



Atelier #3

Projet culturel en 2040

LABORATOIRE
D'IDÉES
PROSPECTIF

Les cahiers du LIP édition 2017 -2018

LA STRUCTURE ACCUEILLANTE :

La Maison des métallos est un établissement culturel de la Ville de Paris soutenu par la Région Île-de-France dans le cadre du dispositif de la permanence artistique. L'ambition du lieu est d'allier exigence artistique et préoccupations sociétales. Création, programmation et pratique artistiques, formes participatives, expressions urbaines, rencontres et débats, pratique numérique et relation au tissu social constituent les fondamentaux du projet. Cette diversité entrant en résonance avec celle, si vivante, de Belleville Ménilmontant et quartiers environnants.



CONTEXTE



**LA MAISON
DES MÉTALLOS**, 94 RUE
JEAN-PIERRE TIMBAUD

Une démarche prospective est aussi un moyen pour faire **le pont entre des futurs idéalisés ou utopiques** (« dans le futur j'espère que le monde sera ainsi... ») **et les actions à mettre en place dans le temps** pour arriver à ces évolutions souhaitées. L'atelier s'est focalisé sur **les évolutions désirées pour les «lieux culturels»** où travaillent les participants et les **plans d'action** à mettre en place pour arriver à ces objectifs.



ATELIER#3

Déroulé général de l'atelier

09
MARS
2018

9h30 à 9h45

Accueil et consignes générales.

L'atelier sera rythmé en 5 temps :

9h45 à 10h30 - TEMPS#1

MISE EN SITUATION DES PARTICIPANTS

Salle préparée et accueillante.

- 1. Introduction de l'atelier:** (Mot d'introduction, cadre de travail - écoute - bienveillance - libre niveau d'implication- droit à l'erreur et à l'essai - cadre horaire)-
- 2. Jeu d'inclusion :** Présentez-vous par votre nom, la structure dans laquelle vous travaillez et votre/vos métiers. Nous sommes en 2040, quel moyen de transport avez-vous utilisé pour venir ce matin ? - 5min
- 3. Présentation du déroulé de l'atelier, des consignes et objectifs de ce dernier :** - 5min
- 4. Présentation d'une thématique par Marion Carrel** Maitresse de conférences en sociologie à l'Université de Lille - CeRIES - Co-directrice du GIS « Démocratie, participation » Affiliée au Centre d'étude des mouvements sociaux -Ehesssur : Eléments sur la participation dans les milieux populaires 10min
- 5. Brise Glace : CRAZYJOB DU FUTUR** - Chaque participant pioche un métier du futur. En binôme de 2, interview en alternance sur "racontez votre métier". *(voici quelques exemples de crazyjob : le psychologue d'IA, le vendeur de rêves publicitaires, le déconnecteuologue, le créateur d'habitat virtuel, le designer de souvenirs, l'agent de voyage «vis ma vie de star», Le vendeur de vie virtuelle).* 2mn - 10min
- 6. Chaque participant pioche :** un mot, une illustration et un des objets préparés à leur attention pour inspiration.. - 1min

10h30 à 11h30 - TEMPS#2

POKER DESIGN POUR IMAGINER SON ACTIVITÉ ET SA STRUCTURE EN 2040 -

Atelier en sous-groupe de 5 à 6 personnes. 3 espaces installés dans la salle.

DÉROULÉ: (présenté à l'oral + écrit sur un paper board)

- 1. En vous appuyant sur le canevas-histoire et en incluant dans votre récit le mot, l'illustration et l'objet,** imaginez un scénario à partir de votre métier actuel, présentant votre métier et votre structure en 2040. **Attention, si l'utilisation du mot, de l'illustration et de l'objet n'est pas clairement explicitée, il vous sera demandé en quoi ils ont eu un impact dans votre histoire.** - 20 min - exercice individuel
- 2. Racontez votre histoire aux autres participants du groupe.** - 5 min par personne
Préparez un ou deux post-it pour augmenter le récit.
- 3. À la fin de chaque récit, à tour de rôle chaque membre du groupe pose sur le canevas ses post-it. Une idée folle à ajouter, une réaction, un cadeau qui augmente le récit.** - 2 min par participant

OBJECTIFS :

- Imaginer son métier et sa structure en 2040
- S'appuyer sur une trame pour que le scénario soit cohérent et prenne en compte des éléments qui l'enrichissent



11H30 à 12H00 - TEMPS#3

RACONTEZ LE OU LES ÉQUIPEMENTS ET ACTIVITÉS CULTURELS ET ARTISTIQUES DU FUTUR

- 1. Faire deux grandes listes, identifiez les points communs et les points singuliers entre les scénarii.**
- 2. Écrire un scénario commun pour les équipements culturels de la ville en 2040.**
- 3. Matérialiser ce scénario sur le plan et préparez le partage de votre récit pour la présentation aux habitants du territoire ! Variable: faire travailler le groupe en silence.** Chacun pose une idée à son tour.
- 4. Nommer un ou des rapporteurs du récit.**

OBJECTIFS :

- Imaginer un fonctionnement et une imbrication de vos structures et services en articulant chacun des scénari prospectifs écrits précédemment.

12h à 12h15 - PAUSE

12H15 à 12h45 - TEMPS#4

PRÉSENTATION COLLECTIVE DE LA STRATÉGIE CULTURELLE COMMUNE

- 1. Présentez votre restitution à l'ensemble des groupes.**

Le récit sera filmé pour garder une trace et pouvoir être partagé.

- 10 min de présentation + 5 min de réaction par groupe.

Nommer des sujets de recherche universitaire inspirés par votre scénario.

12H45 à 13h - TEMPS#5

BILAN DE LA MATINÉE

Jeu de la pioche pour un partage des synthèses individuelles. Quels points forts reprenez-vous de cet atelier qui puisse nourrir vos réflexions professionnelles?
Petit temps réflexif individuel. Partage.

13h à 14h - DÉJEUNER

TÉLÉCHARGEZ LE KIT
OUTIL DE L'ATELIER



LES RÉSULTATS

En début d'atelier, les participants devaient choisir trois éléments : une image, un objet et un mot.

Cette sélection avait pour objectif de favoriser la créativité et d'amener les participants à imaginer leurs lieux sur différents angles tels que : les services proposés, les usages, les moyens, les publics, les partenaires...

Des éléments récurrents sont apparus tels que : favoriser la lenteur et le slow, le besoin de disposer d'espaces de déconnexion, intégrer le participatif et l'auto-organisation, ouvrir les lieux (en termes de services, d'horaires d'ouverture, de mise à disposition des espaces...), favoriser les liens avec les questions sociétales...



1. LA STRUCTURE ET LES AUTRES LIEUX

2040. Les Départements (qui m'employaient en 2018) ont disparu depuis 20 ans. La métropole du Grand Paris s'est avérée incapable de construire ou de porter des projets de proximité. Dans les quartiers, les citoyens s'organisent et portent des projets locaux . Une nouvelle loi de cohésion urbaine vient d'être adoptée pour reconnaître et accompagner ces foyers d'auto-organisation. Mon service se voit confier de nouvelles missions et des postes de médiateurs sont créés.

2. LES SERVICES

L'eau, bien commun, est inscrite dans la loi. Avec son expérience, mon service est chargé d'accompagner les projets permettant la réappropriation des rivières, des courants, des lieux d'eau. Des clubs nautiques sont développés par les salariés des entreprises industrielles. Le soir, des temps festifs, de rencontres y sont organisés. Des scènes sur l'eau accueillent des spectacles, dont une partie a été conçue avec des riverains ; ces centres ont reçu le label "scène nationale".

3. VOTRE MÉTIER

La société numérique domine les échanges, la communication et les spectacles. Le retour à l'eau est un retour à l'échelle humaine. Mon travail consiste désormais à animer, sur des sites déterminés, des ateliers rassemblant chercheurs, artistes, pédagogues, habitants, amateurs, pour monter des projets "participatifs".

4. LES MOYENS

La collectivité a débloqué des moyens d'investissement pour l'acquisition d'une flotte de loisirs et de découverte.

5. LE PUBLIC

Les habitants.

EN BREF !

SUITE À LA LOI DE COHÉSION URBAINE, L'EAU EST INSCRITE DANS LA LOI. UN SERVICE EN CHARGE DE LA RÉAPPROPRIATION DES ESPACES AQUATIQUES A ÉTÉ CRÉÉ. POUR CELA, IL PROPOSE DES TEMPS FESTIFS AUTOUR NOTAMMENT DE SPECTACLES SUR L'EAU CO-INVENTÉS AVEC DIVERS PROFILS DE PERSONNES À DESTINATION DES HABITANTS.

1. LA STRUCTURE ET LES AUTRES LIEUX

En 2040, l'architecture a été augmentée physiquement (utilisation de conteneurs pour agrandir les espaces) et localement (création d'annexes éphémères dans les quartiers (abribus)... Les missions se sont développées et se centrent sur l'animation de la communauté locale. Les bénéficiaires choisis ont intégré l'organisation de l'établissement au même titre que les professionnels.

2. LES SERVICES

Le prêt existe toujours (littérature, musique, cinéma) y compris dans les abribus et boîtes de dépôt. L'accompagnement social s'est développé avec les habitants : entraide solidaire, stages de formation en conflit démocratique, temps d'expression de la frustration... Les fonctions des bibliothécaires se sont donc réaffirmées sur cette gestion de l'interaction et plus dans la constitution de collections (rôle assigné désormais aux habitants).

3. VOTRE MÉTIER

Plus de prescriptions culturel car elle est faite par les usagers accompagnés par les bibliothécaires. Le rôle de bibliothécaire est celui de facilitateur dans les quartiers.

4. LES MOYENS

Évolution majeure : une réelle politique de collaborative. Avec un transfert de pouvoir de décision et du budget aux habitants. Les bibliothécaires sont des garants du respect des choix. Ils sont en charge du lieu ouvert 24h/24, appropriable librement, entretenu avec l'utilisation de robots, alimenté en permanence en nourriture et en boisson.

5. LE PUBLIC

Habitants du quartier cherchant du lien social et des interaction.
Nouveau public: IA incarnée

6. PARTENAIRES

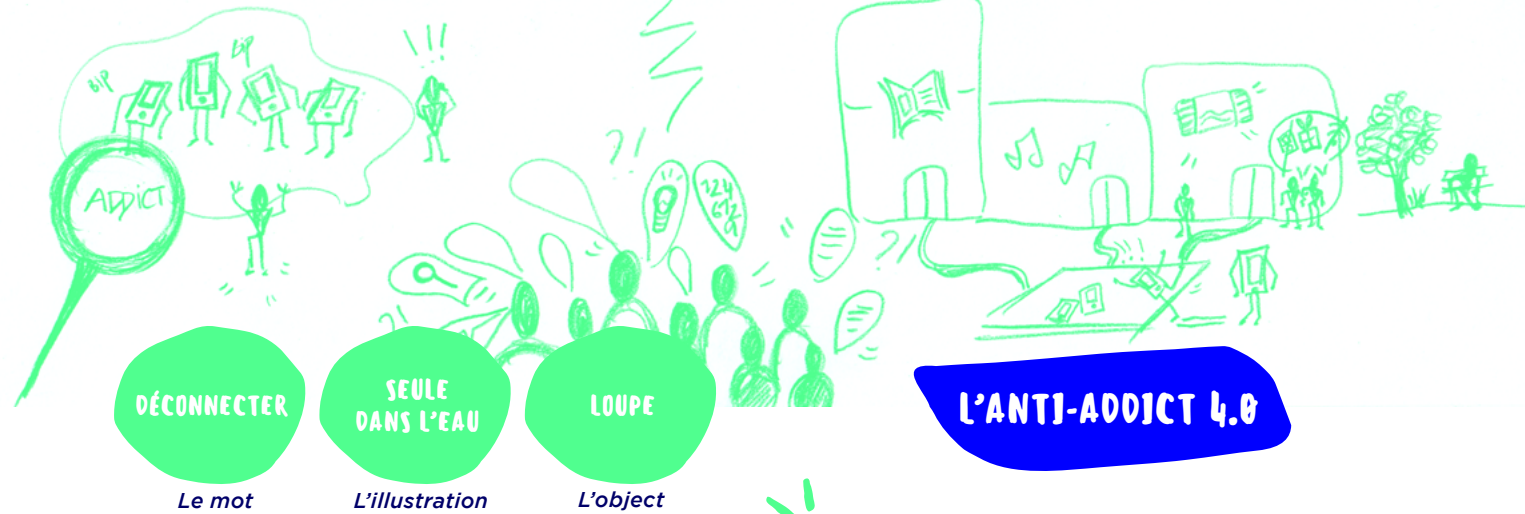
La ville ou l'interco pour s'assurer que la démarche soit respectée.

EN BREF !

TRANSFORMER LA BIBLIOTHÈQUE EN S'APPROPRIANT DES LIEUX OUVERTS AU PUBLICS POUR ANIMER LA COLLECTIVITÉ LOCALE, PLUS PRÉCISÉMENT LES HABITANTS DU QUARTIER QUI CHERCHENT DU LIEN SOCIAL. CELA CONSISTERAIT À PROMOUVOIR UNE MEILLEURE MIXITÉ SOCIALE ET CULTURELLE TOUT EN TRANSFORMANT LE MÉTIER DE BIBLIOTHÉCAIRE EN FACILITATEUR.

DES CADEAUX !

- Ouverture 24h/24 : on peut le faire avant 2040 :)
- Ateliers d'écriture et de lecture de SF pour renouveler les imaginaires politiques et du vivre ensemble
- Croisements d'usages : on y mange, on y dort, on y apprend



1. LA STRUCTURE ET LES AUTRES LIEUX

J'ai plusieurs lieux de travail (dont mon domicile). Mon service de recherche s'est développé, nous intervenons en dehors de la Bpi dans des réseaux de lecture publique, des lieux culturels voire des associations d'usagers. Nous associons désormais de plus en plus les usagers et les enquêtés au travail de production de données.

2. LES SERVICES

Une grande partie de notre travail dans notre service d'études et recherche consiste à enquêter sur les formes d'addiction au numérique. Le but est d'engager des actions avec les usagers qui ne sentent parfois pas victimes de cette addiction. Notre mission est d'observer et d'analyser les façons dont ces formes d'addiction s'installent et les procédures que les individus mettent en place, ou pas, pour y résister. Par la suite, nous proposons des recommandations, des formations avec les usagers, pour lutter contre l'addiction au numérique. "Comment ces lieux culturels peuvent-ils devenir un lieu de déconnexion et un espace de ralentissement ?"

3. VOTRE MÉTIER

Je suis devenu coordinateur. J'ai pour mission de développer des missions locales d'études et de recherche et d'inciter les participants à intégrer activement les individus au travail d'observation, de collecte et d'analyse pour proposer des dispositifs de déconnexion. Nous invitons les usagers à participer à cette élaboration.

4. LES MOYENS

Les moyens sont fournis par l'État (ministère et secrétariat au numérique et à la déconnexion). Les collectivités participent au financement. Une taxe a été créée qui impacte les ventes de supports numériques et les grands groupes.

5. LE PUBLIC

Les usagers, principalement ceux des bibliothèques et des établissements culturels et des établissements scolaires et les étudiants.

6. PARTENAIRES

Les grands groupes numériques, les chercheurs, les associations d'usagers, les écoles et universités. Bien sûr, les établissements culturels.

DANS UNE STRATÉGIE CULTURELLE GLOBALE, LA CULTURE N'EST PAS UN SECTEUR, INCLUSE NÉCESSAIREMENT DANS DES LIEUX SPÉCIFIQUES. C'EST UNE ÉNERGIE, UN CAPITAL COMMUN.

EN BREF !

ENQUÊTER SUR LES ADDICTIONS NUMÉRIQUES AFIN DE CRÉER DES SOLUTIONS DE DÉCONNEXION QUI POURRAIENT S'INSTALLER DANS DES LIEUX CULTURELS, COMME LES BIBLIOTHÈQUES PAR EXEMPLE OÙ IL S'AGIT DE SE RECONNECTER AVEC LA RÉALITÉ, LOIN DES SUPPORTS NUMÉRIQUES.

7. L'HAPPY-END !

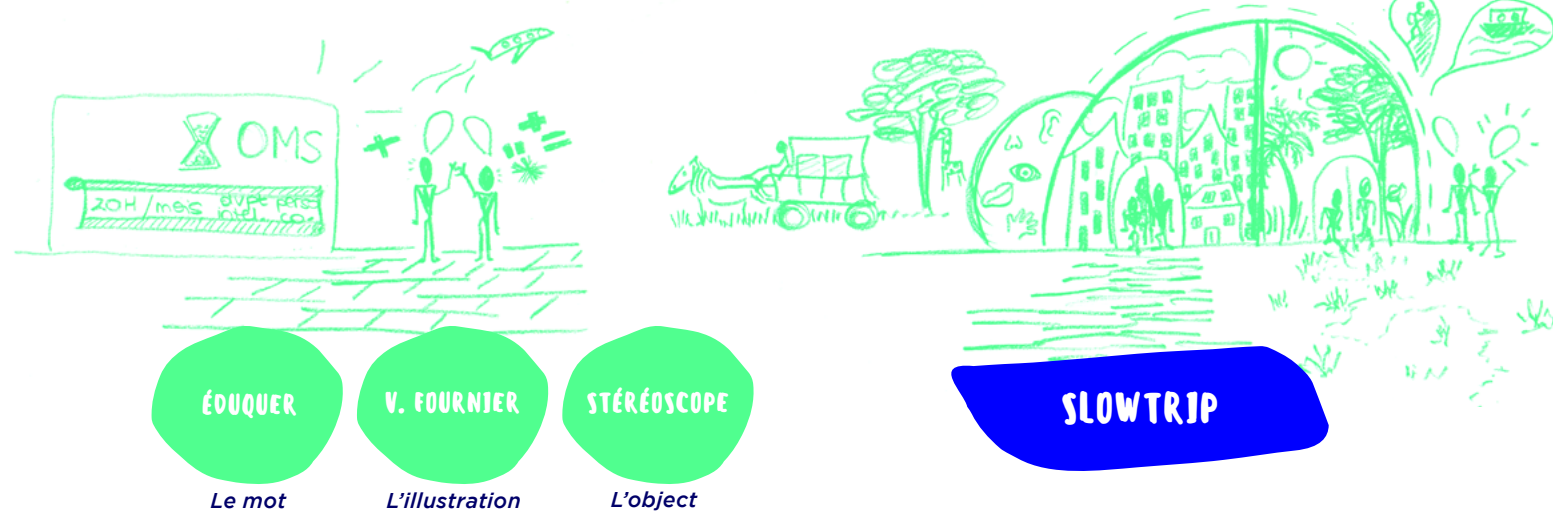
Une nouvelle économie générale du numérique avec une revalorisation de l'analogique et des pratiques analogiques. Mise au point de kits de formation à la déconnexion.

8. AVEZ-VOUS DÉJÀ VU... ?

Les établissements culturels, notamment les bibliothèques, sont et peuvent-ils être des lieux de déconnexion volontaire ? Des espaces de décélération ?

DES CADEAUX !

- des programmes de "reconnexion au réel"
- Sponsors mondiaux : Agence Internationale du Ralentissement
- Les Barbares, Alessandro Baricco et son prochain ouvrage qui sort en 2018 sur le numérique



1. LA STRUCTURE ET LES AUTRES LIEUX

Ma structure est devenue une agence de rencontres et de voyages apprenants. Son objectif ? Provoquer des rencontres réelles entre êtres humains, organiser avec eux des "slow voyage" à plusieurs et découvrir le monde pour de vrai. A l'heure des hologrammes et de la télétransportation, nous proposons des escapades en nature et des discussions réelles. L'idée est de se reconnecter à une forme d'animalité et de réactiver les 5 sens qui se sont dégradés à cause des évolutions des moyens de communication. La structure change de bureau tous les 3 mois pour s'installer alternativement dans des villes ou des territoires ruraux dans des pays différents. La conversation entre tous est rendue possible par des puces traductrices en simultanée (plus de barrières de langues)

2. LES SERVICES

- Des voyages apprenants
- De la co-formation
- Un accompagnement à la rencontre "in vivo et in situ" entre humains : le retour de la connexion à l'autre qui est vécue comme une intrusion

3. VOTRE MÉTIER

- Je continue à "accompagner" la réflexion, le regard et les échanges.
- Je ne cherche plus de financement pour les projets car je vis grâce à un salaire minimum universel et utilise des outils et logiciels gratuits. Tout est en open source hors d'une économie de marché.

4. LES MOYENS

- Mon projet est hors économie de marché
- Le seul moyen sur lequel je m'appuie pour mobiliser les participants est une banque de temps mise en place par l'agence mondiale de la santé. Chaque humain est invité par l'agence mondiale de la santé à consacrer 20h par mois à du développement personnel et de l'intelligence collective.

5. LE PUBLIC

Des agents publics de différents pays; des citoyens; des artistes; des chercheurs. Ils viennent chercher un espace de rencontres et d'échanges pour penser, collectivement, les modes de collaboration de demain et vivre des expériences sensibles réelles (rares en 2040).

PENSER, COLLECTIVEMENT, LES MODES DE COLLABORATION DE DEMAIN ET VIVRE DES EXPÉRIENCES SENSIBLES RÉELLES.

EN BREF !

L'AGENCE DE VOYAGES ALTERNATIVE ET AUTO-FINANCÉE OFFRANT UN ACCOMPAGNEMENT À LA RENCONTRE "IN VIVO ET IN SITU" ENTRE HUMAINS, LOIN DU TOUT NUMÉRIQUE.

6. PARTENAIRES

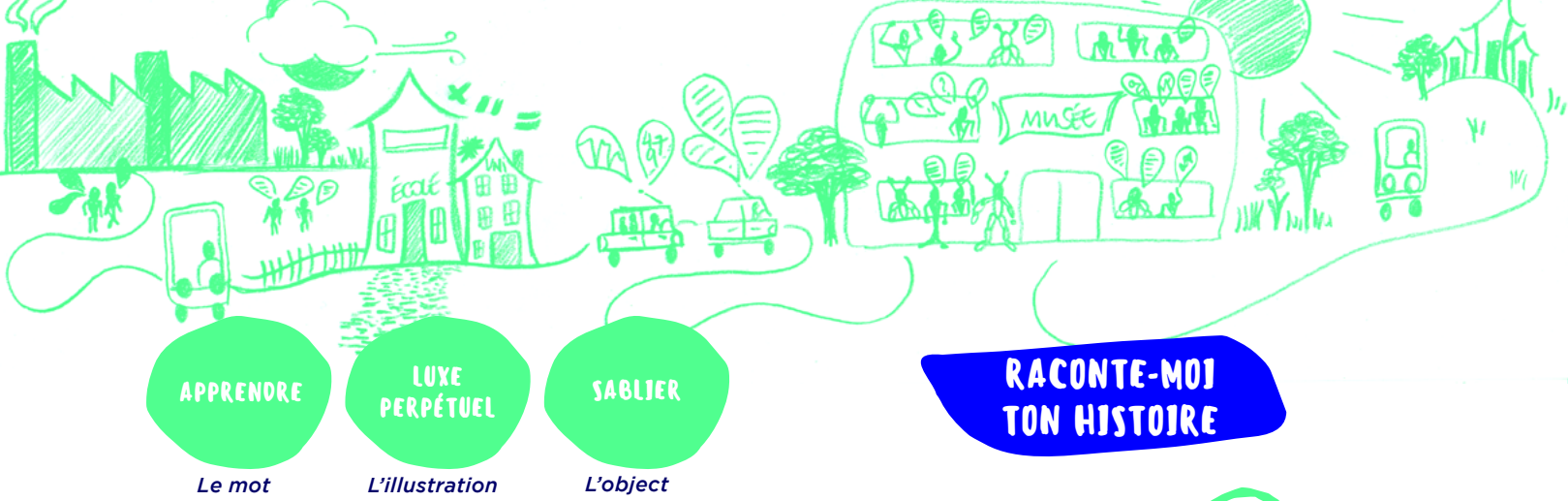
OMS ; les agences de slow voyage (bateau, carriole...)

7. HAPPY END

- Maintenir un lieu social vivant, en dehors de la connexion numérique
- Sauver les 5 sens chez les humains

DES CADEAUX !

- voyager lentement et retour à un tourisme local et de (re)découverte
- Slow voyage déconnecté
- Réalité augmentée en plus ?



1. LA STRUCTURE ET LES AUTRES LIEUX

Ma structure est un laboratoire et en 2040, il est devenu un ensemble de lieux (en Europe et dans le monde) centré sur l'apprentissage : notre mission est d'apprendre à apprendre - et tout ceci par le récit. Les lieux sont tous différents, car ils s'adaptent aux besoins et à la culture de chaque pays. Dans chaque lieu on parle 4 / 5 langues, en moyenne. Les personnes qui travaillent ont tous entre 15 et 23 ans en moyenne. Le fonctionnement est comme un réseau neuronal avec un mélange de hiérarchie et de responsabilité collective.

2. LES SERVICES

À travers l'art du récit et des scénarios, on apprend les mathématiques, la poésie, le code, la sociologie, la politique, l'art dramatique, l'économie. Tout est un mélange d'expérience vécu "online" et "offline". Le but est de "voir mieux", apprendre la complexité du réel et savoir la raconter sous la forme de différents récits. L'apprentissage se fait par le récit et par des outils d'IA. Tout ceci se fait en voiture, dans les lieux, à distance, le jour et la nuit.

3. VOTRE MÉTIER

Je n'y travaille plus, je suis juste l'associé principal.

4. LES MOYENS

Le financement est 100% privé, les institutions sont des partenaires qui mettent à disposition les lieux dans lesquels nous allons appliquer les dispositifs (en ville, à la campagne, dans les usines et les universités, dans le bus et dans les musées). L'IA sera l'outil normal de travail ; 95% des tâches administratives sont totalement automatisées.

5. LE PUBLIC

Deux principales tranches d'âges : les 15 / 23 ans et les seniors.

6. PARTENAIRES

Associations et entreprises : "raconte-moi ton histoire sera l'outil principal de lutte contre la discrimination et l'exclusion"

Institutions : éduquer les personnes à savoir raconter, à savoir passer d'un scénario à l'autre.



7. HAPPY END

On comprendra que la démocratie tient à la capacité d'analyser, lire et comprendre le réel (notion qui sera de plus en plus au coeur de la réflexion collective - et un vrai enjeu politique et économique) Donc la narration sera intégrée comme outil central politique.

8. AVEZ-VOUS DÉJÀ VU... ?

"Apprendre à apprendre : l'art du récit dans la connexion de la personnalité et de l'individu" > à définir

DES CADEAUX !

- L'accélération du monde / Hartmut Rosa

- Une puce qui permet de traduire en simultané !
Pas de barrière de la langue dans la compréhension, juste le plaisir de la musicalité des langues.





GROUPE 1



LE SCÉNARIO COMMUN

Nous avons imaginé notre territoire autour trois ressources importantes : les habitants ; les acteurs ou les producteurs de contenus ; les facilitateurs. De nouvelles interactions existent : une **gouvernance** repose sur l'**assemblée des habitants**. Ils ont un rôle de co-gestion, d'auto-gestion, de gestion participative, de coordination de l'ensemble des lieux. Les services publics ont à chaque fois un espace dédié à la culture ou en tout cas une présence culturelle. Nous ne travaillons pas uniquement sur une question de lieu mais aussi de temps. Des **temps de festivals**, d'événements vont faire partie de cette dynamique.

Les acteurs, qui ont réfléchi ensemble sur cette élaboration, avaient une **vraie envie de se tourner vers le slow** avec des projets artistiques qui ont pour vocation de se reconnecter à la **lenteur** au voyage et à la **capacité d'émerveillement**. Nous sommes connectés au monde par des **moyens d'échange et de connexion au reste de la planète** qui font que les infos circulent. Nous nous nourrissons les uns des autres.

Les rôles sont beaucoup plus poreux que ce que l'on pourrait croire : les habitants sont aussi des créateurs ; les acteurs sont aussi des consommateurs de création, tout comme les facilitateurs. Nous sommes dans une logique qui consiste à ce que ce soit le processus qui fasse oeuvre. L'oeuvre en elle même est toute aussi important que le processus.

Ces lieux, ces espaces, ces structures cohabitent et coexistent grâce à ce wrapport à la réelle participation et appropriation des habitants.

LES SINGULARITÉS

- Diversité des modèles économiques (Tout privé ; tout public ; hors marché)
- Connexion au territoire / Mobilité des projets
- Scénarios utopiques VS dystopiques

LES POINTS COMMUNS

Slow ; aide à la déconnexion

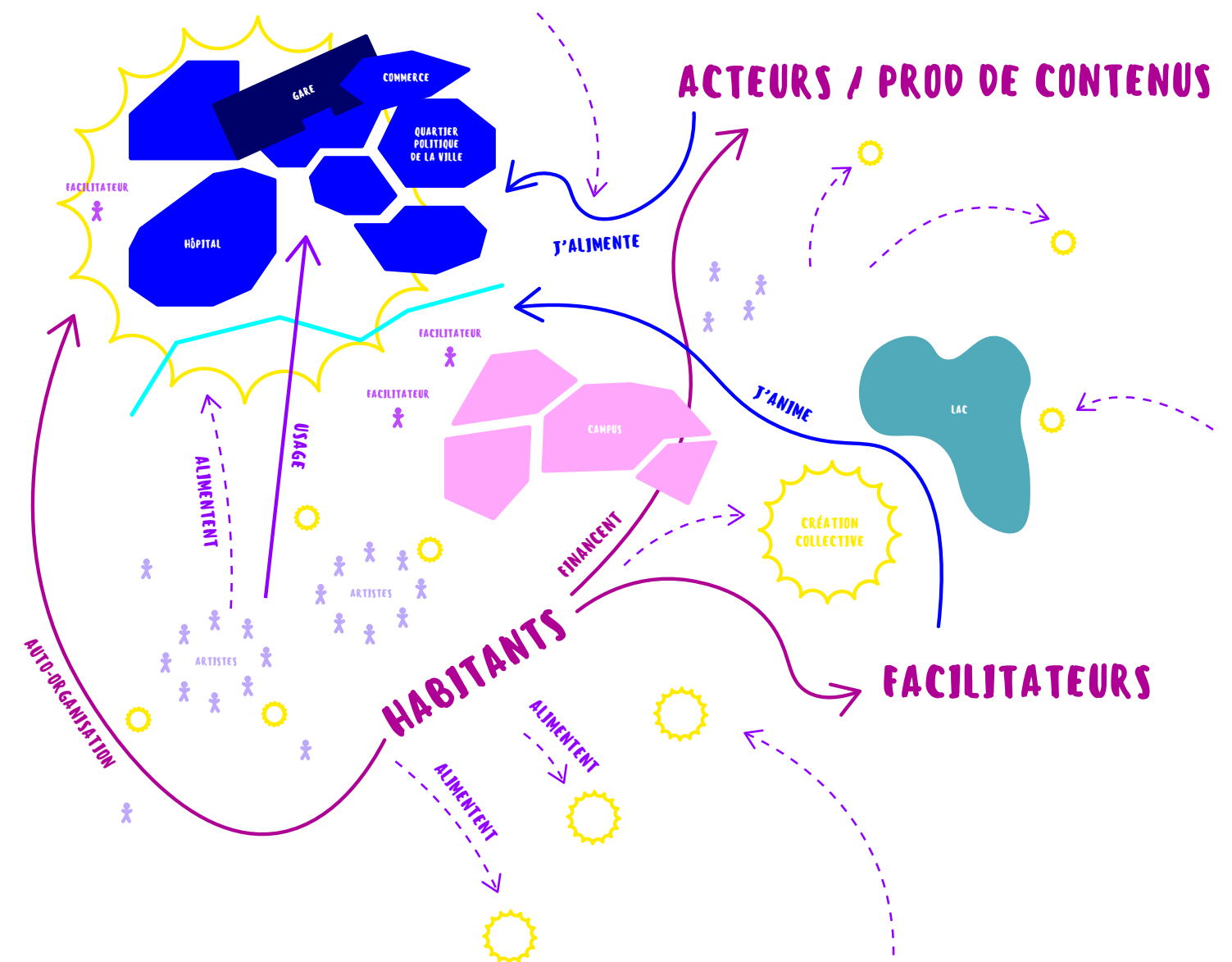
Participation ; auto-organisation ; interdisciplinarité

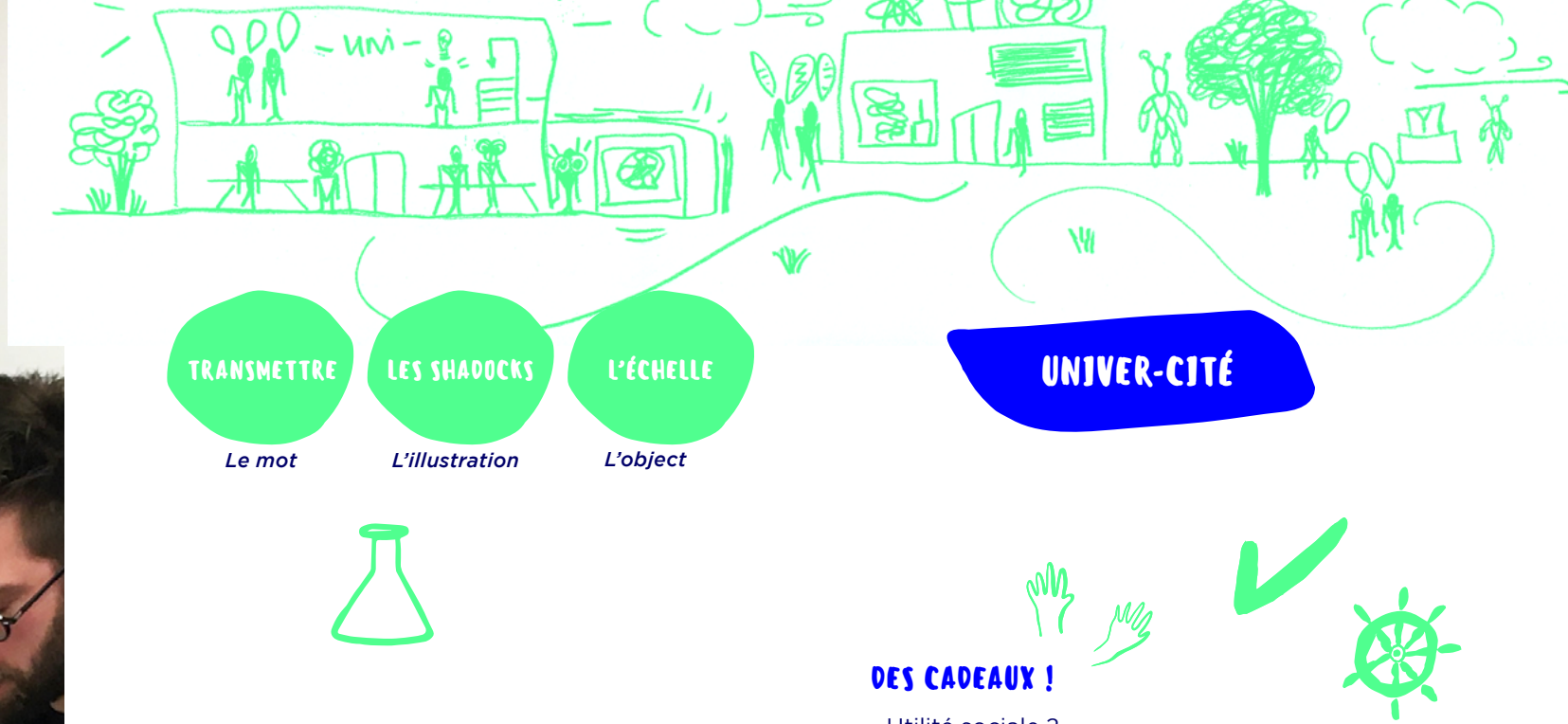
Amplitudes des plages de services

Dissémination ; réseaux internationaux

Habitants / Usagers au cœur des projets : avec VS pour

L'IDÉE EST QUE LA CULTURE NE SOIT PAS SEULEMENT UN SECTEUR DANS DES LIEUX DÉDIÉS MAIS AUSSI QUELQUE CHOSE QUE L'ON DIFFUSE BEAUCOUP PLUS LARGEMENT SUR UN TERRITOIRE SANS LIMITE.





1. LA STRUCTURE ET LES AUTRES LIEUX

L'université est fortement multipolaire, atomisée et polymorphe. Les lieux de travail se rapprochent des standards de la société: ruches, openspaces, fab-lab... Les sciences humaines ont du mal à résister, du fait de leur manque apparent d'utilité sociale et pratique : elles sont à la marge de laboratoires pluridisciplinaires. Le numérique est la condition sine qua non de la survie.

2. LES SERVICES

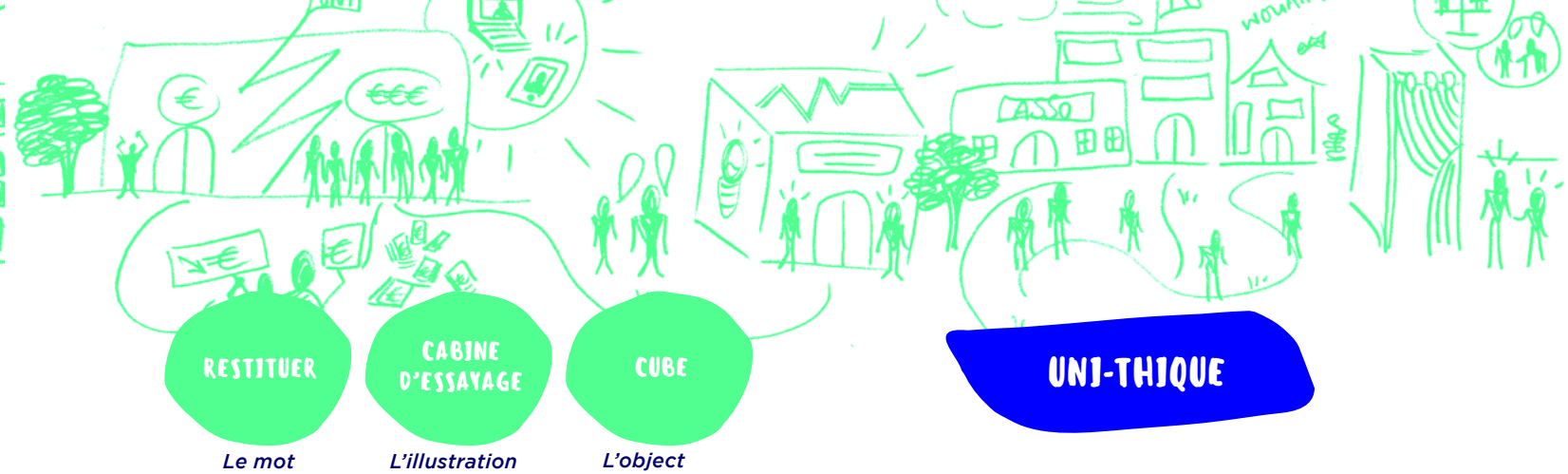
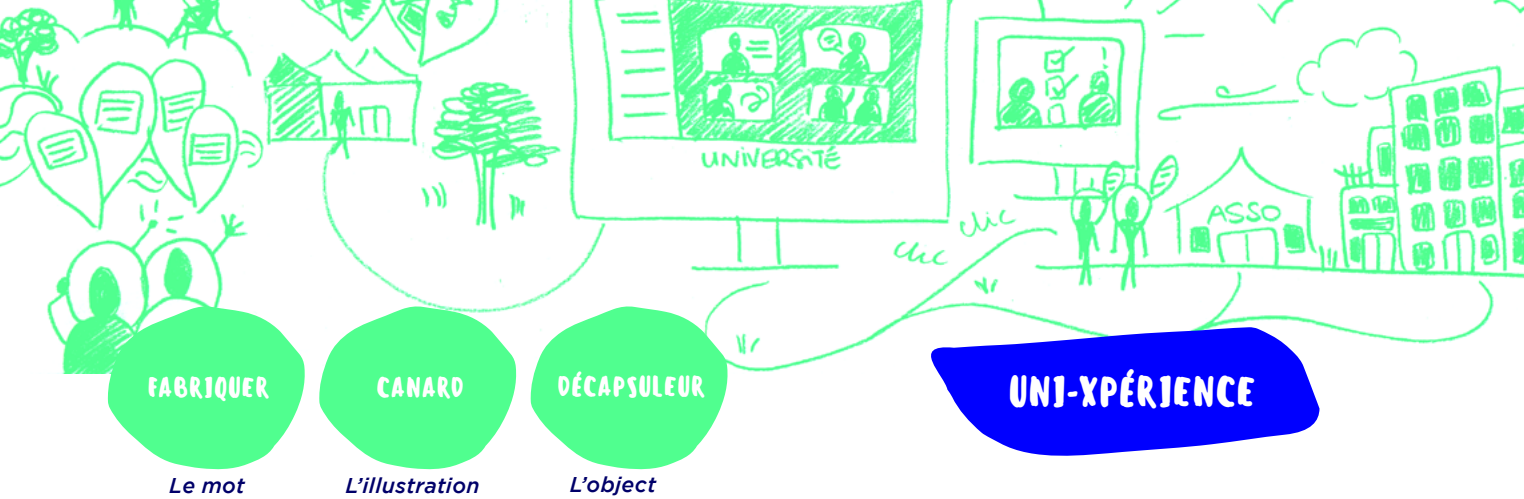
Produire des connaissances et des savoirs : pas d'évolution des missions du métier de chercheur. En revanche, il y a une diversité des moyens de diffusion de ces connaissances: boutiques des sciences, expositions permanentes, formation à la carte à la production du savoir. La recherche est menacée par la prophétie autoréalisatrice et le truisme. Il y a une tendance très forte à l'instrumentalisation des chercheurs pour non pas démontrer des vérités scientifiques mais justifier des postulats.

3. VOUS

Diversification toujours plus forte de métier de chercheurs en dehors de son champ de compétences : VRP, DRH, gestionnaire financier, manager... pour trouver des financements. Position sociale de moins en moins considérée, remplacement progressif par les machines et l'IA. Demande (injonction) de vulgarisation incompatibles avec la spécialisation des savoirs. Aspiration à la transcendance (échelle de Jacob).

DES CADEAUX !

- Utilité sociale ?
- Qu'apprend le chercheur de son IA ?
- La vulgarisation est contraire à la science ?



1. LA STRUCTURE ET LES AUTRES LIEUX

Je suis toujours à l'université mais elle n'a plus d'unité physique liée à un lieu. Elle est à la fois virtuelle et délocalisée en différents lieux d'apprentissage. Ces lieux sont choisis pour offrir des environnements créatifs.

2. LES SERVICES

Le public a changé. Les étudiants ne sont plus des jeunes de 18-25 ans. Il y a des professionnels en formation, des personnes de 40 - 50 ans en reconversion. Au niveau de la recherche, il y a davantage de services de R&D en lien avec les collectivités, les associations, les acteurs de la culture. Les échanges sont variés mais le campus garde sa convivialité.

3. VOUS

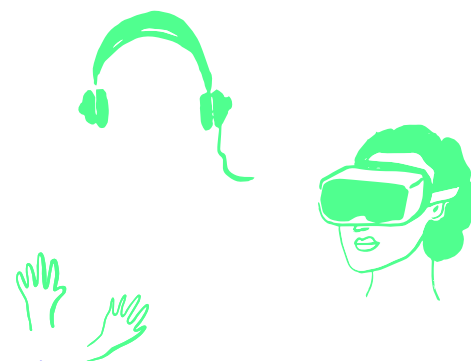
Des fonctionnements sont devenus plus réguliers : les relations diverses avec des acteurs variés (entreprises, associations, collectivités). Les relations avec les apprenants sont souvent sous forme collaborative mais il y a de plus en plus de relations virtuelles (via Internet), c'est dommage. J'enseigne moins avec l'explosion des MOOC (Un MOOC ou formation en ligne ouverte à tous, aussi appelée cours en ligne ouvert et massif, est un type ouvert de formation à distance capable d'accueillir un grand nombre de participants) et je fais plus d'accompagnement. Les enjeux éthiques deviennent plus complexes mais la participation sociale est beaucoup plus importante.

EN BREF !

NOUVELLE FORME VIRTUELLE DE L'UNIVERSITÉ : NOUVELLES FORMES DE RELATIONS ENTRE LES PARTENAIRES ET LES USAGERS. LA PARTICIPATION SOCIALE EST BEAUCOUP PLUS IMPORTANTE DÉSORMAIS.

DES CADEAUX !

- L'université expérience
- Articulation : je (auto-organisation) et nous (projet de société ; institutions, services publics, normes, lois)



1. LA STRUCTURE ET LES AUTRES LIEUX

L'université est un lieu compétitif : certaines sont devenues "de second zone". Les autres, "d'excellence", attirent les bons étudiants et les chercheurs les plus réputés. Heureusement, les étudiants et les chercheurs résistent : les premiers hackent les cours, les seconds font des moocs, interviennent dans un groupement universitaire qui permet de continuer à diffuser au plus grand nombre, des collectifs de lutte contre la hausse des frais d'inscription sont très actifs.

2. LES SERVICES

- Évaluation par les étudiants des cours et des séminaires (chaque semaine)
- Ouverture de la cabine d'essayage :
 - > université hors les murs
 - > fin des cours d'amphi traditionnels (pédagogie inversée)
 - > quotas pour une représentativité (homme-femme ; minorités ethniques ; jeunes-âgés > université = formation tout au long de la vie.

3. VOUS

- Une partie de mon service (192 h de cours par an) est dédiée aux projets de recherche : actions avec des associations, lieux culturels ou collectivités locales ; profs = aussi des assos, habitants etc
- La restitution des résultats de recherche aux enquêtés

EN BREF !

UNE NOUVELLE FORME D'APPRENTISSAGE À L'UNIVERSITÉ AVEC DES COURS SANS PROFESSEUR PHYSIQUE (COURS HACKÉS ET MOOC) AVEC UNE NOUVELLE FORME DE RECRUTEMENT BASÉE SUR DES CRITÈRES ET DES QUOTAS. EN PLUS DES COURS GÉNÉRAUX, LA RECHERCHE FAIT FORTEMENT SON ENTRÉE À L'UNIVERSITÉ EN ÉTANT EN LIEN AVEC LES USAGERS PRÉSENTS SUR LE TERRAIN.

DES CADEAUX !

- Et la recherche inversée ? Comment l'inventer ?
- Enseigner le hacking ?





1. LA STRUCTURE ET LES AUTRES LIEUX

Les compagnies sont à la fois itinérantes et liées non pas à un lieu (mais à l'espace* dont la définition se meut et évolue. L'espace en construction est celui des habitants et des migrants. En 2040, on cherche le déplacement et non plus la sédentarité. Mais aussi le réceptacle des aspirations, des rêves, des crises et des conflits. Artistes témoins du monde en mutation opérant avec son déplacement. Retour à la tradition orale pour laquelle la connaissance se transmettait jadis. > lutte contre le lissage culturel et intellectuel.

* nouvelle définition de "l'identité" de l'individu en fonction des études, du parcours et des intérêts des lieux visités (+ proche du passeport)

2. LES SERVICES

- Comédiens - Auteurs - Metteurs en scène - Plasticiens > Impliqués dans les politiques de la ville et l'urbanisme ...
- Traducteurs sensibles d'une matière politique et sociale récoltée par le biais numérique
- Proposition d'oeuvres in real life ou numériques in situ ou à distance

3. VOUS

Mise en scène théâtrale

- Mise en scène de la machine; Proposition théâtrale par des robots entièrement automatisés.
- Attention! Il restera quoi qu'il arrive des spectacles avec des comédiens de chair et d'os
- Les propositions automatisées se déplaceront partout dans le monde.



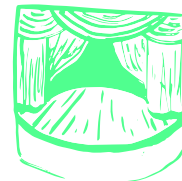
ON ESSAYE DE METTRE EN LUMIÈRE
ET FAIRE CIRCULER LES PETITES PÉPITES
QUI SONT LIÉES AUX COMMUNAUTÉS.



EN BREF !

LUTTE CONTRE LE LISSAGE
CULTUREL ET INTELLECTUEL À
TRAVERS DES MISES EN SCÈNES
THÉÂTRALES MOBILES.
COMPAGNIES TRAVAILLANT
AVEC DES COMÉDIENS EN CHAIRE
ET EN OS ET DES ROBOTS
AUTOMATISÉS.

Bla
Bla
Bla

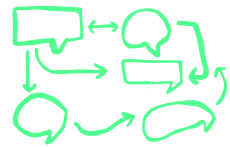


DES CADEAUX !

- Ultra mobilité VS écologie (CO2...) et cohésion sociale entre les personnes qui se connaissent sur un territoire si mouvement incessant.



GROUPE 2



**LE SERVEUR DE LA VILLE PLACÉ
DANS LA ZONE NON-CONNECTÉE EST
ACCESSIBLE À TOUS ET PERMET
DES ÉCHANGES ET DES DIALOGUES
AUTHENTIQUES, GRANDEUR NATURE.**



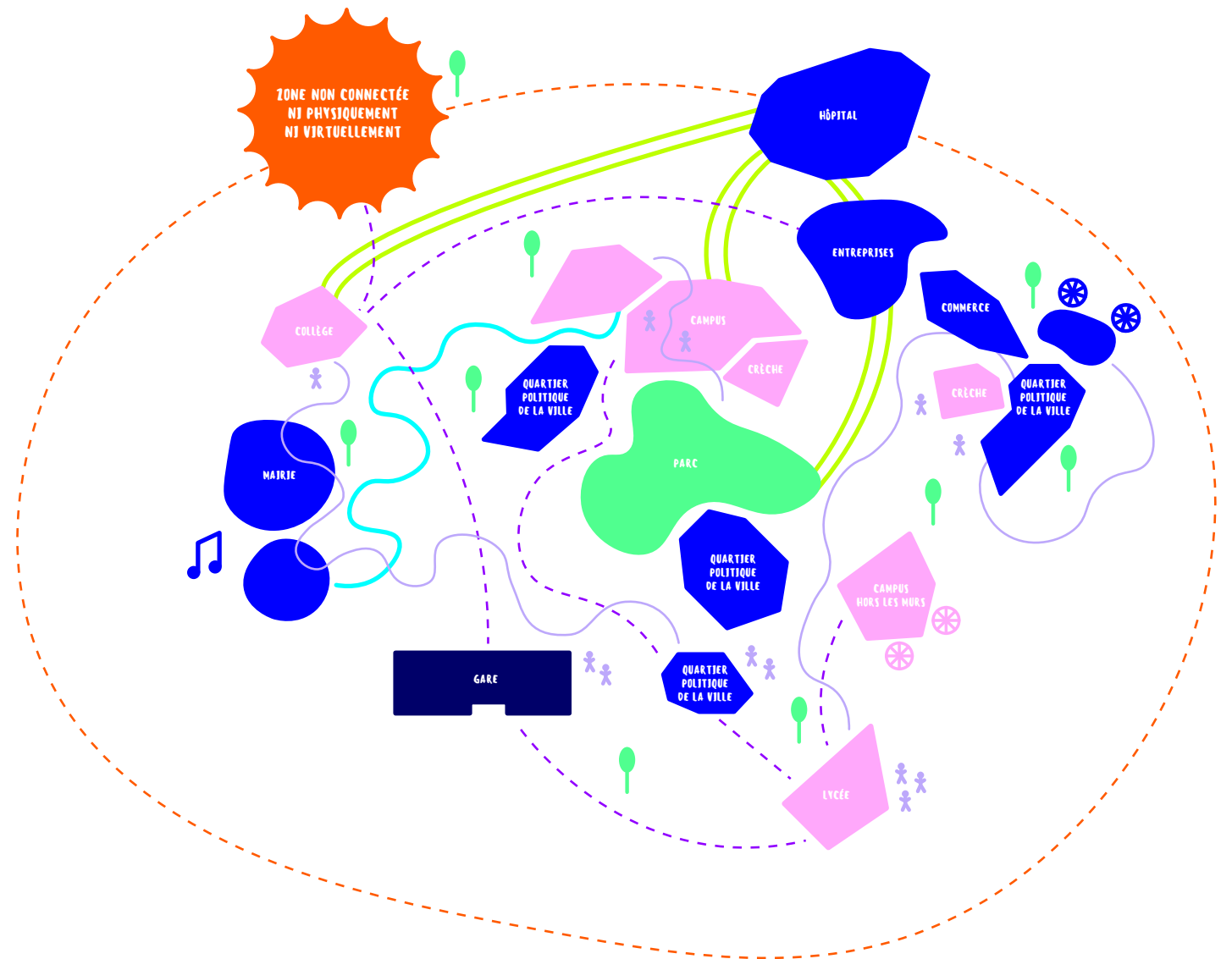
LE SCÉNARIO COMMUN

Nous avons beaucoup réfléchi sur la construction de l'université et la place du chercheur : sa transformation, son lien avec les habitants et les espaces.

Suite aux discussions et à la cartographie, l'idée qui a émergée est une université d'expérience hors les murs qui va chercher à connecter le savoir et la pratique; le pratique et le sensible; à retrouver une authenticité dans la mobilité.

Nous nous sommes interrogés sur les deux modes existants de gouvernance. Est-ce que toutes les normes sont créées par la population du territoire?

Nous sommes arrivés à une construction qui fonctionne en réseau. L'idée est que la gare devienne un lieu central et extrêmement interconnecté avec les lieux culturels "en dur". Le campus est lui-même en réseau avec l'hôpital et les entreprises. Le campus contient des unités nomades pour établir des résidences en suivant le principe des résidences d'artistes et des chercheurs en allant dans des lieux pas forcément accessibles. Nous nous sommes posés la question des quartiers politiques de la ville: est-ce que dans 20 ans ils existeront encore? Nous les avons placé au coeur du réseau. Nous cessons de les mettre à la marge afin de créer un cercle pour s'organiser les uns avec les autres. L'autoroute est devenue un chemin vicinal dans les champs. Nous avons également une zone non connectée (serveur). Nous nous interrogeons sur le moyen de passer du physique au numérique et inversement.





LA QUESTION DE L'ARTICULATION ENTRE LE JE ET LE NOUS COMME PROJET DE SOCIÉTÉ.



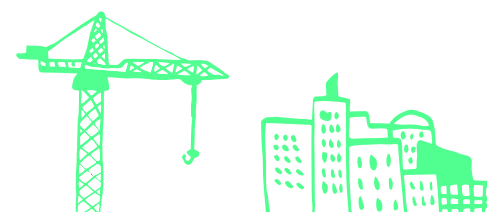
LA SYNTHÈSE DE L'ATELIER

Dans les 2 projets présentés, il y a un **besoin** de remettre de l'humain dans une société largement numérique et virtuelle. Nous avons le **sentiment** que nous sommes dans une société où le **processus naturel** serait à la déshumanisation. L'idée est de **créer des espaces** qui expriment la **lenteur** et la **déconnexion**.

La question du service public et de la gouvernance a aussi été soulevée : quels services publics ? Quelles formes d'organisation ? Et plus largement quelle forme aura la démocratie ? Quelle forme aura la démocratie de demain ? Les frontières seront-elles supprimées ?

Dans la majorité des mondes prospectifs qui ont été créés tout au long de la journée, beaucoup se sont interrogés sur la **place du citoyen** et de sa **participation**. Tout comme l'atelier 2, l'idée du **coopératif** et du collectif prédomine.

LE CHOIX D'UNE UTOPIE RÉALISTE ET PRAGMATIQUE.



EN BREF !

UN NOUVEAU RÔLE DES LIEUX
CULTURELS, ÊTRE DES ESPACES
FAVORISANT LA LENTEUR
ET LA DÉCONNEXION.

DES INTERROGATIONS SUR
LA PLACE DU CITOYEN
ET DE L'INJONCTION
PARTICIPATIVE.

LABORATOIRE
D'IDÉES
PROSPECTIF

