

Maison de l'Image

dédiée à la culture de l'écran et aux nouveaux médias

Présentation de l'opération – Août 2012-

MAIRIE DE  TOULOUSE



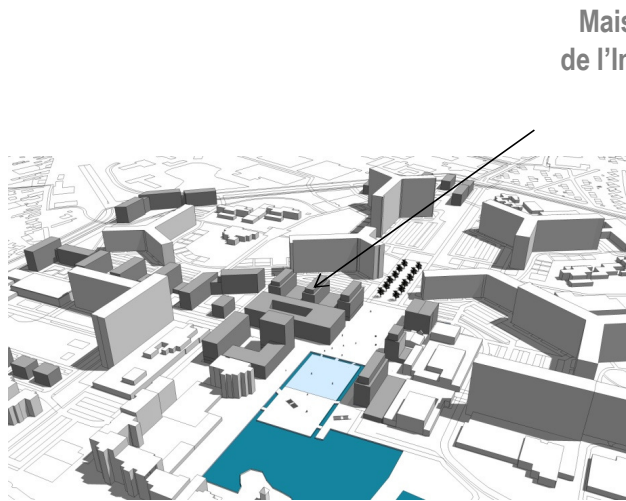
Toulouse, métropole équilibrée

- Le maillage culturel du territoire
- L'opportunité du projet à l'ère du numérique
- Les contenus culturels

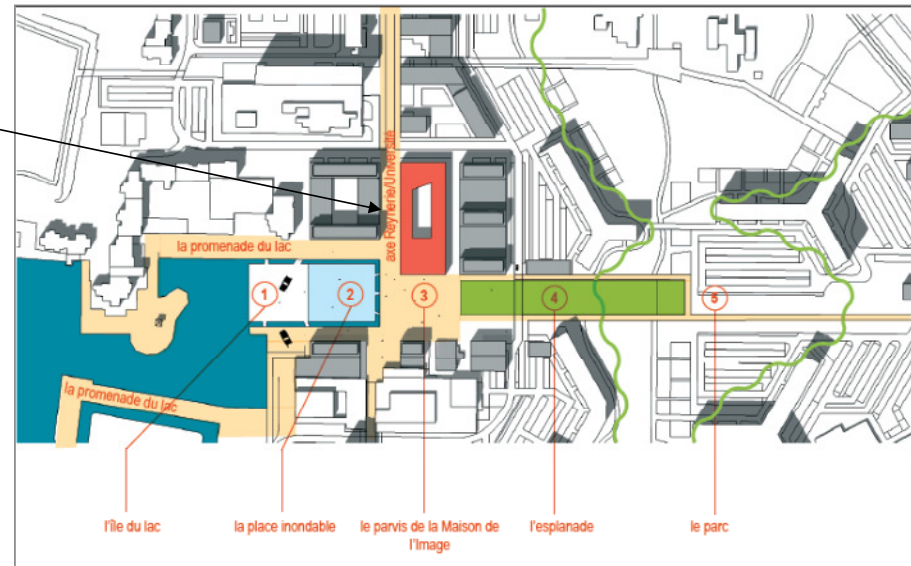
Le maillage culturel du territoire

- **Inscrire des équipements culturels de référence dans un projet urbain durable**

Implantée au cœur de La Reynerie, cet équipement public majeur rayonnera au-delà du quartier, sur la ville et l'agglomération. Dans une perspective de Ville de la Culture et de la Connaissance, cet équipement contribuera à revaloriser l'image des quartiers auprès des habitants.



Maison de l'Image



Singulier et novateur, ce projet d'équipement culturel s'inscrit au cœur d'un quartier en rénovation urbaine.

- **Intensifier la permanence de la politique culturelle sur les quartiers.**

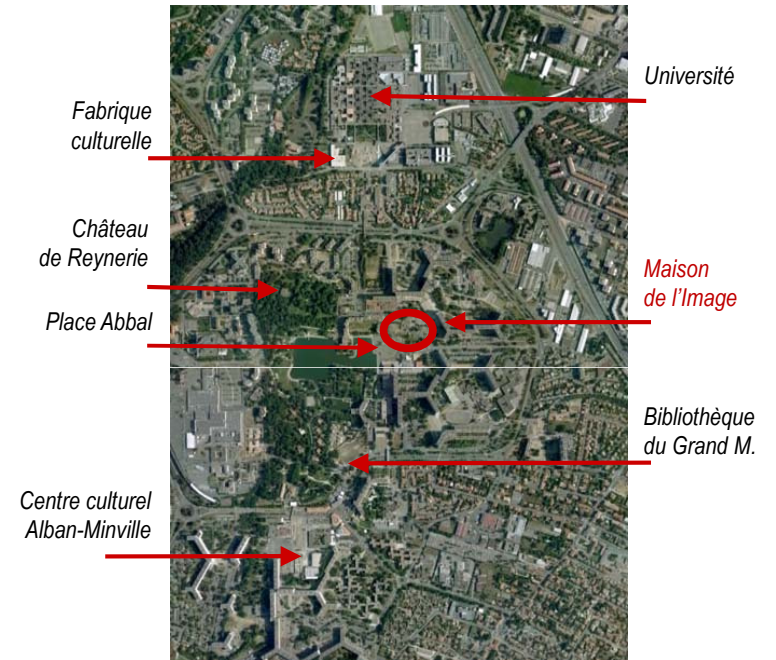
La Maison de l'Image s'inscrira en articulation et en complémentarité d'un réseau d'établissements culturels existants, en vue de favoriser un aménagement équilibré du territoire.

- **Impulser la culture comme levier de désenclavement et de cohésion sociale.**

Lieu fédérateur et de diversité culturelle pour les professionnels, les amateurs et le Grand Public, il dynamisera les pratiques et la création artistiques.

- **Répondre à une exigence artistique et culturelle à l'échelle de plusieurs territoires**

- constituer un équipement de proximité, lieu de vie et d'animation pour le quartier.
- être un pôle d'excellence de la filière Image, vitrine d'une dynamique culturelle toulousaine à l'échelle de l'agglomération pour un rayonnement national.



Le site retenu accompagne la rénovation urbaine du quartier de La Reynerie.

L'opportunité du projet à l'ère du numérique

▪ Les pratiques culturelles à l'ère du numérique

L'impact de la révolution numérique démocratise le paysage de la pratique culturelle :

- confirme la transformation des pratiques en amateur,
- répond à une évolution intergénérationnelle des usages,
- Accompagne le changement de comportement des 15-24 ans.

Cet équipement participera à l'émergence, à la pratique et à l'évolution des usages.

▪ La montée en puissance de la Culture de l'écran

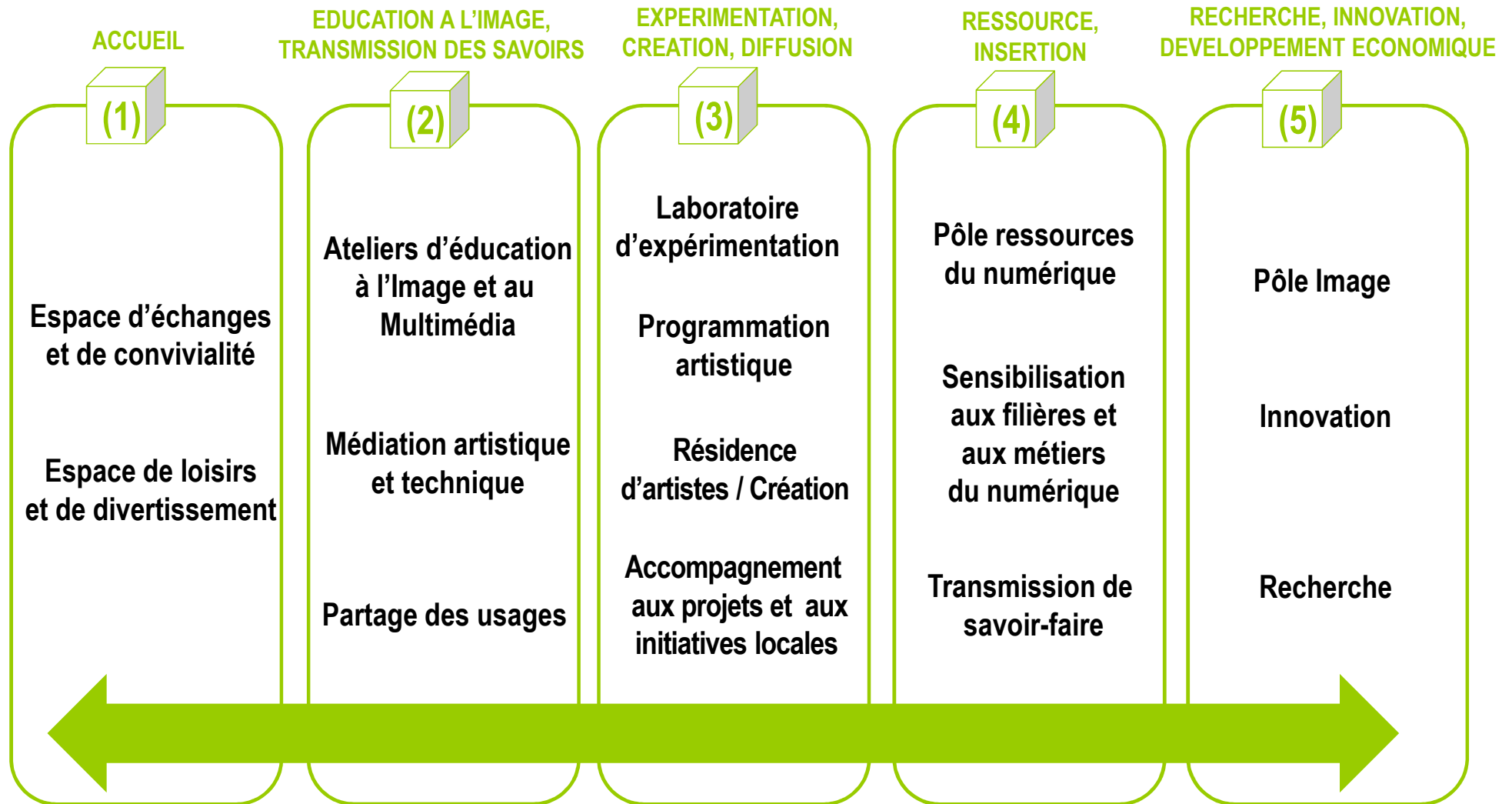
La porosité entre culture et distraction, entre le monde de l'art et le divertissement, consacre les écrans comme support privilégié des nouveaux rapports à la Culture.

▪ L'émergence des industries créatives

Le tissu diversifié de ces industries présente un intérêt économique en matière d'emplois et en projets à haute valeur ajoutée technologique.

Les contenus culturels

▪ L'articulation de 5 fonctionnalités en interaction



▪ Dans l'univers numérique de La Maison de l'Image : quels scénarios ?

■ Un espace de loisirs et de divertissement

Dès le hall d'accueil, un mobilier spécifique suscitera la curiosité, renseignera et accueillera les publics sur leurs usages et leurs pratiques.

⇒ Exemples : Espaces d'écoutes, chambre sonore, pratique de jeux en ligne et de jeux vidéos, bornes interactives, fonds de documentation, pôle Ressources, accès libre...

■ Le soutien à la production de nouvelles formes de création contemporaine

Les artistes et les compagnies en résidence tiendront un rôle essentiel dans la rencontre des publics et dans la création (croisements artistiques : conception multimédia, courts-métrages, production d'émissions, films d'animation, jeux vidéo, univers sonores, photographies...). La programmation d'événements s'inscrira en complémentarité des réseaux existants.

■ Un prolongement de l'équipement dans l'espace urbain (Dedans / Dehors)

L'équipement s'inscrira dans l'espace urbain, identifiant ainsi la spécificité du projet dans son environnement proche, en proposant :

- des projections numériques sur l'environnement bâti,
- des installations et des événements ponctuels.

■ Une éducation populaire à l'Image et une médiation numérique

La mobilisation des acteurs et des dispositifs confortera l'action éducative existante.

⇒ *Ressources mobilisables : Éducation Nationale (École et cinéma), Parcours Culturels Gratuits, Passeurs d'Images (La Trame), La Ménagerie, Le BBB, La Cinémathèque...*

En réponse aux usages d'aujourd'hui et de demain, des actions de sensibilisation accompagneront la pratique individuelle, du non initié à l'utilisateur averti.

⇒ *Ressources mobilisables : Recettes propres, Novela - Toulouse Numérique, Ateliers multimédia des équipements municipaux, associations....*

Sur l'insertion des jeunes, il conviendra d'initier des dispositifs spécifiques, modélisables et transférables, en mobilisant les opérateurs du quartier.

⇒ *Ressources mobilisables : Fonds d'expérimentation jeunesse, Fonds européens (FSE)...*

■ Un centre de recherche et d'innovation

S'appuyant sur une pratique collaborative et artistique, un laboratoire de fabrication et de partage des savoir-faire générera des passerelles entre artistes, chercheurs, entreprises, opérateurs culturels, publics...

⇒ *Ressources mobilisables : Novela - Toulouse Numérique, Artilect-FabLab Toulouse, Communautés d'usagers, étudiants...*

Inscrit dans une dynamique de recherche, l'équipement contribuera ainsi à l'émergence de nouveaux usages et supports ...

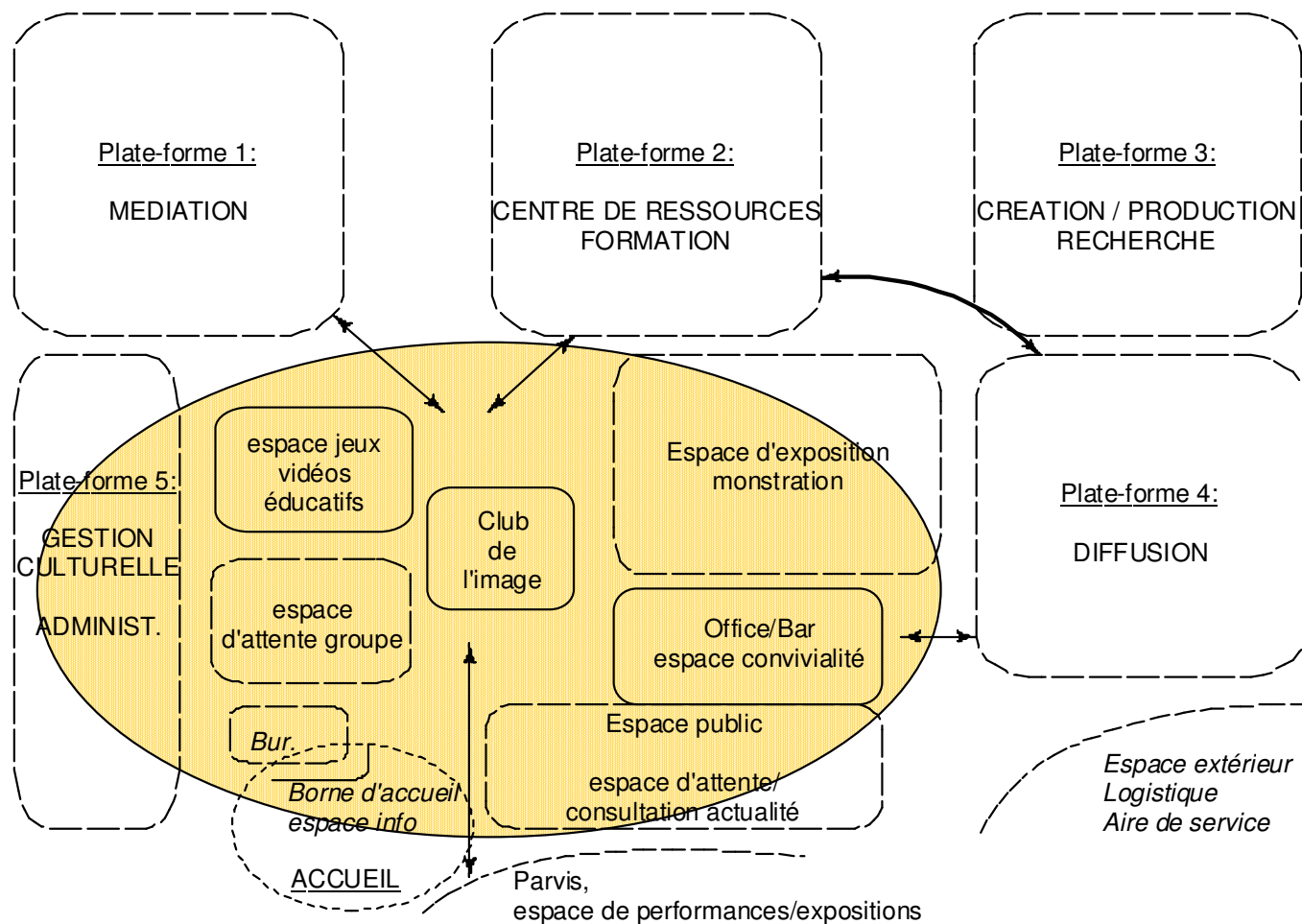
⇒ *Ressources mobilisables : Programme de recherche universitaires, Laboratoires...*

■ Une filière d'excellence à haute valeur ajoutée technologique

Pour implanter la filière Image – Culture – Médias, l'accompagnement du secteur d'activité des TIC fera naître des synergies entre les différentes industries de l'audiovisuel, du cinéma, des jeux vidéos, des mondes virtuels...

⇒ *Ressources mobilisables : Fonds européens, Fonds privés, Pépinières d'entreprises / CUGT, Dispositif DARE... / CUGT*

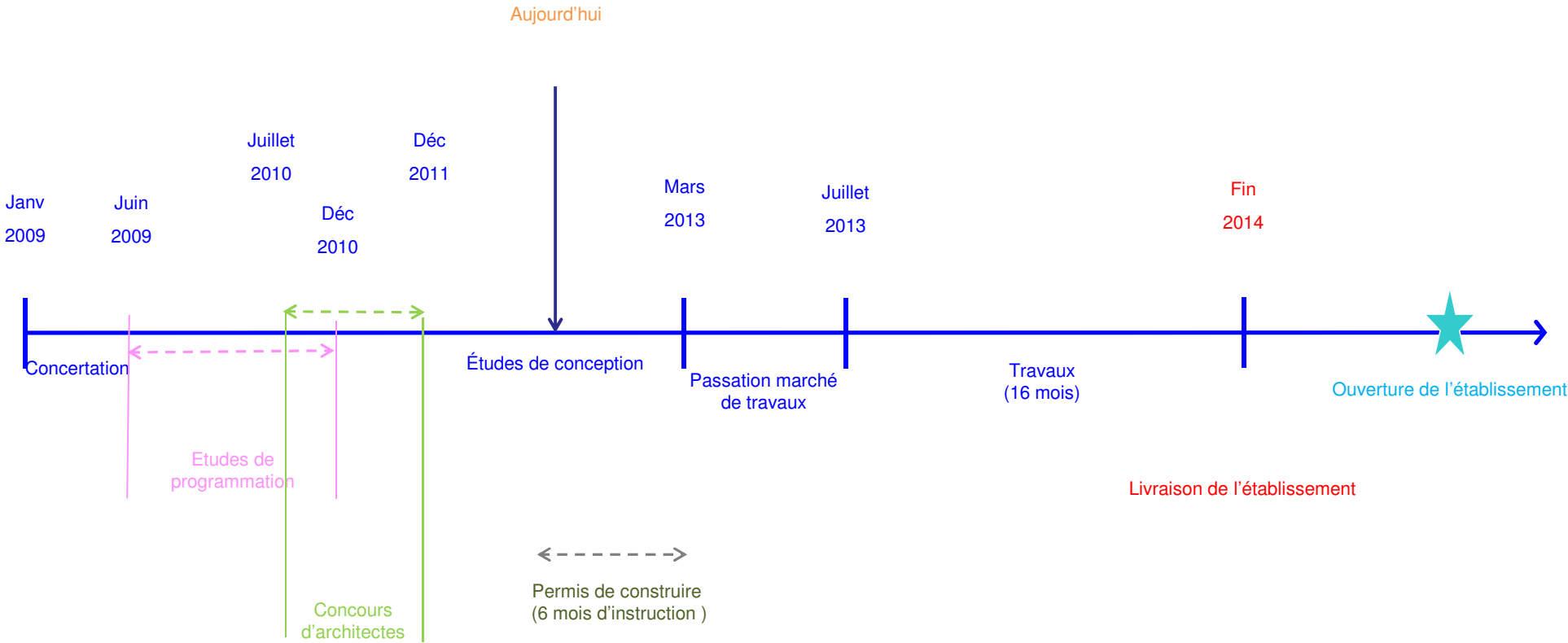
▪ Une proposition d'organisation fonctionnelle



Un projet d'équipement : La Maison de l'Image

- L'état d'avancement de l'opération
- Le projet architectural
- Les éléments programmatiques
- La mise en œuvre opérationnelle

Le point sur l'avancement de l'opération

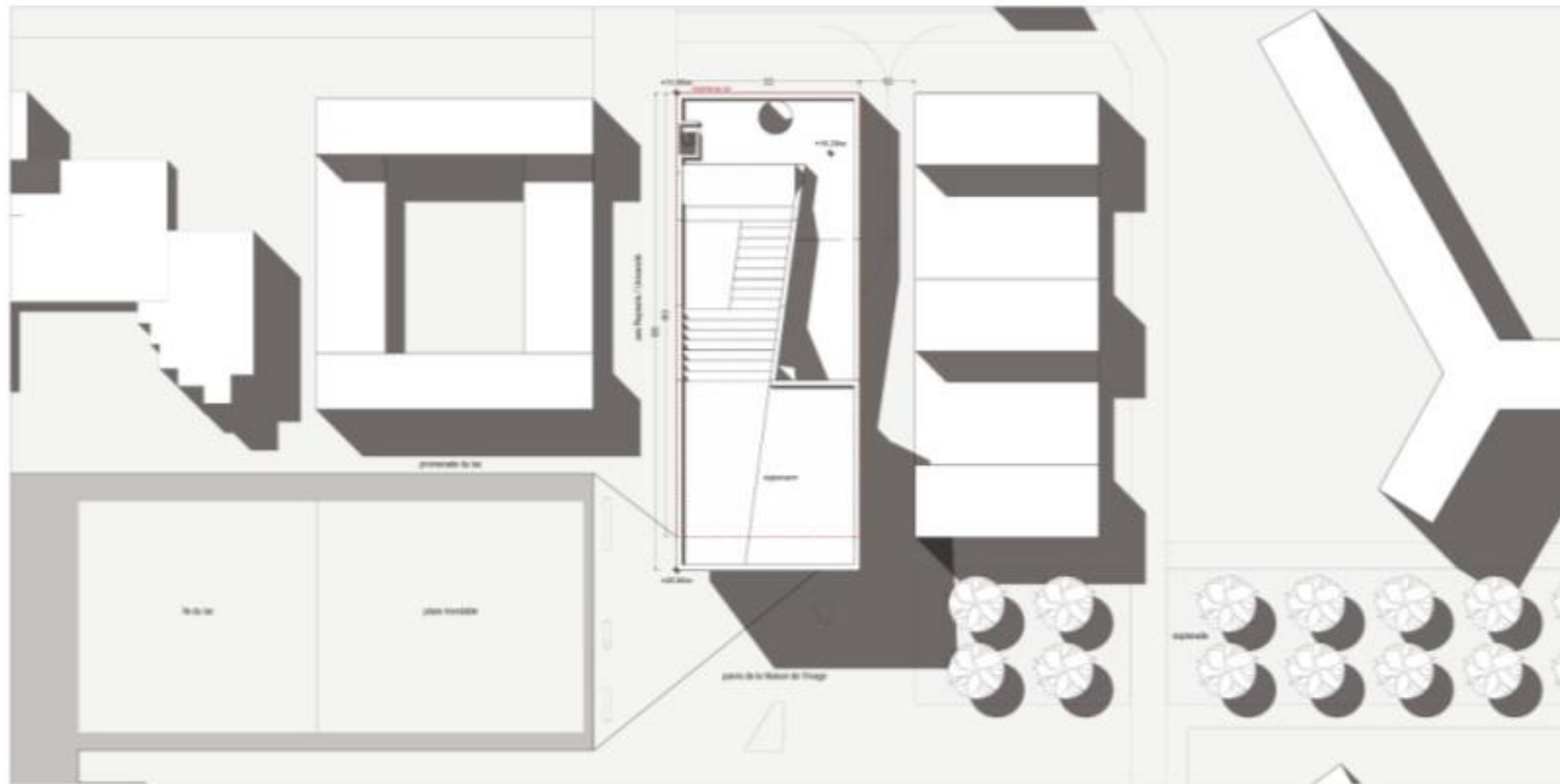


Le projet architectural

Lauréat du concours d'architecte, le projet PERRAUDIN s'inscrit dans la continuité du projet de recomposition urbaine.



- Un établissement d'environ **4 500 m²** utiles
- Une **salle de spectacle** d'une capacité de 300 personnes assises





Les éléments programmatiques

■ Un lieu dédié à l'Image à l'ère du numérique

- Un lieu de pratique autour de l'image et de la diffusion artistique;
- Un lieu d'expérimentation, de création et de production;
- Un lieu d'innovation, de recherche, de développement économique et d'insertion autour des filières / métiers de l'image, des arts visuels, des arts numériques et de la culture de l'écran.

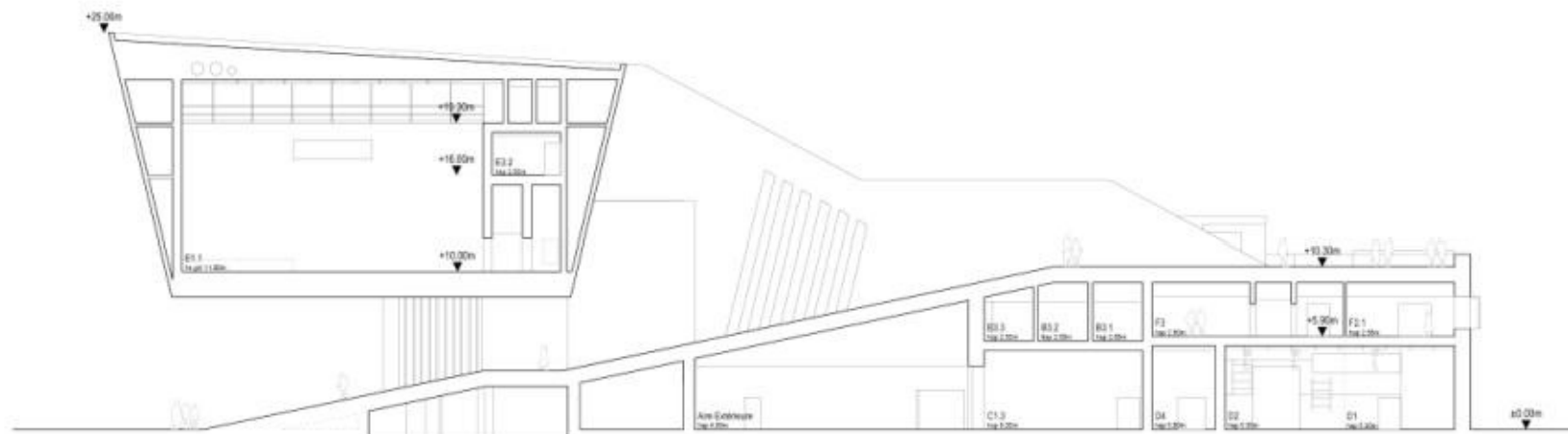
Ce positionnement a pour avantage :

- d'apporter une meilleure différenciation des usages en vue de favoriser le rayonnement de l'équipement,
- de permettre une appropriation plus facile des différents publics visés,
- de capitaliser des compétences et des moyens techniques centrés sur les filières de l'image.

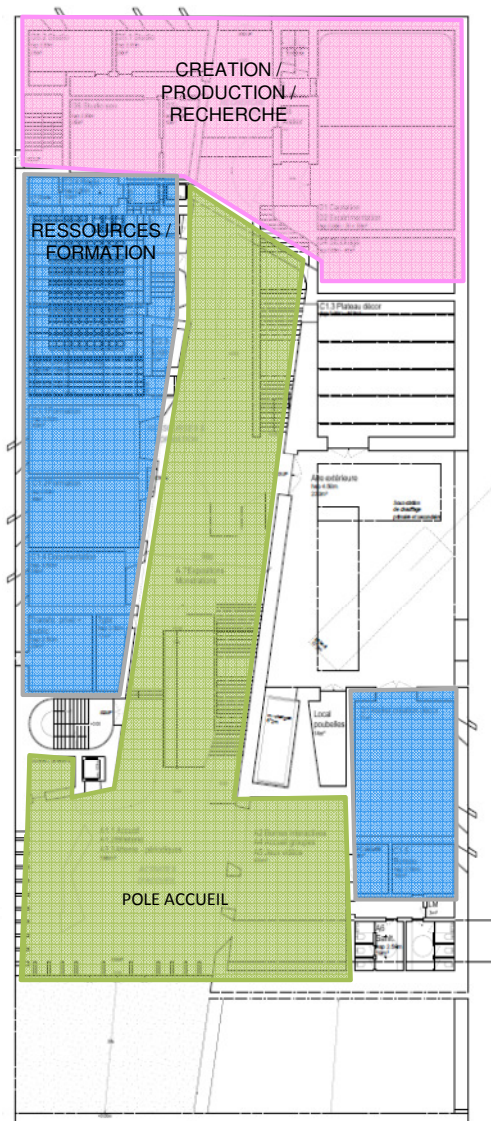
■ Une proposition d'usages par niveau



Coupe longitudinale n°C (salle immersive, foyer, hall, atrium)



Coupe longitudinale n°B (salle immersive, foyer, rampe extérieure, aire extérieure, salles d'activité est)



RDC

✓ Niveau 0 - Rez-de-chaussée

Pôle Accueil, Plateforme Création–Recherche, Plateforme Formation

Atrium :

Mise en relation des publics avec des productions artistiques liées aux arts visuels et numériques.

Espace Jeu Vidéo :

Activités possibles : libre accès, projections, espace de jeux (kinect, consoles...), rencontres, workshops avec des artistes...

Salle d'expérimentation et de recherche :

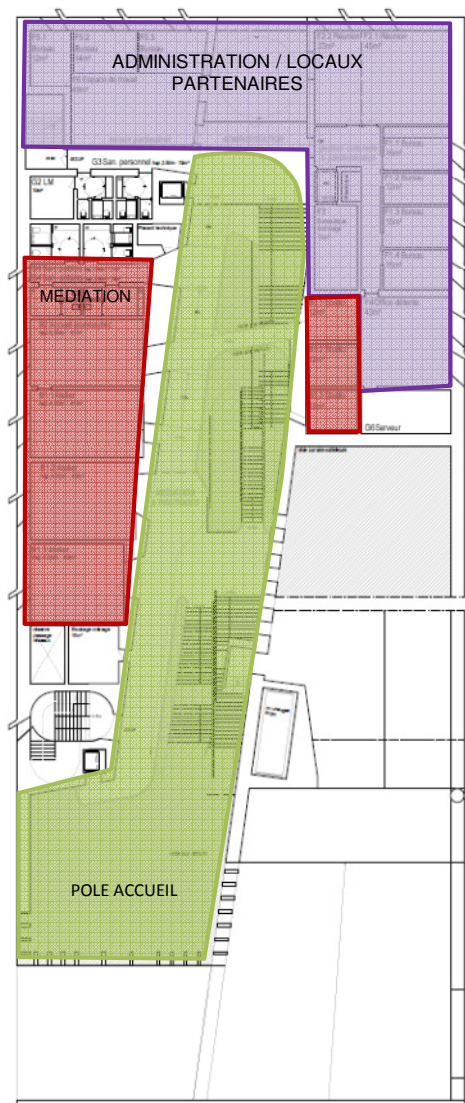
Travaux de recherches, Accompagnement des productions, Soutien à la création liés à l'image et aux arts numériques.

Salle de conférence :

Accueil de cours, de conférences, de projections...

Salle de documentation:

Lieu ressource susceptible d'accueillir un fonds documentaire spécialisé sur l'image.



1^{er} NIVEAU

✓ Niveau 1

Plateforme Médiation - Administration / Locaux Partenaires

Studios de montage :

Accueil de 1-2 personnes sur des travaux individuels ou en groupe.

Ateliers de pratiques :

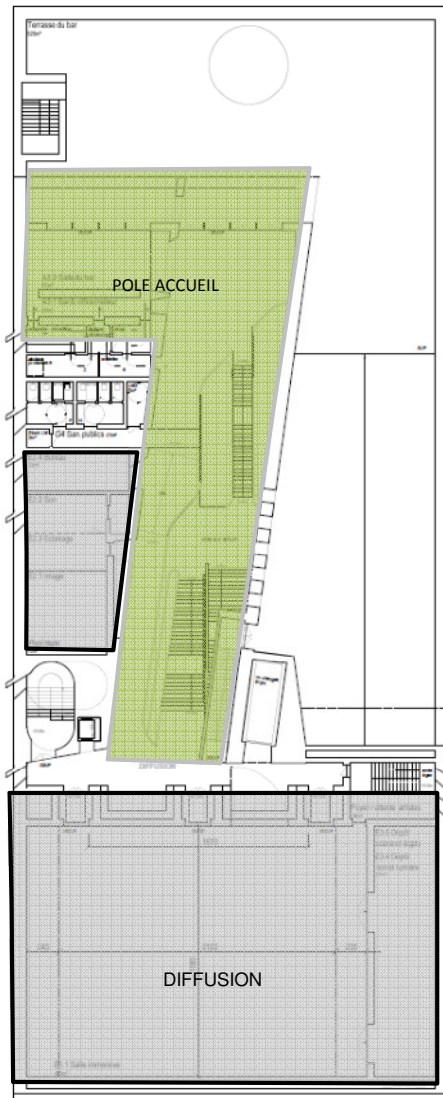
Accueil de groupes de 10-12 personnes. Trois espaces de pratiques permettant plusieurs possibilités d'activités : mise en scène d'images, réalisation de films, petit tournage...

Locaux partenaires :

Espaces collaboratifs Espace de travail partagé sur le principe du coworking offrant la possibilité d'une mise en réseau des porteurs de projets...

Administration :

2 bureaux individuels, 3 bureaux collectifs, 1 salle de réunion, 1 espace de convivialité.



2nd NIVEAU

✓ Niveau 2

Pôle Accueil, Plateforme Diffusion

Bar – Restauration :

Espace convivial de type « lounge » pouvant être aménagé à proximité (ou dans) du bar en vue d’animer des sessions de formation sur ordinateurs portables pour des seniors ou grands débutants.

Salle immersive :

Espace modulable pouvant accueillir des plateaux TV, des retransmissions, des spectacles, des concerts multimédias, des projections cinématographiques... Différentes configurations attendues: frontale, bi-frontale, quadri-frontale.

Post-production :

Régie pouvant permettre l’accueil de productions externes ou internes, Conçue pour un usage audiovisuel professionnel offrant la possibilité d’une utilisation « amateur »...

■ Un principe d'organisation basée sur la complémentarité des espaces

✓ Diffusion

Atrium : Dès l'entrée de l'établissement, il serait proposer aux publics différentes expositions; Des écrans informatifs pourraient diffuser des informations pratiques et des contenus culturels.

Salle de conférence : La restitution des projets accompagnés par la Maison de l'Image viendrait compléter la programmation de cet espace.

Salle immersive : La programmation s'inscrirait dans de nouvelles formes d'expression scéniques intégrant l'image à l'ère du numérique.

Façades extérieures : Deux façades de projection seraient identifiées sur le bâtiment : la façade faisant face à la place et la façade faisant face à l'escalier.

✓ Production

L'objectif serait d'accompagner des productions artistiques et de soutenir des créations.

- Bureaux de production
- Studio d'enregistrement
- Salle d'expérimentation
- Studios de montage
- Pôle Régie / Post-production
- Salle immersive...

✓ Éducation à l'Image / Médiation Numérique / Pratique amateur

L'objectif serait d'accompagner la pratique : individuelle / collective, amateur / initié...

- Ateliers de pratique
- Salle de formations
- Studio de montage
- Studio d'enregistrement
- Pôle Régie / Post-production

✓ Développement économique / Innovation / Recherche / Insertion / Ressources

L'établissement pourrait soutenir différents types de projets en proposant un accompagnement : du montage de projet à la diffusion. L'objectif sera d'une part, de développer les métiers de la filière Image et d'autre part, de soutenir les industries créatives.

- Locaux partenaires
- Studio d'enregistrement
- Salle d'expérimentation
- Studios de montage
- Salle de formations
- Salle de conférence
- Salle de documentation,
- Pôle Régie / Post-production
- Salle immersive...

La mise en œuvre opérationnelle

- **Le diagnostic de l'offre cinématographique à l'échelle de l'agglomération**

Élaboration d'un schéma territorial cinématographique.

- **Le lancement d'une étude économique**

Engagement d'une étude prospective sur les perspectives des industries créatives, au 2nd semestre 2012

- **L'engagement d'une mission d'accompagnement**

Mission d'accompagnement sur l'exploitation et la démarche de concertation - information, à compter du 4^{ème} trimestre 2012

- **L'expérimentation culturelle : Élaborations d'actions**

Lancement d'un appel à projets au 2nd semestre 2012 – Plan d'actions sur 2012-13

- **La mise en œuvre de la procédure du 1% de la commande publique « Artistique »**

■ La démarche d'information / communication

Présentation du projet d'équipement :

- Depuis le 28 février, communication auprès du grand public sur des supports médias;
- Du 12 mars au 13 juin, auprès des habitants et des acteurs du quartier dans le cadre des instances de concertation existantes, en co-animation avec la mission GPV, la DDS, les services culturels;

■ L'animation d'ateliers thématiques

Démarche concertée et transversale pilotée par les élus des délégations respectives et de secteur et co-animés par les services.

- Mise en place des ateliers thématiques au 2nd semestre 2012
 - ✓ Éducation populaire à l'image / loisirs et divertissement
 - ✓ Création / production / médiation numérique;
 - ✓ Transmission / insertion / ressources;
 - ✓ Innovation / recherche / développement économique.
- Restitution des ateliers thématiques au 1^{er} semestre 2013