces, savoirs et gouvernance
co-construits, légitimité absolue des
propositions culturelles.

les réflexions en jeu

Comment faire pour réfléchir un espace
centré usagers et imaginer de nouveaux
usages?

L'espace culturel de quartier

Un lieu ouvert de proximité dont chacun est
responsable.

Toute pratique culturelle bienvenue et exprimée.

Une association d'universités et de chercheurs
pour vivre des expériences individuelles ou
collectives sur demain.

L'échange et le partage de savoirs et de
compétences dans sa plus grande transversalité.
Un espace centré numérique avec une possibilité
de se poser.

Le détournement de l'existant générant
le tiers-lieu.

Comment faire pour favoriser
la dimension ludique et le plaisir dans
l'appropriation culturelle?

La reconnaissance du jeu

L'intégration du jeu dans l'institution culturelle
d'art dans sa zone de compétence.

Le plaisir de l'utilisateur comme question
primordiale.

L'utilisation du bonheur et du plaisir pour
évaluer

les structures et les institutions.

La réflexion sur le plaisir accompagnée sur celle
du temps: création des MOOCS.

Des collectifs de hackers pour transformer le
rapport au savoir.

Des cadeaux: pourquoi mesurer le bonheur?
est-ce que tout doit être un jeu?

Les grandes idées: veiller au plaisir des

usages et des usagers, ludifier ce qui est et
n'est pas drôle, veiller au plaisir dans l'activité
professionnelle.

Comment faire pour laisser le citoyen
maître de son temps?

La flânerie & le détournement

Une interrogation particulière sur la recherche
de l'utilité dans les comportements.

La réutilisation et le détournement de l'existant.

La reconnaissance de la culture et de
la pédagogie comme des phénomènes
créateurs de richesses.

L'apprentissage réalisé en co-construction et
de manière participative, utilisé comme outil
d'émancipation.

L'intégration et la légitimation des cultures
populaires.

Non monétisation des données utilisateurs.

Une interrogation sur la rentabilité de chaque
action non systématique.

Un espace sans internet.

Des cadeaux: quelle vigilance pour maintenir
cet élan? utilité de la flânerie?

Comment faire pour permettre à des
artistes de toute discipline de se saisir
de questions scientifiques & politiques
en lien avec des spécialistes & experts?

La vulgarisation par l'art

Une création effervescente d'universités
populaires pour permettre à chacun de
mobiliser ces espaces de rencontres pour des
échanges d'expertises.

L'apprentissage par l'échange: mixité, société,
proximité.

Des cadeaux: game design en résidence
obligatoire dans toute structure
d'apprentissage; empathie, le théâtre
des opprimés, le théâtre du quotidien;
représentation du quotidien, problématique de
connaître autrui; les savanturiers CRI.

Les grandes idées: des espaces populaires
d'apprentissage collaboratifs, représenter des
problématiques sociétales / scientifiques par
des formes artistiques

les lieux culturels comme espace de dé/reconnexion



L'idée est que la déconnexion
contamine toutes les sphères
de la société pour déconstruire
l'hyperconnexion.



Qu'en est-il du flâneur à la campagne? Comment
pourrait-il évoluer dans les villages? Est-il pertinent de
créer le métier de flâneur au sens tarifé?

Comment apprendre à ne plus ressentir le besoin
d'acheter la nouveauté?



Les espaces dans lesquels on se reconnecte à soi sont
les mosquées, les églises et tout lieu lié à la croyance et
à la religion. Quelle est la place de la croyance?

Ce sont des lieux qui permettent d'autres formes de
connexion. Avec le co-working, nous sommes dans une
même pièce sans travailler ensemble. À travers les zones
protégées, nous arrêtons une forme de connexion qui
est immatérielle et numérisée pour favoriser d'autres
formes de connexions et de réseaux.

augmentations

connexion humaine, colporteurs
de bonnes nouvelles; slow
consommation

points communs

zones facilitatrices, outils à
la déconnexion; décloisonner
l'intime et le commun; reconquête
des facultés contemplatives.

les réflexions en jeu

Comment faire pour apporter partout de
la culture? Hacker les connectés pour les
déconnecter? favoriser la rencontre et
le slowdown?

La réalité augmentée

L'utilisation de la réalité augmentée pour
favoriser la participation: prévisualiser l'espace
sur les lieux, configurer une œuvre et voter.

Le recours au slowdown dans les parcs ou
au bord des fleuves: et en ville?

L'installation dans ces lieux de passages de
brouilleurs de déconnexion pour favoriser
la rencontre et la contemplation.

La contemplation reconnue comme une activité
à part entière, sans être jugé.

L'interrogation sur la réalité augmentée de
demain et la possibilité de se rencontrer
virtuellement puis de passer au réel.

Des cadeaux: quels sont les penseurs
d'aujourd'hui? ; la déambulation; comment
financer la déconnexion qui par définition
ne produit rien? enseignement du slowdown
à l'école.

Les grandes idées: zones de brouillage
pour déconnecter, se réconcilier sur un mode
contemplatif et flâneur, l'apprentissage à
développer ce nouveau mode dès l'enfance.

Comment faire pour qu'un lieu devienne une « Zone Protégée » de création?

L'organisation d'un voyage en toute légèreté

La sollicitation de tous les sens dans les « zones protégées » de culture avec la perte de la notion du temps.

Le retour à l'essentiel grâce à des artistes installés dans ces zones protégées.

Comment faire pour que la déambulation
et la flânerie s'installent dans
notre quotidien?

Les utopies et les pratiques
artistiques dans la ville de demain

L'émergence de la figure du flâneur et de
la déambulation à travers la déconnexion.

L'imagination d'un terrain de déambulation
où il faut se laisser guider par son instinct et
ses sentiments.

La réflexion sur des espaces de déconnexion
plongeant le citadin dans des moments
d'approche sensible de son territoire par
la déambulation.

Le développement du regard et de la
perception du monde grâce à des lieux de
plaisirs sensibles: devenir l'acteur artistique de
son environnement.

Des cadeaux: les penseurs du futur;
les dimensions artistiques à se réapproprier;
le temps de déconnexion: comment est-ce
possible financièrement?

Les grandes idées: zones de déambulation
définies ou non? citadin acteur de
sa déconnexion pour rencontrer l'autre.

Comment faire pour que « les poches
sensibles de déconnexion » deviennent
des lieux de relance créative?

Le créateur de fluidité

La diffusion des poches sensibles pour offrir
aux habitants des moments temporels où
se retrouver.

Des expérimentations sensibles sous forme de
parcours sensoriel, défini par les habitants tous
les mois.

L'objectif est de que les poches deviennent
des lieux de reconnexion, de naissance et
de discussion sur des projets citoyens avec
une dimension sensible.

Une proposition de projet tirée au sort tous les
mois pour la travailler lors d'ateliers le mois
suivant : la co-création collective.

Des cadeaux: quelle méthode utilisée pour
travailler ensemble? comment concerner le plus
grand nombre et ne pas être excluant?

Les grandes idées: par le développement
d'espaces sensoriels solitaires, des projets en
commun se mettent en place; les lieux culturels
comme lieux de partage et de relance.

Comment faire pour désanctuariser
les espaces de déconnexion?

Le no expertise

Le soutien du Ministère du numérique et de
la déconnexion avec l'instauration de lois.

Le financement par l'Agence internationale
du ralentissement pour des projets de slow
voyage et d'espaces alternatifs promouvant
le lien à la nature.

La mise en place de deux mondes: l'un sur
la lenteur et la déconnexion (la règle), l'autre sur
la technologie et le numérique (l'exception).
La mobilisation de projets artistiques pour
favoriser les passerelles, pour expérimenter
des processus "d'adhésion progressive".

L'inclusion de passages prolongés dans
les zones à déconnexion dans la production
de jeux vidéos.

Des cadeaux: porter la déconnexion jusque
dans le monde professionnel; des jeux où le
gagnant est le plus lent; comment organiser
dans
le temps ces espaces de déconnexion?

Les grandes idées: dans les zones de travail,
des temps de déconnexion; décloisonner
les projets pour la déconnexion.

quel territoire pour la culture ?

Elles forment une sorte de réceptacle, par leur diversité et leur accueil, d'idées et d'expériences... pour amorcer des projets dans des lieux ouverts.

la rencontre entre des urbains en burn-out et les territoires périurbains en plein essor

Ces poches mini-zad, hautement nécessaires, se sont installées dans les zones péri-urbaines. Elles sont toutes connectées en réseau et ouvertes les unes aux autres. L'idée est qu'il y ait beaucoup de mouvement et de migration, les frontières et les identités propres n'existent plus. Des transports publics gratuits et autonomes permettent de s'y rendre. Cela renforce les déplacements avec notamment le numérique comme ils sont en temps réel et à l'aide d'hologrammes et de traduction intégrée. Au milieu de ces flux de migrations, il y a des points de rencontres et des endroits de repos, ressemblant aux espaces de brouillage et de flânerie. Il y a aussi un cloud accessible à tous, des hologrammes et des outils de traduction intégrés. Ces poches sont aussi des espaces à vivre où la proximité prône. À cause de la crise écologique, il y a moins de mobilité ce qui a induit une évolution du mode de vie. Cela laisse la place à la marginalité et aux autres expériences en créant une rencontre entre toutes les pratiques, les disciplines et les cultures.

points communs

lieux de diversité, réceptacles, hospitalité

MINI ZAD

les réflexions en jeu

Comment faire pour permettre aux flux migratoires variables et mouvants d'avoir leur place dans la ville de demain?

L'accueil des migrants

L'hospitalité des espaces d'accueil, ouverts et intégrés à d'autres.

L'instauration de nouveaux métiers, les hôtes, pour faciliter l'accueil personnalisé des nouveaux arrivants.

La création de rencontres et d'interactions pour revitaliser des zones mortes : facilitation des échanges, partage de savoirs sur toutes les pratiques.

L'autorisation de nomadisme pour les artistes, citoyens et les migrants.

Des cadeaux: de migrant à sédentaire et de sédentaire à migrant.

Les grandes idées: institutionnaliser le provisoire, liberté et partage des lieux.

Comment faire pour expérimenter les expertises de chacun dans des projets à valeur positive?

La valorisation des expertises pour une ville plus durable, résiliente et inclusive

L'installation de poches péri-urbaines "reset" de développement de projets, connectées en réseau grâce à des transports gratuits itinérants.

La possibilité de monter dans ces transports pour partager son projet et l'enrichir grâce aux échanges avec les habitants des autres poches.

Le retour de la proximité pour se mieux se connaître et avoir envie de s'entraider.

Le renforcement du péri-urbain en terme d'usages pour faire face aux villes plus denses.

Des cadeaux: ouverture sur le lointain; revenu universel; les robots doivent-être guidés; travail par «missions et tâches» à réaliser sur un certain laps de temps.

Les grandes idées: lieu pour rendre visible, partager, échanger autour des expertises; mise en commun des ressources de chacun (idée de projet, temps, compétences, désirs...); permettre la réalisation de projets dans le sens de l'intérêt général.

Comment faire pour que tout le monde ait sa place dans la ville?

La ville accueillante ou excluante ?

Le regroupement par affinités conduisant à la reconnaissance et à l'institutionnalisation du communautarisme.

L'interrogation sur la place de l'indésirable, l'associable, du différent de soi.

L'interrogation sur la création d'un tiers-lieu dans le sens offert au tiers ?

Des cadeaux: laisser une place à la marge; question de la norme?

Comment faire pour utiliser le numérique et les nouvelles technologies au profit des modes de diffusion et de circulation des œuvres des artistes?

Une communication interactive par réseau numérique

Une communication multi-culturelle en direct grâce au cloud : mémorisation des échanges et stockage des œuvres.

La fin des frontières et des identités : hausse des flux, internationalisation des cultures et des échanges.

Le dépôt de contenus ou de connaissances sur des espaces d'occupation temporaires.

La diffusion et la retransmission de spectacles en direct et partout grâce à des hologrammes et des systèmes de traduction simultanés.

Des véhicules autonomes pour le déplacement des artistes et des œuvres avec des temps de croisement sur le parcours.

Des cadeaux: quelle source d'énergie pour alimenter le système? qui finance? reconnaître des zones franches.

Les grandes idées: existence du cloud, territoire immatériel qui enrichit et augmente le territoire physique, la circulation des hommes, des œuvres et des idées grâce aux technologies; réappropriation du numérique par tous; des anciennes logiques de prescription.

EN BREF !

LA SORTIE D'UN MONDE DE SURPRODUCTIVITÉ ET D'HYPERCONNEXION.
UNE HORIZONTALITÉ DANS LA GOUVERNANCE ET LA TRANSMISSION DU SAVOIR.
UNE CO-CONSTRUCTION CITOYENNE À TOUT NIVEAU.
LA FLÂNERIE COMME NÉCESSITÉ.



LABORATOIRE
D'IDÉES
PROSPECTIF

