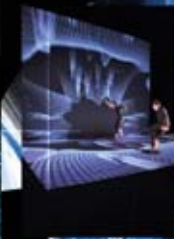


# 50 PROJETS

POUR LE 2009-2011

# NUMÉRIQUE



**ev@sion**  
Pôle culturel

*Le projet du Pôle Culturel Ev@sion est  
cofinancé par l'Union Européenne dans  
le cadre du FEDER numérique axe 2.  
L'Europe s'engage avec le fonds  
européen de développement régional.*



Deux années d'un pari un peu hors-normes : lancer un équipement culturel proche des citoyens en s'avancant dans la culture numérique. C'est ce qui résume ce petit recueil à l'usage de celles et ceux qui s'interrogent sur le sujet.

Le Pôle Culturel Ev@sion, lieu de proximité sur une ville de l'agglomération bordelaise, se devait de répondre aux attentes du plus grand nombre, avec le souci de l'exigence d'une culture commune. Curieusement, le numérique nous aura permis de développer des actions inattendues, surprenantes et parfois déroutantes. Pour les adultes, comme pour les enfants, pour les jeunes musiciens ou danseurs en herbe, pour les pratiquants comme pour les professionnels, l'expérience laissera des traces.

Le numérique, une ressource pour l'éducation et le développement durable, a trouvé, dans l'art et la culture, un terrain d'expression de tous. Ce petit ouvrage est une sélection à l'image de ce qui a été construit et partagé par l'ensemble des partenaires, associations et Education Nationale, professionnels du secteur culturel ou amateurs, croisés autour de la thématique en Aquitaine.

Désormais intégré dans le paysage local, le numérique restera demain présent dans la vie culturelle de la commune.

Bonne lecture !

**Michel Héritié**

Maire d'Ambarès & Lagrave  
Vice-Président de la Communauté Urbaine de Bordeaux

# Editorial





Lieu de rencontre numérique  
des pratiques artistiques

# 50 expériences

## Sommaire

### ■ Scénographie numérique

- 14** Cinématique / Cie Adrien M
- 16** Cirque Numérique / Cie Nulle Part & Jonglargonne
- 18** Les Mécaniques Poétiques / Ez3kiel
- 20** 12 995 Ambarésiens... et moi / Collectif Je suis noir de monde
- 22** VJing
- 24** Syndrome de l'Exilé / Les Associés Crew
- 26** Les Indépendances Africaines / Peul Fusion Project
- 28** Bal Moonwalk / Cie Rêvolution
- 30** Juin Numérique
- 32** Grapholine et Glowdoodle

### ■ Pratiques Artistiques

- 36** Batekmila-Les mondes basques / Institut Culturel Basque
- 38** Drone(s)Scape/Mue / Erik Baron d-zAkord
- 40** La Méta-Malette / Puce Muse
- 42** Festi'Ciam / CIAM
- 44** Masterclass scénographie numérique / Ez3kiel
- 46** VJing et Harmonie / VJ Miss CHéMAR
- 48** Poésie Algorithmique / Frédéric Durrieu
- 52** Electro et Harmonie / Banzaï Lab
- 54** Masterclass Processus Créatif / Dr Flake
- 56** Cover

### ■ Culture du Libre

- 60** Rencontres Musiques et Cultures Digitales / CD1D
- 62** Médias-Cité
- 66** Atelier modélisation numérique / SofiGraFiK
- 68** Grégory Périat, un trait d'union européen

### ■ Vidéo

- 72** Rave Musette, le bal interdit / Anapurna Production
- 74** Block Party / A part ça tout va bien
- 76** Teasers Scènes Croisées / HN Prod.
- 78** Lip Dub / Improvisators Dub - Cheveux longs et idées courtes
- 79** « L'Europe dans l'assiette » / Le Dessous Des Balançoires
- 80** « Le collège dans l'objectif » / Service Prévention-Médiation
- 81** Vidéo 20 ans Jumelage / Le Dessous Des Balançoires



Extraits du Projet Artistique  
et Culturel 2009/2011

# autour du numérique...

*La richesse de ces projets a émergé de partenariats forts,  
tissés tout au long de ces deux années d'expériences*

*(Retrouvez les partenaires de chaque action en page 91)*

## Et aussi...

### 2009

Le Choc des Electrons Libres / La  
Familhia Arthus et Les Niou Bardophones,  
mise en images par VJ Timo Hateau et le  
photographe Alexandre Clanis.  
Journée MAO / AALC-Erik Baron-Ro-  
land-Avante O coletivo L'utilisation du  
numérique pour les effets / Pascal Mulot  
La Metamalette / Médias Cité et Serge  
de Laubier

### 2010

Communauté musique libre / Dogmazic-  
Clip Sweet dream / Early Mind et Romain  
Vidorreta  
VJ Miss CHÉMAR et batterie électronique  
/ performance vers un VJ combiné  
Henrik Schwarz/traitement sonore en  
temps réel  
Noël du film d'animation / Marlou Films  
Centre A.Peyrelongue / scénographie et  
numérique  
Initiation au DJing et aux tables numé-  
riques / DJ Steady  
Ecole Ste Eulalie / Parcours de décou-  
verte numérique  
Les gens du voyages / HN Prod.

### 2011

Conte @ voir / Marlou Films  
Reportage France 3 / Ecole La Victoire  
ZTiKZ / Cie Lagunarte  
Soirée Théâtre à déguster / Cie Tortilla  
Arts plastiques numériques au collège /  
SofiGraFiK  
Backing Band numérique pour les ateliers  
Rocks / Romain Vidoretta

Scènes croisées : réflexion sur la place  
de l'image et de la scénographie pour un  
groupe rock  
Clip vidéo Aleya / « Dollars subversif »  
Atelier MAO avec le Collège C. Massé /  
Vidéo clip « Ma vie »

**JUIN NUMÉRIQUE :**  
accompagnement des pratiques amateurs  
à l'outil numérique

### JUIN 2010

Théâtre / Cie 4<sup>ème</sup> de Sous / SofiGraFiK  
Percussions corporelles numériques /  
Ecole Victoire / Puse Muse / Cie Lagu-  
narte / Les Rythmopates  
Projets dansés et numériques / Ecoles  
François Auboin et La Gorp

### JUIN 2011

High Dolls / Cie Opéra Pagai  
Cie du 4<sup>ème</sup> Dessous / SofiGraFiK  
Gala de danse / ADA / LiVing zOom  
« L'arbre qui cachait la forêt » / Ecole  
François Auboin  
Courts-métrages vidéo / Accueils Péris-  
colaires  
Exposition numérique « La maison des  
doudous » / Ecole La Souris Verte  
Les Jeudis Multimédia / Médias-Cité  
Tremplin Scènes Croisées / l'image et la  
scénographie pour un groupe rock  
Clip « Dollars subversif » / Aleya  
Clip « Ma vie » / Atelier MAO du Collège C.  
Massé et Romain Vidoretta

## Genèse du projet

En 2009, la ville d'Ambarès et Lagrave a lancé une opération importante de restructuration de son projet culturel de territoire, en souhaitant trouver un axe de travail innovant pour les cinq années à venir. L'outil majeur de cette action culturelle renouvelée sera un équipement moderne, dans lequel les associations partenaires du projet culturel ont trouvé leurs espaces de collaboration avec la collectivité.

S'inspirant de l'importance qu'a revêtue la salle Evaison, en lieu et place de la reconstruction de l'équipement, ancien foyer de rencontre des années 60 à aujourd'hui, un projet contemporain et expérimental se dessine. Le souhait de la collectivité d'en faire un lieu dont les dimensions technologiques sont, à priori, mises en avant, au bénéfice du plus grand nombre, place cet équipement dès son ouverture, dans l'axe privilégié de l'accès aux **cultures numériques**.

Conformément au contenu du programme Européen FEDER 2007-2013, cette approche doit favoriser l'attractivité du territoire et renforcer la **gouvernance locale**, plus particulièrement en lien avec les émanations de la société civile que sont les associations.



# Finalité du projet

Les deux axes du projet culturel de la ville visent à valoriser l'image de la collectivité et à favoriser l'expression de la **culture de tous**. L'enjeu que portent aujourd'hui les cultures numériques en termes de pratiques, de moyens de communication, de méthodologie de projet, correspond à la possibilité de construire une offre culturelle publique, en phase avec la réalité des **pratiques artistiques amateurs** et des acteurs culturels. Il s'est agi, à travers ce projet, de construire ce pont entre les pratiques culturelles de tous et le rapport aux cultures numériques. A ce titre, la collectivité, qui souhaite que l'action culturelle de la ville s'inscrive dans une mémoire et une tradition, a mis l'accent sur la **relation au monde de l'image** que la révolution du numérique a particulièrement affecté ces quinze dernières années.

Cette thématique, forte et revendiquée, est un axe initial et non exclusif de son travail, pour un lieu qui se veut d'abord un espace **d'expérimentation sociale**. La conduite de ce projet place le Pôle Culturel Evasion dans une dynamique pour un **partenariat régional**, avec une priorité forte sur l'agglomération bordelaise. Le rapport à **internet** comme espace d'expression et d'accès à l'information est placé au centre de la démarche.



## Un projet ouvert sur le partenariat

L'objectif est de mettre en œuvre une action cohérente dédiée aux enjeux de la rencontre entre **professionnels** et **amateurs**, entre **artistes** et **populations**, davantage qu'un travail sur un public. La méthode de travail et de coopération est celle de la démarche partagée avec les acteurs du territoire, pour laquelle une approche transversale et multi partenariale est conduite sur la période considérée. Les partenaires confirment les **démarches pédagogiques** proposées et sont force de proposition. L'utilisation par les associations du bâtiment d'enseignement artistique est liée à une **contrepartie partenariale** avec le projet culturel de la ville.

## Un projet qui interroge la gouvernance

Si le terme est fort, il devrait être à l'image de la dimension collaborative que souhaite mettre en place le projet culturel de territoire. Il ne s'agit pas de placer l'équipement en dehors d'un cadre artistique et culturel dont la **responsabilité**, proposé par le directeur culturel et validé par les élus, ne trouve pas comme ailleurs sa cohérence, mais bien de créer les **espaces de dialogue** et d'échanges concernant la mise en œuvre et la conduite du projet culturel et artistique

de l'équipement, avec des groupes sont constitués par les associations partenaires et avec les professionnels de la culture du territoire. Par ailleurs, sera constitué un **comité de suivi** du lieu avec des acteurs réunis pour leurs compétences, devant contribuer au développement de la qualité de ces projets.

## Quels Enjeux artistiques ?

### Variétés des disciplines

Le projet culturel et artistique du lieu ne se fixe pas sur une esthétique en particulier. Les propositions sont diversifiées. Il s'agit de mettre en œuvre une action qui trouve son **identité** dans le rapport aux montages des projets, et pour lesquels un équilibre sera à trouver entre : la musique, la danse, le théâtre et le cirque. Cette absence d'identité particulière est liée à la vocation généraliste d'un **équipement culturel de proximité...** du rapport à l'**image** et notamment dans une dynamique liée à l'interdisciplinarité qui permettra de rendre les croisements entre ces esthétiques possibles.

### Par la diffusion

L'enjeu de la diffusion devra se placer à terme dans celui de la **transmission**. Il s'agit de construire un projet qui contribue à façonner des parcours, utiles dans la construction des **trajets individuels ou collectifs**, que ce soit pour des pratiquants >>>

>>> amateurs ou professionnels, ou des populations extérieures à la pratique par le jeu des partenariats. La **diffusion de la création** s'inscrit la plupart du temps dans le cadre de relations partenariales. Il s'agira notamment de favoriser l'accès aux pratiques innovantes.

et la résidence d'artistes,  
que ce soit autour de la création ou des Ateliers-Résidences de transmission entre amateurs et professionnels

### Favoriser un travail sur les identités culturelles et artistiques

Avec un projet artistique et culturel qui s'appuie sur une action sur les **parcours et les trajets**, en complément d'un enseignement artistique proposé par des associations partenaires, le rapport à l'identité est au centre de la démarche. Rencontres et respects des identités, dans un cadre d'action en accord avec les évolutions des enjeux des politiques culturelles de territoires. Ce projet vise donc à valoriser la diversité des identités dans l'expression artistique.

# Inscriptions dans les réseaux professionnels, du lieu vers l'extérieur

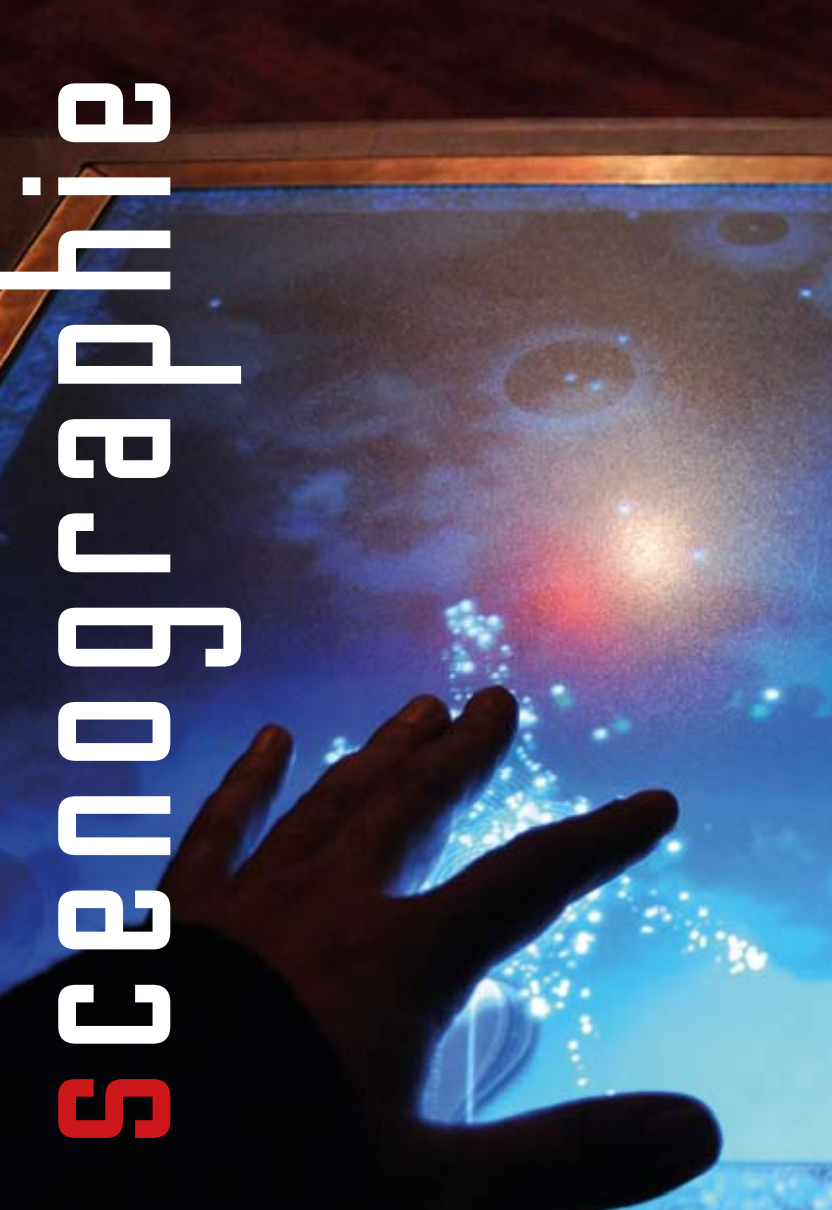
## Le lien avec les structures ressources

Pour conduire ce projet, il est essentiel de mettre en œuvre une action qui vise à la création de liens construits et inscrits dans une temporalité avec les partenaires. Il s'agira de proposer une action où les partenaires apportent des **compétences** dans le domaine de la programmation artistique, dans le domaine de la pédagogie et dans le domaine technique. Ce qui est visé dans le cadre des partenariats, c'est l'inscription de la ville dans des dispositifs de **conduite de projets et des réseaux qualifiés**, sans tomber dans une relation de prestation.

## Un ancrage territorial rénové avec une dimension locale, mais également un enjeu autour de la Mobilité

Les liens avec les territoires de projets des partenaires sont importants et doivent favoriser le **déplacement** des populations locales dans le cadre de projets qui contribuent à poursuivre l'action sur d'autres espaces, notamment en région. Le but de cette action est de rompre l'**isolement** et de favoriser les synergies.

# scenographies aijda





# Cinématique

Cie Adrien M

2010/11/2010



Ce qui fascine chez la Cie Adrien M, c'est à la fois cette utilisation du numérique au service de l'irréel et la maîtrise du mouvement. Un écho évident à cette discipline dédiée à l'étude des mouvements en faisant abstraction des causes de ceux-ci.

Quadrillages, lettres, points autant de formes virtuelles qui créent un espace imaginaire, constamment en mouvement et en interaction avec deux danseurs-jongleurs transformés en explorateurs numériques. Adrien Mondot, fondateur de la compagnie, initialement chercheur en informatique à l'Institut National de Recherche en Informatique et Automatique de Grenoble, se situe au croisement entre le spectacle vivant et le numérique.

Le logiciel *eMotion* (pour « *electronic Motion* » ou mouvement électronique) développé par Adrien M dans ce souci de transversalité apparaît comme la pierre angulaire de son édifice. Logiciel de création d'animations tridimensionnelles, en temps réel ou en différé, *eMotion* permet une interaction entre image et corps grâce à l'utilisation de capteurs. Une utilisation du numérique au service de la poésie pour combattre les lois de la gravité, le rationnel et le terne du réel et laisser la place à une écriture visuelle.

Public : 202 pers.



# Cirque Numérique

## Cie Nulle Part et Jonglargonne



Le croisement du jonglage et du numérique est des plus inattendus. Ce lien a été développé par la compagnie Nulle Part grâce à Priam Pierret, jongleur et vidéaste. Cette expérience artistique a croisé les ateliers cirque conduits par le Centre Social La Passerelle, donnant ainsi naissance au projet « Cirque Numérique ».

Dans le cadre d'un stage, Priam Pierret a partagé son expérience de la scénographie numérique. Les enfants interagissaient avec une vidéo-projection réalisée en amont ; l'occasion d'une sensibilisation à la vidéo : manipulation de caméra, scénarisation ou montage. La réflexion sur la scénographie et les placements nécessaires ont également permis de creuser les notions d'appréhension de l'espace, essentielles dans l'approche du cirque.

 Le numérique  
dans nos créations  
est à la fois un  
«moyen» et une  
«fin» 



**Priam Pierret**  
comédien, jongleur

*Ateliers*

11 >>> 22/04/2011

21 enfants participants, 33 pers. pour la restitution



Crédits photos p.gauche (portrait) : Dasha Travnikova  
p.droite Zip Zap : Pierre Lepinoux Chambaud

# Les Mécaniques Poétiques

# Ez3kiel

22/03/2011



Plongée dans un univers rouge et noir, l'exposition des musiciens-inventeurs tourangeaux d'Ez3kiel aura été un temps fort du travail mené autour du développement de la culture numérique. Issue du très bel album *Naphtaline*, paru sur le label lyonnais *Jarring Effects*, la scénographie des inventions numériques marquera longtemps les esprits.

Entre beaux outils relégués à la brocante et multiprogrammation de machines, la proposition, décalée dans le temps, aura suscité l'émotion de tous. Machine à coudre, cage à oiseaux, vélos d'antan... objets habités par des interfaces numériques, simples et ludiques, poétiques et musicales, plongent chacun, les petits comme les grands, dans un univers insoupçonné. Ez3kiel, plus particulièrement grâce au travail de son bassiste Yann Nguema, nous offre une association entre arts visuels, musique, numérique et sensibilité, sans équivalents.

Donner  
vie aux sons et  
images de l'album  
Naphtaline



**Yann Nguema**  
bassiste du groupe  
Ez3kiel

Public : 2 202 pers.



# 12 995 Ambarésiens... et moi

## Collectif Je suis noir de monde

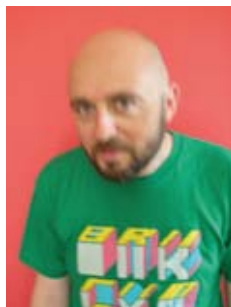
11>>18/05/2011



En quoi le numérique pourrait être une ressource entre politique de la ville et création culturelle ? Profitant de la mission mise en place, le comédien ambarésien Renaud Borderie et sa complice Sophie Robin, membres du collectif *Je suis noir de monde*, offrent une proposition qui relève pour eux-mêmes d'un pari. A l'heure de l'expérimentation, entre formes et disciplines artistiques, toujours plus sécantes, les artistes s'emparent de la mission pour poser en acte une lecture et une démarche ouverte sur la commune.

Placer l'image numérique au cœur d'une rencontre avec les habitants et en faire une œuvre collaborative. Le produit restitué dans l'espace du Pôle Culturel Ev@sion s'affichait sous la forme de totems mêlant images et sons. Après s'être exposée sur le blog spécialement dédié, leur exploration du territoire s'est enrichie de l'apport du critique et anthropologue Eric Chauvier : la banlieue mise en perspective par le numérique.

Un voyage  
virtuel dans la  
ville que l'on  
habite



**Renaud Borderie**  
auteur

Public : 307 pers.



# VJing

Pratique innovante intimement liée au numérique, le VJing reste méconnu. Le terme VJ désigne un Vidéo-Jockey en référence au DJ. Une référence du milieu de la musique électronique qui renvoie également aux origines de cet art visuel dont on trouve la première trace sous cette désignation dans les clubs new-yorkais des années 80. On pourrait pourtant remonter plus loin, vers les performances visuelles organisées par Andy Warhol.



Expliquer et  
transmettre sa  
passion des arts  
numériques, c'est  
aussi donner aux  
gens la possibilité  
de se raconter  
différemment et  
de proposer un  
autre regard sur  
leur monde



Photos © D.R.

**Céline Marchais**  
VJ Miss CHéMAR



*Timo Hateau - Le Choc  
des Electrons Libres  
en résidence*  
29/09 >>>  
2/10/2009  
*Concert de sortie de  
résidence*  
16/10/2009  
177 pers.

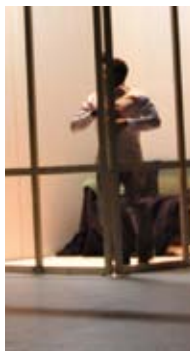
*TomaZ Subversion,  
dans le cadre des Indé-  
pendances Africaines*  
20/11/2010  
183 pers.  
*VJ Miss CHéMAR, per-  
formance dans le cadre  
du Festi'Ciam*  
28/05/2011  
289 pers.

Création et manipulation d'images ou de vidéos en temps réel, le VJing s'impose comme une véritable performance artistique réalisée la plupart du temps en synchronisation avec la musique. Aujourd'hui ne se limitant plus à la sphère électro, le VJing a croisé les projets du Pôle Ev@sion comme ce fut le cas pour le VJ Timo Hateau lors du Choc des Electrons libres ou encore avec VJ TomaZ Subversion.



# Syndrome de l'Exilé

## Les Associés Crew



De l'importance du geste. L'apport de l'image dans la création du spectacle est une ressource de la constance de l'augmentation de la scénographie. Il s'agit que celle-ci soit d'une nature à susciter chez le spectateur une réception qui le plonge dans un univers impossible. C'est dans cet espace en trois dimensions que le chorégraphe Babacar Cissé a choisi de mettre en scène un plateau qui change au rythme d'un spectacle, au cœur de la thématique de la migration, pendant que, derrière et autour de lui, s'illustre un environnement de sa composition en images.

❖ Avec de la  
recherche, le  
numérique peut  
venir appuyer un  
propos, jouer les  
trouble-fêtes,  
donner plus de  
sens à une pièce,  
rendre les choses  
plus lisibles à un  
public ❖



Photos © D.R.

**Babacar Cissé**  
chorégraphe

### Résidence

1>>>7/09/2010

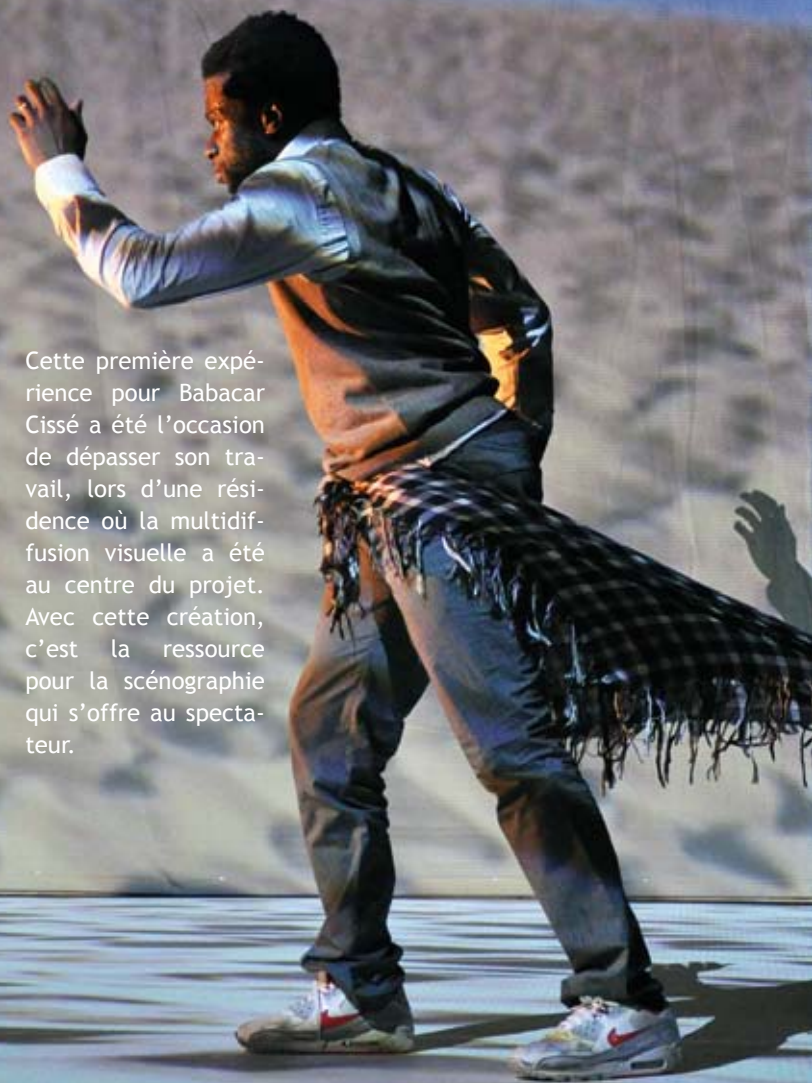
4>>>8/11/2010

### Spectacle

9/11/2010

125 pers.

Cette première expérience pour Babacar Cissé a été l'occasion de dépasser son travail, lors d'une résidence où la multidiffusion visuelle a été au centre du projet. Avec cette création, c'est la ressource pour la scénographie qui s'offre au spectateur.

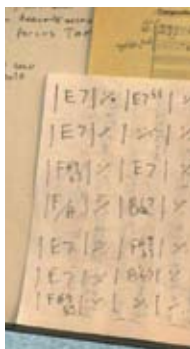


# Indépendances Africaines

## Peul Fusion Project

Après avoir suivi à plusieurs reprises le travail développé avec la Méta-Mallette, Luc Lainé, musicien pour qui le numérique est une ressource dans la pratique et l'enseignement, a eu l'envie de proposer une rencontre entre image et musique, à un endroit qui laisse une place importante aux machines.

Boucles sonores et visuelles ont nourri une création entre musique africaine et musique électronique. C'est notamment le musicien bordelais Moussa Molo qui aura bénéficié de cet apport avec une méthode de travail et de création qu'il a découverte au Pôle Ev@sion. DJ Steady et VJ ThomaZ Subversion ont apporté leurs concours à la « fabrique » pour une soirée thématisée autour des musiques africaines. Image et son pour une vision de l'Afrique contemporaine et numérique, au-delà des clichés.



 L'outil numérique libère  
l'expression et la créativité 

**Luc Lainé**  
musicien

**Résidence**

15 >>> 18/11/2010

**Soirée Indépendances Africaines**

20/11/2010

183 pers.



# Bal Moon Walk

Cie Rêvolution

15/04/2011

Lors de la Biennale de danse en Gironde, *Danse Toujours*, la Compagnie Rêvolution fut porteuse d'un projet autour de Michael Jackson. Conçu comme un temps transdisciplinaire mêlant musique, danse, vidéo, le Bal Moon Walk, se basait sur une mise en scène ambitieuse, multipliant les centres de gravité. Cette scénographie est devenue lieu d'expérimentations numériques. Grâce au numérique, le dispositif scénique classique fut bousculé et le public devint lui-même acteur. Une interaction rendue possible par le *Sensitive Floor* qui permet de projeter sur le sol une image qui s'anime selon les mouvements détectés. Le public et les danseurs pouvaient marcher sur les galets d'une rivière ou retrouver les fameuses dalles de « Billie Jean » s'allumant à chaque pas. Cette scénographie intégrait également le *Laser Tag*, dispositif de graphe sur un mur-écran et un pôle d'expérimentation ludique du logiciel d'incrustation d'images sur fond vert *chromaKey*. Une pincée de numérique qui a créé un nouveau lien entre artistes et public.



❑❑❑ C'était  
un moment  
magique  
pour les  
élèves ❑❑❑



**Céline Meurice**  
professeur de danse, ADA



Photos © D.R.



❑❑ J'ai mis un pied dans  
l'inconnu, j'étais comme un  
enfant dans cette découverte  
du numérique, je posais plein  
de questions : est-ce que  
c'est vraiment possible de  
faire ça ? ❑❑

**François Lamargot**  
danseur, coordinateur du projet

# Juin numérique

Lorsque le traditionnel spectacle de fin d'année se met au goût du jour... A deux reprises, les écoles et les associations ont adopté cette formule atypique. Forts de l'accompagnement et des expériences du Pôle Culturel Ev@tion, ces partenaires offrent une restitution intégrant une dimension numérique. Projections, logiciels libres, scénographie numérique... les propositions sont riches. Les pratiques s'en trouvent valorisées et la créativité exacerbée. Le résultat est probant : des spectacles plus que vivants. Les outils numériques se mettent à la portée de tous, petits et grands, apprentis danseurs, chanteurs, acteurs... Une belle opportunité ancrée dans la réalité qui reste un temps fort et formateur.

❑❑ Si la question de la transmission sur le long terme reste à creuser, les dispositifs techniques, la volonté et le temps consacrés ici, pour amener les enseignants à l'usage des outils multimédia, sont rares



**Marianne Massaloux**  
Médias-Cité



**Juin 2010**

*13 représentations - 2 260 pers.*

**Juin 2011**

*16 représentations et une exposition - 3 167 pers.*





# Grapholine & Glowdoodle

Outils utilisés pour leurs aspects visuels et sonores, *Grapholine* et *Glow Doodle* n'ont pas trainé à rejoindre la scène du Pôle Culturel Ev@sion. En apprivoisant ces dispositifs, les enfants de l'école de La Gorp ont enrichi la scénographie de leur spectacle de danse.

*Glow Doodle*, outil de *light painting*, a été utilisé pour décomposer le mouvement des danseurs, tandis que *Grapholine*, tablette numérique où chaque couleur correspond à un son, a permis d'illustrer et de guider les chorégraphies, par des textes et des sons.

A mi-chemin entre arts plastiques et pratiques numériques, au travers d'une interface, ces deux dispositifs permettent de composer un tableau sonore et coloré. Entre virtuel et réel, la performance technique valorise l'artistique.



Dans le cadre de Juin Numérique, spectacle « Projets dansés et numériques »

22/06/2010

133 pers.



# pratiques sensitives





# Batekmila

Les mondes basques / Institut Culturel Basque

1981/02/2010



36

Avoir pour mission de travailler sur la culture traditionnelle ne fait pas l'économie de se servir du numérique comme ressource. L'accueil de l'exposition Batekmila\* valorisait dans un univers multimédia et interactif un patrimoine traditionnel et culturel, arts populaires, pratiques séculaires.

Cette ressource numérique, savamment bâtie, avec des applications en programmation, des jeux éducatifs, des boucles sonores, des environnements vidéos panoramiques, a contribué à mettre en avant un objet régional au-delà des représentations. La ville d'Ambarès et Lagrave avait accueilli en son temps une communauté basque, dont l'association locale Ongi Etorri est la trace toujours active.

\* « un et mille », en basque

 L'outil moderne est au service de la mémoire. Je me réjouis de constater la durabilité, la continuité, des valeurs d'une Culture : c'est un symbole d'espoir 



**Pierre Trounday**  
association Ongi Etorri

Public : 474 pers.

A person with long hair, wearing a VR headset and a striped shirt, is leaning over a large, illuminated digital screen. The screen displays a colorful, abstract landscape. The scene is dimly lit, with the primary light source being the screen itself, which casts a warm, yellowish glow. The person's hands are visible, interacting with the screen. The background is dark, suggesting an indoor setting like a museum or gallery.

A livre ouvert, le pont entre  
tradition et modernité, créa-  
tion et héritage culturel, passe  
ici par la relation du visiteur à  
l'objet numérique. Un voyage  
qui passe par les labyrinthes  
du numérique. Une découverte  
en rupture avec une approche  
passéiste.

# Drone(s)Scape/Mue

Erik Baron d-ZAkord



À la question de l'impact concret du développement numérique sur la démarche artistique d'un musicien et, par extension la pratique musicale, Erik Baron est un exemple évocateur qui a partagé son expérience. Architecte sonore et explorateur de textures, le bassiste a intégré le numérique à sa démarche au point d'en faire une ressource essentielle dans sa palette sonore grâce au logiciel *Max/Msp*.

Fruit d'une association de deux logiciels - *Max* permettant de faire des calculs et, par extension, de contrôler les instruments Midi et *MSP* bibliothèque de fonctions qui permet de travailler le son en temps réel - *Max/MSP* permet d'accéder à un nouveau champ d'actions : transformation du son (*reverb, distorsion, delay, samples...*), automatisations (changements de réglages) ou encore la gestion simultanée. Un exemple plaçant la maîtrise de l'informatique au cœur des nouvelles pratiques artistiques et des ouvertures esthétiques.



Si l'ordinateur est devenu le prolongement incontournable de ma pensée musicale et celui de mes instruments, pour le live, il n'en demeure pas moins qu'un outil au service du créateur car sans idée, l'ordinateur ne peut rien !



**Erik Baron**  
bassiste et compositeur,  
créateur du projet

**Répétition**  
16/01/2010  
14 pers.

**Concert**  
23/03/2010  
38 pers.



# La Méta-Malette

## Puce Muse



Ce nom peut évoquer un gadget digne de James Bond... Même si elle n'a rien de secret, cette astucieuse combinaison de fonctions, aussi diverses que les applications qui en découlent, rassemblées en un logiciel, fait de celle-ci un véritable couteau suisse multimédia. Basé sur le logiciel *Max/MSP*, ce dispositif n'a presque que des avantages : sons, photographies, images peuvent être traités (ajout d'effets) en temps réel et joués par un ou plusieurs musiciens, via l'interface de son choix, de la souris au clavier, en passant par le *gamepad*, le *joypad*, le clavier piano MIDI, la batterie électronique, les capteurs de pressions, lumière... Autre atout, elle fait partie de ces logiciels qui, grâce à leur communauté active, s'enrichissent et se développent sans cesse.

 Les applications numériques sont des outils qui nous servent aujourd'hui à aller beaucoup plus loin et plus vite dans nos propositions artistiques 

*Dans le cadre des  
Jeudis Multimédias  
26/03/2009  
40 pers.*



Photos © D.R.

**Kristof Hiriart**  
*compositeur, chercheur*

*Formation, dans le  
cadre du projet  
Percussions Corporelles  
Numériques  
48.5/03/2010  
8 pers.*



▣▣▣▣ Avec la Méta-Malette, les  
nouvelles technologies sont au service  
d'une émotion artistique collective  
pour transformer le spectateur en  
spect/acteur ▣▣▣▣

**Serge de Laubier**  
directeur artistique  
des studios PUCE MUSE

# Festi'CIam

Le CIAM\* investit le Pôle Ev@sion pour célébrer un moment phare : sa fête de fin d'année. Sorte de photographie des 12 derniers mois, le travail des élèves se concrétise dans des conditions professionnelles. Deux éditions placées sous le signe de la découverte, où se mêlent plusieurs esthétiques.

De la salle à la scène extérieure, en passant par le hall, les univers sont singuliers. Certains s'aventurent dans le laboratoire *Jam Hub* pour une répétition silencieuse, alors que d'autres mixent des images ou s'initient à la Méta-Malette. Ces ateliers reflètent l'impact du numérique sur la musique, la ressource est devenue indispensable. Le CIAM a saisi l'enjeu et profite de l'occasion pour échanger sur la pédagogie. Le pôle devient relais des apprentissages.

*\* Centre d'Informations et d'Activités Musicales*



 **Le numérique fait partie  
intégrante de la formation des  
élèves** 

**Stéphane Alaux**  
*directeur du CIAM*



LE CENTRE VILLE  
Association de Locataires  
**Emploi: mode d'emploi**  
Mer. 26 mai 2010  
Place Culturelle de la Gare  
10h - 18h



Ecrans géants et show lumineux, les concerts musiques actuelles démontrent que le « live » est aussi une question de mise en scène. Fer de lance de la scène dub hexagonale, Ez3kiel a toujours pris soin de son identité visuelle.

Des débuts avec la diffusion d'images sur VHS jusqu'à la voie du numérique empruntée par Yann Nguema, bassiste et concepteur de cet univers, la réflexion fut constante. Loin de s'enfermer dans une tour d'ivoire numérique, en lien avec son imaginaire, le groupe a travaillé sur un principe d'interaction avec le public. L'expérience du Cd-Rom *Naphtaline* (2007) en est une illustration.

Côté scène, les musiciens et le public interviennent en temps réel via des touches visuelles ou musicales, tels que des capteurs placés dans des pads ou dans un ballon géant jeté dans la foule.

Une scénographie ingénieuse autant que poétique et visuellement marquante, avant tout tournée vers l'interaction.



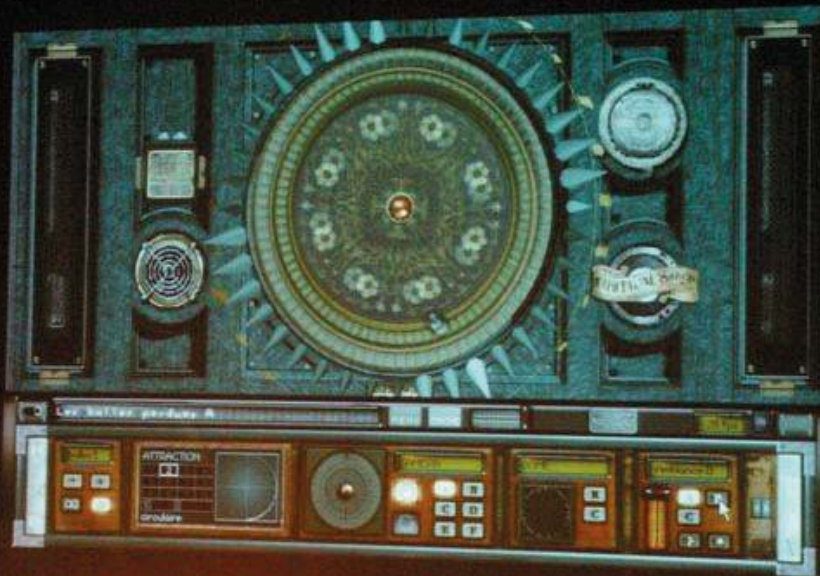
Utiliser les outils  
contemporains pour revisiter la  
notion de concert



**Yann Nguema**

bassiste du groupe Ez3kiel

33 participants



# VJing et Harmonie



Forme musicale traditionnelle, l'harmonie est souvent le symbole de la musique classique. La venue de Kahil El Zabar, jazzman américain à l'extraordinaire soif de transversalité artistique fut une occasion particulièrement favorable de croiser le VJing au travail d'improvisation d'ensemble mené par le batteur de Chicago.

Sous la direction de Kahil El Zabar, la VJ bordelaise Miss CHÉMAR, a offert à l'harmonie de l'Union Musicale d'Ambarès et Lagrave son vocabulaire fait d'images et de mouvements visuels. Cette rencontre a déclenché des vocations : un musicien largement séduit par la démarche a suivi une formation avec Miss CHÉMAR sur le logiciel *Elektronika* afin de devenir lui-même VJ. L'harmonie d'Ambarès est ainsi la première en France à avoir un VJ dans ses rangs !

 Le VJing  
permet de faire  
passer des émotions  
complémentaires à  
celles émises par la  
musique 



Photos © D.R.

**Jean-Paul Gaborit**  
saxophoniste de l'UMAL

**Ateliers**  
16 >>> 20/06/2010  
54 musiciens

**Concert**  
**Fête de la musique**  
21/06/2010  
300 pers.



✖ Avec le numérique c'est  
une autre approche, une autre  
façon d'enseigner. On nous a  
sensibilisé et très rapidement  
nous nous sommes adaptés.  
L'appropriation des outils s'est  
faite naturellement ✔

**Dominique Jougla**

*Directeur pédagogique de l'Ecole de Musique (AALC)*

*Directeur de l'Harmonie d'Ambarès et Lagrave (UMAL)*

# Poésie Algorithmique

Frédéric Durrieu

Des œuvres multiples pour un personnage unique ! Frédéric Durrieu associe avec ingéniosité art contemporain et numérique. Cet artiste fabrique « ses jouets » comme il se plaît à les appeler et les partage avec les autres. Dans chacune de ses œuvres, enfants comme adultes s'amuse, les font évoluer, au gré de leur volonté, de leur imagination, de leur habileté.

L'interactivité étant le maître-mot de ces applications, il ne s'agit plus de regarder un tableau ou une sculpture, il ne s'agit plus d'être passif ou rêveur, mais bien d'être le co-auteur, pour un instant, de l'œuvre elle-même. Une technique participative à même de réconcilier les plus réticents à l'art numérique !



Les élèves ont bien apprécié l'exposition, ils l'ont trouvée ludique et jolie. Ils ont aimé partir à la découverte du numérique. Une réflexion qui mériterait d'être prolongée...



**Sophie Courtiau**

*enseignante de l'école F. Auboin*

**Exposition itinérante**

10 >>> 17/12/2010

9 classes

**Exposition permanente**

13 >>> 18/12/2010

1 251 pers.







**ev@asion**  
**Pôle culturel**

# Electro & Harmonie



L'Union Musical d'Ambarès et Lagrave (UMAL), formation musicale amateur, devait aborder un répertoire cubain très rythmique à l'occasion de la venue du Septeto Nabori. Il s'agissait d'obtenir un soutien rythmique inébranlable grâce à la sphère numérique et l'intervention d'un musicien aux « machines ».



Le mélange  
des musiques  
acoustiques et  
électroniques est un  
terreau fertile aux  
créations originales.  
Ce fut pour moi  
un réel plaisir de  
partager cette  
expérience novatrice  
et enrichissante avec l'UMAL



**Raphaël Perrein**  
*United Fools - Banzai Lab*

*Dans le cadre du projet  
Son y Salsa  
3 ateliers  
52 pers. par atelier*

*1<sup>ère</sup> partie du Concert de  
Septeto Nabori  
16/10/2010  
514 pers.*

Le Pôle Ev@sion s'est tourné vers Banzai Lab, label électro regroupant de nombreux artistes bordelais. Raphaël Perrein, spécialiste du traitement électronique sonore et également des percussions cubaines offrait le profil adéquat. Il inséra des boucles rythmiques et prit la place de percussionniste grâce à une interface MPC. L'harmonie prit alors une couleur électro-world et la culture classique croisait, dès lors, une culture électro.



# Masterclass Processus Créatif

# Dr Flake

22/10/2010

Se décrivant comme expert médical de la découpe, Dr Flake, en bon chirurgien musical, maîtrise le bistouri numérique. Compositeur de musique électronique entre abstract hip-hop et trip-hop aux ambiances profondes, Doctor Flake crée à partir de découpages, d'échantillonnages, de *sampling*, et d'arrangements. Une démarche qui s'inscrit dans la lignée des collages sonores de John Cage ou des *samples* de DJ Shadow. Ce travail direct sur la matière sonore, grâce à des logiciels de *sampling* et de traitement sonore (*Soundforge*, *Cubase 5*, *Reason*, *Ableton*), a fait l'objet d'une Masterclass inédite. Des questions aussi diverses que les BPM (*Battement Par Minute*), le prix des logiciels de *sampling*, les logiciels libres et la propriété intellectuelle sur les *samples* ont été soulevées. Une ouverture vers une nouvelle manière d'envisager la création musicale.



 Le  
numérique  
est un de mes  
principaux  
outils pour  
échantillonner,  
composer,  
arranger... créer de nouveaux univers  
sonores 



Photos © zOz

*Dr Flake*

Participation des élèves du Ciam  
et du département musiques amplifiées de l'école  
Jazz à Tours

43 participants



# Cover

29/05/2010

Alliance entre pratique musicale et numérique amateur, le Cover est une nouvelle interprétation, live ou enregistrée, du titre d'un artiste. Facile d'accès, un Cover peut être réalisé par tous au moyen d'une simple webcam et d'une bande son. Une fois en ligne, la vidéo est diffusée sur des plate-formes tel que *Youtube*. Par le succès qu'elle connaît, cette technique peut créer le *buzz* et révéler de nouveaux talents. Le Pôle Ev@sion, avec la participation de Romain Vidorreta, a permis à Tristan Deroy d'en faire l'expérience. Au-delà de l'aspect esthétique, cette pratique a pour avantage d'être un bon outil pédagogique pour tout musicien.



Le Cover  
c'est facile  
d'accès, peu  
importe le niveau,  
ça peut être  
réalisé avec une  
Webcam



**Tristan Deroy**  
*bassiste du groupe Early Mind*

*Dans le cadre du Festi'Ciam  
141 connexions (en juillet 2011)*



Capture / R. Vidorreta

Photos © Guillaume Roumeguère



❖ Le numérique repousse encore plus loin les limites de mon imagination, j'imagine un concert et j'obtiens un spectacle multimédia mêlant musique live et synchronisée à des séquences audios et vidéos, le tout diffusé sur plusieurs écrans ❖

**Romain Vidorreta**  
intervenant MAO

# culture du libre





# CD1D

## Rencontres Musiques et Cultures Digitales

22/10/2010



60

La dématérialisation de la musique, le *Peer to Peer*, l'émergence de plateformes d'écoute gratuite (Deezer), autant de nouveautés liées à l'ère numérique qui bousculent notre paysage musical. De cette « nouvelle donne » naissent des questionnements concernant l'économie du disque, la « dévalorisation » de la musique ou encore le maintien d'une réelle diversité musicale. La fédération des labels indépendants CD1D regroupe plus de 200 structures indépendantes (labels, producteurs, maisons de disques) et met à profit les nouvelles opportunités technologiques pour défendre cette diversité et ainsi permettre à une culture indépendante de continuer à exister.



Certains prétendent que le numérique a tué la création musicale. Mais il représente avant tout un formidable moyen de faire connaître les artistes d'aujourd'hui et de demain. Le tout est de savoir comment valoriser leur présence sur la toile afin de pérenniser leur travail



Photos © D.R.

Public : 84 pers.

**Jean-Brice Lacombe**  
représentant du label CD1D

Une fédération cimentée par des valeurs fortes proches de l'économie solidaire et mue par une volonté de permettre l'accès à une offre musicale d'une réelle diversité à des prix abordables tout en garantissant une plus juste rémunération pour les artisans du disque (de l'artiste au producteur).



# Médias-Cité

*Dans le cadre de la mission, dès son origine, la ville d'Ambarès et Lagrave se rapproche de Médias-Cité afin de cerner le cadre de son action. Le bénéfice de cet apport participera pendant deux années à la réflexion et aux orientations des options numériques. Quelques extraits d'un travail de synthèse (2009) et de préconisations pour le projet de « lieu de rencontre numérique des pratiques artistiques » sont présentés ici. Appliqué dans le cadre du projet de Pôle Culturel Ev@sion, l'action envisagée s'appuie d'abord sur une orientation politique que souligne Gérard Elbaze, dans le cadre de la conduite d'un projet original.*

« Les quelques principes fondateurs laissent à penser que le mandat politique donné à l'équipe est de nature à « faire culture », au sens de tisser des liens entre les habitants d'un territoire, mettre en partage les codes culturels, décroisonner les représentations pour faire société ensemble. »

« Les rencontres et les quelques actions amorcées ont été l'occasion de constater l'exigence de l'équipe à aller à la rencontre des acteurs et habitants du territoire, non pour produire un acte « commercial » (vendre de la billetterie), mais pour se positionner en acteur ressource du territoire, seule garantie de produire des publics « durables » parce qu'acteurs de leurs pratiques culturelles. Et ainsi remplir le mandat donné au lieu. »



Quelle place cette action peut-elle avoir à l'échelle d'une agglomération ? La singularité de ce projet sur une petite ville conduit à s'interroger sur la complémentarité d'un territoire CUB, notamment à l'heure de sa structuration sur le plan culturel.

*« Il apparaît ainsi que les acteurs culturels constituent des « producteurs de contenus » à forte valeur ajoutée en termes d'intérêt territorial, mais également de rayonnement du territoire. Ces contenus contribuent à des usages citoyens, à une appropriation du territoire numérique (équivalent en ligne du territoire physique). Enfin, les modes de productions de ces contenus sont conformes aux usages contemporains d'expressions numériques (le web 2.0) et sont caractérisés par un coût marginal. En revanche, ils sont fortement inévitables. Ils demandent donc à être accompagnés.*

*Il convient enfin de noter qu'au carrefour de la culture et du numérique, la CUB expérimente aujourd'hui la question du partage des catalogues des médiathèques. »*



Sur le plan des 4 items de travail retenus sur le Pôle Culturel Ev@sion pour mettre en œuvre son action au titre du numérique, le directeur de Médias-Cité a fait le choix de commenter celui de la scénographie numérique, largement développé dans le cadre de son travail. Quelques appréciations sont livrées ici.

C'est sous l'appellation de « **Scénographie Numérique** », que le Pôle Ev@sion a (notamment) proposé de donner à voir, comprendre et partager la mise en œuvre du numérique dans un projet d'équipement de territoire et d'action culturelle.

**Cette terminologie est pratique**

elle permet d'englober l'ensemble des questions qui pourraient au fur et à mesure du développement du projet se présenter autour du fait numérique.

**Cette terminologie est ouverte**

elle laisse la place à tous les protagonistes du projet qu'ils soient spectateurs, artistes, techniciens.

**Cette terminologie est paradoxalement rassurante**

elle propose aux usagers de la scène (notamment les acteurs culturels et éducatifs) l'idée d'incorporer aux usages traditionnels présents dans l'imaginaire collectif de la scène des outillages numériques qui complètent leurs palettes sans déstabiliser leurs projets.

**Cette terminologie est pour autant floue**

tant elle recouvre de pistes possibles.

❏❏❏ Faire en sorte que l'appropriation  
culturelle, artistique et numérique  
fasse débat, pose question, déclenche  
des discussions. Donner des clés de  
compréhension pour  
que le citoyen ne  
laisse pas passer  
la révolution  
technologique  
et sociale sans  
s'interroger, sans  
réagir ❏❏❏



Photo © Cap Sciences

**Gérald Elbaze**  
*Directeur de Médi@s-Cité*

# SofiGraFiK

Atelier modélisation numérique

11/02/2011

Dans le cadre du Carnaval des 2 rives, des ateliers de création contribuent à la préparation du célèbre défilé. Pour cette 16<sup>ème</sup> édition, 12 personnes en insertion professionnelle de l'AFEPT\* se sont penchées sur la conception d'un char. En amont, une réflexion via un logiciel de Dessin Assisté par Ordinateur assure davantage d'efficacité. Ainsi, Sophie Itey (SofiGraFiK) a animé une journée de formation à un logiciel libre. Simple d'utilisation, *Google SketchUp*, a permis la modélisation en 3 Dimensions.

Progressivement, le puzzle prend forme. En parallèle, le passage par le virtuel offre la possibilité d'anticiper la décoration. Le résultat de ce travail collectif ? D'une évocation abstraite, le char s'est concrétisé et a intégré le cortège du Carnaval des 2 rives.

\* Association pour la Formation et l'Education Permanente à Tivoli

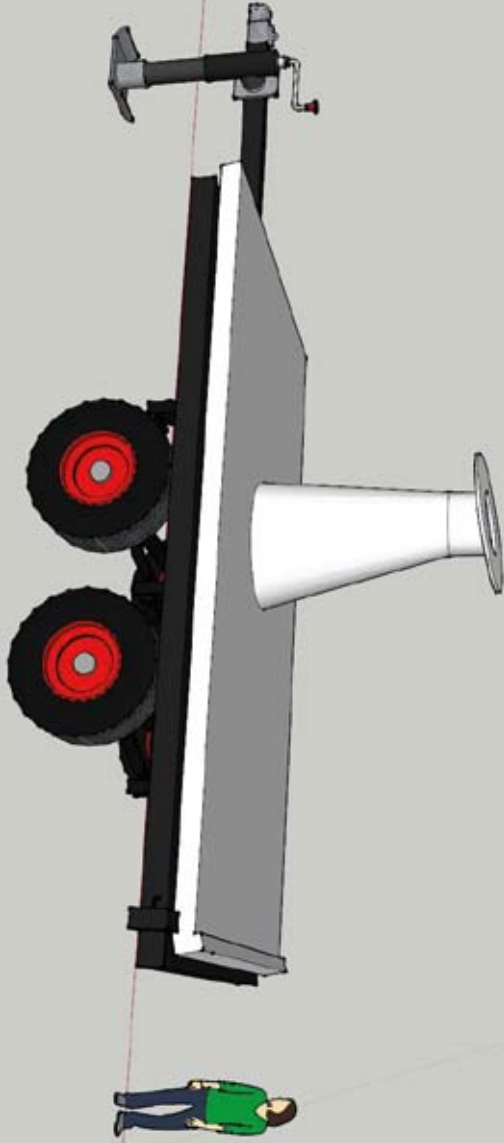
  Le choix s'est porté sur *Google SketchUp* car il est très accessible, sa manipulation est intuitive et il permet de travailler sur toutes sortes d'objets 



Photos © D.R.

**Sophie Itey**  
**SofiGraFiK**  
graphiste multimédia

12 participants



# Grégory Périat

## un trait d'union européen



## Être médiateur multimédia au Pôle Ev@sion...

Des compétences en animation et un solide bagage en multimédia : Grégory Périat était l'homme de la situation. Le poste de médiateur culturel multimédia qu'il occupe a été créé dans le cadre de la mission FEDER. Depuis le 1<sup>er</sup> février 2010, Grégory se charge de la mise en œuvre des projets à caractère numérique. Le médiateur fait le lien entre le Pôle Culturel Ev@sion et les partenaires. Véritable relais, Grégory est au cœur de la rencontre entre publics et numérique.

## Les motivations...

« La découverte du secteur culturel m'a fortement motivé, ce domaine m'était inconnu. Les rencontres avec les artistes et le côté pluridisciplinaire m'ont beaucoup intéressé. J'ai également appris en étant confronté à la technique d'un spectacle, prenant conscience des contraintes, des exigences.

## Les contraintes...

Même si j'ai de nombreux contacts avec les interlocuteurs extérieurs, la part de réalisation sur le terrain est moindre comparée à l'aspect administratif que nécessite la préparation. J'accompagne les projets, je les suis, mais au moment de l'aboutissement, je reste l'intermédiaire.

## Les logiciels libres au quotidien...

L'adhésion du « grand public » à cette pratique est avant tout motivée par des raisons économiques. Vient ensuite l'aspect légal. En tant que

représentant d'une collectivité, je me dois de faire respecter la loi. D'un point de vue éthique, il s'agit aussi de faire partager une philosophie, des valeurs. Ces logiciels présentent des avantages certains : tout un chacun peut se les approprier et participer à leur amélioration. Derrière ces outils, il y a toute une communauté en quête permanente de progrès et qui symbolise la solidarité, l'entraide.

En termes de transmission, *Audacity* et *Gimp* ont été abordés au cours d'ateliers. Nous constatons une évolution significative auprès des enseignants : si la 1<sup>ère</sup> année, ils utilisaient ces logiciels par nécessité, un peu contraints, cette année ils les ont directement intégrés dans leurs spectacles. >>

**De belles satisfactions parties prenantes des traces laissées par Grégory au Pôle Culturel Ev@tion.**



# video





# Rave Musette - le Bal Interdit

## Anapurna Production

25/09/2009



Les nouvelles technologies pour interroger l'Histoire... Le musicien ambarésien, Pascal Lamige, a relevé le défi en rencontrant des anciens danseurs de bals clandestins sous l'Occupation. La caméra de l'artiste ravive les souvenirs. Fruit de ce collecte, une soirée où passé et présent se répondent, les pratiques interdites de l'époque étant prétextes à traiter des problématiques contemporaines.



L'utilisation des solutions numériques d'aujourd'hui et de la vidéo en particulier ont été la clé de la réussite ; nous avons cerné au plus près la mémoire des Ambarésiens durant la période complexe de l'Occupation, ce qui nous a permis de dresser un portrait fidèle de la particularité de notre territoire



Photo © D.R.

**Pascal Lamige**  
accordéoniste, auteur du projet

Public : 164 pers.



Around a circular stage, the audience is surrounded by 8 speakers controlled by computer according to the technique of multidiffusion. Inédite, elle plonge le spectateur au cœur d'un univers sonore réaliste et intime. En temps réel, des *samples* musicaux issus d'objets usuels de l'époque rythment de façon innovante cette veillée citoyenne.

# Block Party

## A part ça tout va bien

7814/11/2010



74

La génération hip-hop a certainement connu sa deuxième révolution avec l'accessibilité de la vidéo numérique, autour de contenus parfois cent fois revus... Comment introduire le regard sur l'image d'un monde stéréotypé ? Dans le cadre de la saison du Brésil en France, un travail collectif entre Zangro, Khalid, le collectif 2HPROD et Avante O colectivo a donné lieu à une production vidéo menée sur un regard décalé, « vidéomathon » et expression face à la caméra. Zangro s'est fait connaître pour avoir perçu l'intérêt d'internet sur le portage vidéo en ligne d'une pratique de vidéo émancipée.

Bien au-delà des productions intimistes postées sur la toile... c'est cette expérience qui a été partagée avec les jeunes se réclamant de la mouvance hip-hop. Le lien entre vidéo numérique et audience ne va pas de soi. Invité pour en témoigner, le festival *R Style vidéo*, soutenu par le MK2 à Paris, a également été de la partie. Vidéo numérique et hip-hop, culture populaire et internet, le projet *Block party* aura été un moment fort de ce volet.



Ce qui est incroyable avec un film diffusé sur Internet, c'est qu'on peut faire des vues par millions.

Ce qui est encore plus extraordinaire, c'est que ça ne rapporte pas un rond



Photos © D.R.

**Zangro**  
réalisateur

60 participants

Concert de clôture 155 pers.



# Teasers

Tremplin Scènes Croisées - HN Prod.



La relation avec l'expression et l'image passe par le *teasing*, une évocation, une trace placée aujourd'hui sur la toile, recopiable à l'envie. Le groupe Aleyna, dans son identité, s'est affranchi de toutes écoles et dispositifs. Un hors-piste pour le groupe de rock bordelais dont la particularité a été celle de démarrer sur internet. Un exemple de la *génération Facebook*. Meilleur profil, meilleur succès qui lui vaudra d'être signé sur un label, non dématérialisé, ou la ressource numérique pour accéder à la voie classique. Accompagnant pendant plusieurs mois le projet des Scènes Croisées, Aleyna mettra au profit des jeunes groupes amateurs son expérience du *buzz* informatique, du parler de soi, du travail de l'image sous des formes ultra-courtes qui voyagent, rencontrent ateliers et images. Les « très courts » sont une expérience innovante pour les groupes sélectionnés.



Mieux vaut  
des images que des  
discours. Les gens  
se gavent d'images,  
sont confrontés à  
tellement d'offres,  
qu'il faut donner  
un peu de soi et  
la vidéo permet  
de donner de soi,  
d'entrer dans  
l'intimité des  
groupes



Photo © Quentin Salinier

**Loïc Xans**

bassiste du groupe Aleyna  
vidéaste  
HN Prod.



Photo © D.R.

**Quentin David**  
guitariste du groupe  
Early Mind


 Au Pôle j'ai pu enregistrer  
un maxi, tourner un clip, faire des  
concerts à un niveau plus élevé. Le  
pôle ça m'a un peu changé la vie  
quand même... 
 

Dans le cadre de la 9<sup>ème</sup> édition  
du tremplin Scènes Croisées,  
7/05/2011  
228 pers.

# Lip Dub Improvisators Dub

## Cheveux longs, idées courtes

04/2008



Photo © Yannick Delneste

A l'origine, la chorale du collège Claude Massé, dirigée par Kévin Duriez, s'était engagée sur une chanson reggae écrite par les élèves et dont la portée, clairement écologique, dénonçait les pollutions quotidiennes. Le Pôle Ev@sion apporta une plus-value teintée de numérique. La musique tout d'abord, avec l'intervention des Improvisators Dub, *backing band* de luxe et architecte numérique de l'enregistrement. Vient ensuite la vidéo, avec l'enregistrement d'un *Lip dub*, forme vidéo, très en vogue sur internet. Cette sorte de film de présentation est réalisée en *playback*, à grand renfort de plans séquences et de multiples intervenants. Par le biais de l'image, les collégiens se sont réappropriés à la fois le message de la chanson, mais aussi la présentation de leur collège.

 Le numérique  
a fait le lien entre  
le projet initial,  
une chanson et le  
résultat final, un lip  
dub 



Photo © D.R.

**Nicolas Cabos**  
*bassiste des Improvisators Dub*

35 collégiens participants  
1 443 connexions (en juillet 2011)

La réunion de 18 jeunes européens autour d'une problématique sans frontière... voilà qui résume l'enjeu de ce camp européen. Venus de Kelheim (Allemagne), Quijorna (Espagne) et d'Ambarès, ces adolescents ont confronté leurs habitudes alimentaires. Pour aborder la question de la malnutrition, le groupe a réalisé une exposition d'affiches et un court-métrage. En collaboration avec le service jeunesse, les participants ont découvert l'art de la vidéo et ses étapes : scénario, tournage, montage... Outre les apprentissages techniques, un véritable moment de partage a eu lieu entre les jeunes qui ont, par exemple, échangés de la musique grâce à internet. Cette rencontre s'est clôturée par la projection du film court et chaque participant est reparti avec son DVD. L'échange interculturel perdure, puisque les jeunes européens restent en contact à travers les réseaux sociaux.

Photo © Denis Garreau




 Même  
 si nous ne  
 parlions pas  
 bien espagnol  
 ou allemand,  
 ce projet nous  
 a réuni et nous  
 utilisons nos téléphones portables  
 pour traduire
 

**Lilian Roullier**

*jeune participant au séjour*

18 participants, 33 pers. à la projection

# «L'Europe dans l'assiette» Le Dessous Des Balançoires

9 >>> 19 / 08 / 2010



Capture © Pascal Babin

# «Le Collège dans l'objectif»

## Service Prévention-Médiation

15/03 &gt;&gt; 10/06/2010



Suite à la projection d'un film sur les jeux violents, réalisé avec le centre 12/15 ans de la commune en 2009, les élèves de 5<sup>ème</sup> du collège Claude Massé se sont engagés dans cette démarche. Les collégiens ont été initiés au travail d'écriture et de mise en scène lié à la réalisation vidéo. Le travail s'est réparti en trois groupes selon le type de violences : physiques, morales et sexuelles. A l'issue de ces ateliers, une projection au Pôle Ev@sion s'est accompagnée d'une diffusion sur le site internet. Le DVD a également été visionné par les autres classes du collège. Le caractère préventif du projet est alors renforcé par la sensibilisation sur les dangers de ces pratiques : une prise de conscience aux accents numériques.



Aujourd'hui,  
les jeunes  
consomment du  
numérique et de  
l'image, sans se  
prémunir des  
risques. Leur  
permettre  
de manipuler  
ces nouvelles

technologies dans le cadre de la  
prévention les amène à analyser le  
sens et l'impact de ces images



Photo © D.R.

**Zaky Aït Ouarab**

28 participants  
et 168 pers.

service Prévention-Médiation

Rassembler deux pays autour d'un projet numérique : c'est chose faite avec ce « vidéo-jumelage ». Pour célébrer les 20 ans d'amitié entre les villes de Kelheim et d'Ambarès et Lagrave, un projet photo-vidéo sur les questions de la mémoire a été mis en place. Rejoint par un groupe d'élèves du Collège Claude Massé, cet atelier a renforcé le lien intergénérationnel et territorial entre les deux communes.

La numérisation, la vidéo et la dématérialisation, travail à distance avec les habitants de Kelheim ont nourri cette action. Par ailleurs, la dimension numérique a prouvé son apport. Un projet vidéo complémentaire qui vient renforcer les compétences du Pôle Ev@sion.

Photo © Denis Garreau



*Restitution le 23 mai 2010  
200 pers.*

# Vidéo 20 ans Jumelage

## Le Dessous Des Balançoires

23/05/2010



# Table des annexes



Les 5 questions de Pays et Quartiers d'Aquitaine



Lexique



Webographie



Les partenaires



Annuaire



L'Equipe du Pôle Culturel  
Ev@sion



Remerciements

# Ev@sion au scan de PQA

*Co-financé par le Fonds Européen de Développement Economique Régional (FEDER), instruit par le Secrétariat Général aux Affaires Régionales (SGAR), le Pôle Ev@sion est fortement marqué par la politique européenne et ses financements. Stéphane Blanchon, Directeur des Affaires Culturelles d'Ambarès et Lagrave, revient sur la dimension européenne du projet en répondant aux questions posées par Christophe Rochard, Chargé de mission à Pays et Quartiers d'Aquitaine (PQA)\*.*

*A quel titre le Pôle Ev@sion est financé par l'Europe ? Comment s'est monté ce partenariat européen ?*

Le projet du Pôle Culturel Ev@sion est financé au titre du numérique, l'une des priorités du programme régional FEDER 2007-2013. C'est à la faveur de l'appel à projet sur cet axe numérique que la collectivité a souhaité développer cette action. Il s'agit d'abord d'un projet partenarial, avec au centre l'envie de construire une expérience à partager, dans une dimension technologique numérique, sur des pratiques simples et au service de partenaires principalement associatifs et de l'éducation nationale. La commune d'Ambarès et Lagrave s'est positionnée dès 2007 sur ce projet, à un moment où les programmes européens, nouvelle génération, se dévoilaient. Cette opération s'est inscrite dès 2007 dans le cadre du Projet Urbain Intégré FEDER dont la Communauté Urbaine est chef de file.

*Comment la subvention européenne a conditionné le projet ?*

Le conditionnement est considérable. La rigueur du programme, l'encadrement de la mission et les pratiques locales habituelles dans les petites villes ont été confrontées. La rencontre entre une culture de projet précise, très technique et les attentes locales, exigeantes, ont fini par donner une expérience riche, originale, engageante sur la possibilité de faire

Les 5 questions  
de Pays et Quartiers d'Aquitaine



ensemble. La volonté de mettre en œuvre ce projet avec le tissu associatif et le milieu scolaire aura permis cette confrontation. Au bout de deux années, le choix des commanditaires, comme des partenaires, est de poursuivre cette méthodologie de projet sur les trois années à venir. La dimension numérique se poursuivra donc dans des proportions moindres, mais restera un secteur en développement sur un lieu de spectacle vivant, avec une action certainement transversale.

### *A quoi ressemblerait le Pôle Ev@sion aujourd'hui sans le financement européen ?*

Ce serait incomparable. La convention au titre du FEDER passée entre la commune et la Préfecture de Région prévoit l'équipement, de toutes les salles, en réseaux de câblage vidéo et rj45, en matériel scénographique, en matériel de vidéo projection, en caméras, ou encore périphériques de pratiques musicales... jusqu'aux moyens humains pour le mettre en œuvre. Ce qui a été mis en place dans ce cadre est certainement correctement pris en charge dans des communes dotées de moyens plus importants, mais il y a souvent de franches inégalités entre les territoires. La subvention européenne a donné un sens aux attentes des élus d'un projet culturel et artistique sur le lieu. Il s'agissait de trouver un cadre de travail innovant compatible avec une attente classique d'une « culture pour tous ». Ce projet était à la mesure de ce qui pouvait être mis en œuvre au titre des nouvelles technologies, sans s'éloigner de la notion de proximité avec le territoire. Dans ces ambitions, c'est la qualité qui a été privilégiée, à un moment où elle est souvent remise en cause.

### *Quels sont les apports du financement européen au Pôle Ev@sion ?*

Sur un plan financier c'est un apport considérable en investissement (170 000 € environ) et en fonctionnement (200 000 € environ). Sur le fond, la logique des financements « à la française » s'accommode moyennement de cette culture d'appel à projet, où il existe encore une franche séparation entre investissement et fonctionnement. La notion de projet global a été le premier apport du SGAR dans l'instruction de ce dossier. Il ne s'agit pas d'un don sans contreparties comme peut l'être parfois une subvention, mais bien d'un contrat. D'un point de vue de gestion du projet, il est certain que la flexibilité est nécessaire dans la conduite d'un projet à caractère numérique pour deux raisons. La première, dans le fait que la notion d'innovation dans le cadre d'un projet ne peut être réalisée sans certains réaménagements. La seconde, que l'aspect numérique est par nature en évolution constante et en déve-

loppement permanent. Entre le lancement du projet sur Ambarès et Lagrave en 2009 et la situation en 2011, ces évolutions sont « spectaculaires ». L'axe stratégique est d'autant plus affecté. Malgré tout, et malgré les représentations, les craintes, le projet a fini par donner ses résultats. Ainsi, les règles de la contrainte de ce type de dossier sont aussi des ressources dans la mise en œuvre méthodologique. Mais, là encore, c'est le projet et son opportunité qui comptent.

### *Que savent les usagers/habitants sur la dimension européenne du projet ? Sur le label numérique ?*

Quel sens sera retenu ? Il y avait deux contraintes sur cette mission : la première d'expliquer le numérique et la seconde de parler de l'Europe. Il ne faut pas cacher que pour les deux éléments, l'adhésion ne va pas de soi. L'objectif des élus dans le cadre de la mise en œuvre du projet culturel de la ville est de rester sur un projet populaire et qui fait sens dans le secteur culturel, ce qui se traduit par deux items en relation. S'ouvrir au plus grand nombre et rester dans le cadre du partenariat. Pour ce faire nous avons, l'équipe, les élus, les professeurs et les associations, toujours rappelé, parfois débattu, de ces deux éléments qui n'avaient jamais par le passé croisé l'action culturelle de la commune. Sans doute certains retiendront que ce nouveau pôle, bien équipé, où l'on peut voir de l'image, de la vidéo projection au sol comme en fond de scène, tourner, enregistrer, monter, diffuser... est un lieu qui a bénéficié de cette aide de l'Europe. Mais, je ne pense pas que cela s'arrête là. Il faudra surtout retenir que souvent on n'a pas cru que cela pouvait être possible ici, cette remarque souvent revenue illustre à la fois les représentations d'abord, l'impact ensuite... et surtout qu'ensemble cela a été rendu possible.

*\* Pays et Quartiers d'Aquitaine (PQA) est un Groupement d'Intérêt Public (GIP), centre de ressources régional sur le développement territorial. Depuis 2007, PQA assure une mission spécifique d'animation, sur le volet urbain du FEDER 2007-2013 auprès des projets urbains intégrés d'Aquitaine.*

# Lexique

## **Agrégateur**

Système technique permettant de collecter les flux des fichiers musicaux disponibles.

## **Audacity**

Logiciel libre permettant de manipuler des données audio numériques (enregistrement, édition sur plusieurs pistes, travail sur les effets).

## **Backing band**

(« groupe de derrière ») ou *backup band*, est un groupe d'instrumentistes accompagnant un artiste lors d'un concert ou d'un enregistrement. Cela peut être soit un groupe établi ou un groupe collaborant ponctuellement.

## **Battle team**

Exercice artistique où deux équipes s'affrontent par la démonstration de leurs talents.

## **ChromaKey**

Technique permettant d'incruster des personnes filmées devant un écran vert, dans un décor virtuel fait de vidéos ou d'images.

## **eMotion**

Logiciel permettant de créer une interaction entre le mouvement humain et les images projetées sur un écran.

## **FAI**

Fournisseur d'Accès à Internet.

## **Friispray**

Installation permettant de créer des graffitis numériques. A l'aide d'une bombe de peinture équipée de diodes infrarouges, l'utilisateur peut dessiner à la manière d'un graffeur sur un écran. Il choisit sa teinte, la forme de sa mine et sa taille.

## **Gestion collective**

Exercice du droit d'auteur et des droits connexes par des organismes qui agissent dans l'intérêt collectif.

## **Grapholine**

Instrument de musique numérique qui permet de générer des sons en temps réel par l'analyse des gestes de dessin. Il s'agit d'un instrument entièrement paramétrable et personnalisable qui permet de faire correspondre à un ou plusieurs paramètres du dessin un ou plusieurs paramètres de son et de couleur.

## **Google SketchUp**

Logiciel permettant de créer, de visualiser et de modifier des idées en 3D.

## **Joystick**

Manette composée d'un manche et de boutons permettant d'agir sur une interface donnée. Le *Joypad* remplace les mêmes fonctions, une croix directionnelle sur le manche le différencie.

### Laser tag

Dispositif logiciel et matériel permettant, via un pointeur laser, de créer une fresque sur tout type de supports.

### Licence Art Libre

Licence permettant à tout un chacun de copier, de diffuser et de transformer une œuvre dans le respect des droits d'auteurs (*Creative Commons*).

### Light painting

(ou Light drawing/ light Graffiti, littéralement « peinture de lumière ») est une technique de prise de vue photographique. Elle consiste à utiliser un temps d'exposition long dans un environnement sombre et en y déplaçant une source de lumière ou en bougeant l'appareil photo. La photographie obtenue révèle alors toutes les traces lumineuses.

### Logiciel libre

Logiciel dont l'utilisation, l'étude, la modification et la duplication en vue de sa diffusion sont permises, techniquement et légalement, afin de garantir certaines libertés à l'utilisateur.

### MAO

La Musique Assistée par Ordinateur regroupe l'ensemble des utilisations de l'informatique pour la création musicale depuis la composition jusqu'à la diffusion des œuvres.

### Masterclass

Une "classe de maître" est un cours d'interprétation donné à un étudiant par un expert de la discipline.

### Méta-Malette

Dispositif permettant de jouer musicales et images assistées par ordinateur en temps réel et à plusieurs. Elle s'adresse à tous avec ou sans connaissances informatiques et/ou musicales.

### Multimédia

Support ou technologie capable d'enregistrer, de restituer ou de transmettre une combinaison de textes, de sons, d'images fixes et de vidéo.

### Player

Logiciel (lecteur) permettant de lire un fichier multimédia (audio, vidéo, RSS).

### Premium

Caractérise un service privilégié vendu à un tarif supérieur.

### Radio IP

Webradio, système de distribution de radios qui utilise des connexions à hauts débits sur le protocole IP.

### Réseau communautaire

Réseau où l'intérêt se concentre autour de contenus (*content centrics*) qui rassemble une communauté.

### Réseau social

Réseau où l'intérêt se concentre autour de la personne (*user centric*).

### Sampling

En musique, l'échantillonnage ou *sampling*, est la numérisation de documents sonores ou échantillons (*samples*), effectuée à intervalles réguliers à l'aide d'un échantillon-

neur (ou sampler). Exemple de sampler : MPC (Music Production Center), interface numérique permettant de créer, de stocker, de manipuler, une banque de son et/ou une boîte à rythmes.

### Scénographie numérique

Événement artistique où la mise en scène est basée sur l'optimisation et l'utilisation au sens large de l'outil numérique, vidéo...

### Sensitive floor

Système interactif d'animation visuelle par projection sur le sol. Procédé permettant une valorisation par l'image et une animation de l'espace. Au touché de la dalle, les images se modifient et changent...

### Smartphone

Téléphone mobile disposant aussi des fonctions d'un assistant numérique personnel et au sein duquel des applications additionnelles peuvent être installées.

### Sound design

Ensemble de sons créés via un logiciel ou obtenus à partir de son réellement existant, mais déformé par la suite.

### Streaming

Diffusion de fichiers audio/vidéo sur Internet sans téléchargement.

### Téléchargement

Fait d'enregistrer un fichier sur un terminal. Attention, le streaming à la demande, également appelé *progressive download*, est comptabilisé comme un téléchargement puisque le fichier est enregistré dans la mémoire cache avant d'être effacé après son utilisation.

### Time-Out

Service à durée de vie limitée, une fois l'abonnement expiré par exemple.

### Vidéo numérique

D'une manière générale ce sont l'ensemble des techniques et moyens permettant de créer de la vidéo à partir de matériel numérique, de logiciel, de montage vidéo, de table de montage numérique.

### VJ

Le VJing est une technique de création et/ou de manipulation d'image en temps réel via la médiation technologique et en direction d'un public, tout ceci en synchronisation avec la musique.

**1D Aquitaine, plateforme musicale de la FEPPA, plateforme régionale CD1D**

<http://1d-aquitaine.com>

**3Dlized, société française spécialisée dans la production de contenus 3D relief pour le cinéma et l'événementiel**

[www.3dlized.com](http://www.3dlized.com)

**Aquitaine Numérique (33), le portail du numérique en Aquitaine**

[www.aquitaine.numérique.fr](http://www.aquitaine.numérique.fr)

**Arkaos, Interactive visual technologie**

[www.arkaos.net](http://www.arkaos.net)

**Audacity, Free Audio Editor and Recorder**

[www.audacity.sourceforge.net](http://www.audacity.sourceforge.net)

**Bibliothèque municipale de Lyon (69)**

Les enjeux des logiciels libres, [www.bm-lyon.fr](http://www.bm-lyon.fr)

La culture du numérique, [www.vive-laculturenumerique.org](http://www.vive-laculturenumerique.org)

**Blender, logiciel libre de création/conception 3D**

[www.blender.org](http://www.blender.org)

**Creative Commons, organisation à but non lucratif pour les licences Art Libre (CERSA CNRS-Université Paris II)**

[www.fr.creativecommons.org](http://www.fr.creativecommons.org)

**ERASME, centre dédié à la veille technologique, Laboratoire du libre (69)**

[www.erasme.org](http://www.erasme.org)

**FEDER, Fonds Européen de Développement Economique Régional**

[www.europe-en-france.gouv.fr](http://www.europe-en-france.gouv.fr) - <http://europa.eu>

**GIMP, the GNU Image Manipulation Program**

[www.gimp.org](http://www.gimp.org)



**Google SketchUp, logiciel de modélisation 3D**

[www.sketchup.google.com](http://www.sketchup.google.com)

**IRMA, Centre d'Information et de Ressources pour les Musiques Actuelles (75)**

[www.irma.asso.fr](http://www.irma.asso.fr)

**L'IRCAM, Institut de Recherche et de Coordination Acoustique/Musique (75)**

[www.ircam.com](http://www.ircam.com)

**La Maison des Nouvelles Technologies de Champs sur Marne (77)**

[www.ville-champssurmarne.fr](http://www.ville-champssurmarne.fr)

**La Musique Demain, l'aventure de la révolution numérique racontée à travers la filière musicale**

[www.lamusiquedemain.com](http://www.lamusiquedemain.com)

**LaBri, Laboratoire Bordelais de recherche en informatique (CNRS - Université Bordeaux 1)**

[www.labri.fr](http://www.labri.fr)

**Le Cube, Centre de création numérique, Issy-les-Moulineaux (92)**

[www.lecube.com](http://www.lecube.com)

**Le Florida (ADEM), Scène Musiques Amplifiées et Arts numériques, Agen (47)**

[www.le-florida.org](http://www.le-florida.org)

**LIMSI, Laboratoire d'Informatique pour la Mécanique et les Sciences de l'Ingénieur (91)**

[www.limsi.fr](http://www.limsi.fr)

**L'Institut des Arts Visuels d'Orléans (45)**

[www.iav-orleans.com](http://www.iav-orleans.com)

**Mobidium, Interactive technologies and creative systems for animations**

[www.mobidium.info](http://www.mobidium.info)

**Paris Mix, le premier cluster (laboratoire d'idées) musical en France**

[www.parismix.fr](http://www.parismix.fr)

**Scrim, Studio de Création et de Recherche en Informatique et en Musique Electroacoustique (33)**

[www.scrim.labri.fr](http://www.scrim.labri.fr)

**Seconde nature, lieu des arts numériques et des cultures électroniques, Aix-en-Provence (13)**

[www.secondenature.org](http://www.secondenature.org)

# Partenaires institutionnels

FEDER (Fonds Européen de Développement Economique Régional)  
Conseil Régional d'Aquitaine  
Conseil Général de la Gironde

# Partenaires du secteur culturel

IDDAC (Institut Départemental de Développement Artistique et Culturel)  
OARA (Office Artistique de la Région Aquitaine)  
Le Cuvier  
Le Rocher - Musiques de Nuit diffusion  
La Rockscool Barbey  
Le Ciam  
Le Collectif PACAP  
Le CaféMusic' de Mont de Marsan  
L'Udam 33  
La Cie Lagunarte  
Médias Cité  
O2 Radio  
Le Collectif des Morphogénistes  
Le Dessous des Balançoires  
Dasque et d'ailleurs  
HN Prod  
Living Zoom

# Partenaires intégrés au projet

AALC (Association Ambarésienne Loisirs et Culture)  
ADA (Académie de Danse Ambarésienne)  
Cercle Informatique Ambarésien  
Compagnie Tortilla  
Le Quatrième De Sous  
2HPROD  
UMAL (Union Musicale d'Ambarès et Lagrave)  
Centre Socioculturel La Passerelle  
Et aussi, le Centre Alfred Peyrelongue et l'Institut Médico-Pédagogique Bellevue

# Partenaires



# Partenaires des actions

## Scénographie

- 14** CINEMATIQUE : en partenariat avec FIP
- 16** CIRQUE NUMERIQUE : FIP / Association Jonglargonne / Centre Socioculturel La Passerelle / Cie Nulle Part
- 18** Mécaniques Poétiques EZ3KIEL : Laboratoire CEALETI Grenoble / Erasme / En collaboration avec Hexagone Scène Nationale de Meylan / Médias-Cité (33)
- 20** 12 995 Ambarésiens... et moi : Collectif Je suis noir de monde / Iddac / FIP
- 22** VJING : Musiques de Nuit Diffusion / Aïe Prod / Licorne Production
- 24** SYNDROME DE L'EXILE : Office Artistique de la Région Aquitaine / Cie Les Associés Crew / Iddac / FIP
- 26** INDEPENDANCES AFRICAINES : en partenariat avec FIP et l'Union des Travailleurs Sénégalais de France (UTSF) / DJ Steady / Violon des sables / Licorne Production
- 28** BAL MOON WALK : Compagnie Révolution / Avec la participation de l'ADA/ AALC/ le CIAM, Ecole Municipale d'Art de Parempuyre, Cie H2nOus, le Café Music de Mont de Marsan, Centre chorégraphique Le Cuvier
- 30** JUIN NUMERIQUE : LIVing zOom / D'Asques et D'Ailleurs / Cie Opéra Pagai / SofiGraFiK

## Pratiques artistiques

- 36** BATEKMILA : en partenariat avec l'association Ongi Etorri, l'institut Culturel Basque d'Utstaritz / le Presbytère d'Ambarès et Lagrave
- 38** DRONESCAPE MUE : UDAM 33 / CRIM / Iddac / AALC / UMAL / Lettres du monde / Musiques de Nuit Diffusion / FIP
- 40** META MALETTE : 2HPROD / Cercle Informatique Ambarésien / Puce-Muse
- 42** FESTI'CIAM : en partenariat avec AALC / ADA / le collège Claude Massé
- 44** MASTERCLASS EZ3KIEL : en partenariat avec l'Iddac / AALC / UDAM 33

48 POESIE ALGORYTHMIQUE : en partenariat avec Médias-Cité / soutien de la DRAC Aquitaine / Conseil Régional d'Aquitaine / Conseil Général de la Gironde

52 BANZAI LAB : UMAL / ADA / FIP

54 MASTERCLASS DR FLAKE : en partenariat avec la Fédération des labels indépendants CD1D / AALC / FIP / le CIAM / Jazz à Tours

### Culture du Libre

60 CD1D : Fédération des Labels indépendants CD1D / AALC / FIP radio

66 ATELIER MODELISATION NUMERIQUE : AFEPT / Musiques de Nuit Diffusion / Rock School Barbey / SofiGraFiK

### Vidéo numérique

72 RAVE MUSETTE : Co-organisation Iddac, en partenariat avec FIP, l'association Anapurna Production, le CCAS d'Ambarès et Lagrave / Thé Dansant

74 BLOCK PARTY : en partenariat avec 2HPROD

76 TEASER SCENES CROISEES : en partenariat avec o2 RADIO / la Rock School Barbey / Iddac / la Direction Régionale De la Jeunesse, des Sports et de la Cohésion Sociale / FIP / HN Prod

78 LIB DUB : Cheveux longs, idées courtes / Improvisators Dub

79 CAMP EUROPEEN : Comité de jumelage / Association Le Dessous Des Balançoires / Service Education-Jeunesse Ville d'Ambarès et Lagrave

80 ATELIER PREVENTION COLLEGE : Service Prévention-Médiation Ville d'Ambarès et Lagrave

81 VIDEO JUMELAGE : Comité de jumelage / Association Le Dessous Des Balançoires / Service Vie Associative Ville d'Ambarès et Lagrave

# Annuaire



- **2HPROD** ► [myspace.com/association2hprod](https://myspace.com/association2hprod)  
✉ [association2hprod@hotmail.fr](mailto:association2hprod@hotmail.fr)



- **A Part Ca Tout Va Bien** ► [apartcatoutvabien.com](https://apartcatoutvabien.com)
- **AALC** ✉ [culture.loisirs.ambares33@wanadoo.fr](mailto:culture.loisirs.ambares33@wanadoo.fr)
- **ADA** ✉ [ada.evasion@neuf.fr](mailto:ada.evasion@neuf.fr)
- **AFEPT** ► [afept.fr](https://afept.fr) ✉ [contact@afept.fr](mailto:contact@afept.fr)
- **Aïe Prod** ► [aieprod.com](https://aieprod.com) ✉ [contact@aieprod.com](mailto:contact@aieprod.com)
- **Allez Les Filles** ► [allezlesfilles.com](https://allezlesfilles.com)  
✉ [com@allezlesfilles.com](mailto:com@allezlesfilles.com)
- **Anapurna production** ► [anapurna.net](https://anapurna.net)  
✉ [info@anapurna.net](mailto:info@anapurna.net)
- **Association Jonglargonne** ► [jonglargonne.org](https://jonglargonne.org)
- **Association Le Dessous Des Balançoires**  
✉ [lddb.asso@gmail.com](mailto:lddb.asso@gmail.com)
- **Association Ongi Etorri** ► [ongietorri-ambares.blogspot.com](https://ongietorri-ambares.blogspot.com)
- **Associés Crew (les)** ► [lesassociescREW.fr](https://lesassociescREW.fr)  
✉ [lesassociescREW@gmail.com](mailto:lesassociescREW@gmail.com)



- **Banzaï Lab** ► [myspace.com/banzailab](https://myspace.com/banzailab)



- **Carnaval des 2 rives** ► [carnavaldes2rives.wordpress.com](https://carnavaldes2rives.wordpress.com)
- **Café music de Mont de Marsan** ► [lecafemusic.com](https://lecafemusic.com)
- **CD1D Fédération des Labels indépendants** ► [cd1d.com](https://cd1d.com)
- **Centre Chorégraphique National de Grenoble**  
► [gallotta-danse.com](https://gallotta-danse.com) ✉ [ccng@ccng.fr](mailto:ccng@ccng.fr)
- **Centre Socioculturel La passerelle**  
► [csclapasserelle.free.fr](https://csclapasserelle.free.fr) ✉ [csclapasserelle@free.fr](mailto:csclapasserelle@free.fr)
- **Centres Musicaux Ruraux (les)** ► [lescmr.asso.fr](https://lescmr.asso.fr)
- **Cercle Informatique Ambarésien** ► [asso.agci.free.fr](https://asso.agci.free.fr)  
✉ [association.agci@wanadoo.fr](mailto:association.agci@wanadoo.fr)
- **Cheveux Longs, idées courtes**  
► [idcourtes.com](https://idcourtes.com) ✉ [prod@idcourtes.com](mailto:prod@idcourtes.com)
- **CIAM, Centre d'Information et d'Activités Musicales**  
► [le-ciam.com](https://le-ciam.com) ✉ [info@le-ciam.com](mailto:info@le-ciam.com)
- **Cie Adrien M** ► [adrienm.net](https://adrienm.net) ✉ [contact@adrienm.net](mailto:contact@adrienm.net)

- Cie H2nOus ► wix.com/h2nous/h2nous
- Cie Lagunarte ► lagunarte.org
- Cie les Rythmopathes ► rythmopathes.free.fr  
✉ rythmopathes@free.fr
- Cie Nulle Part ► nullepart.eu
- Cie Opéra Pagai ► operapagai.com  
✉ opera.pagai@wanadoo.fr
- Cie Révolution ► cie-revolution.com ✉ cie.revolution@wanadoo.fr
- Cie Tortilla ✉ compagnietheatretortilla@gmail.com
- Collectif ça.i ► collectifca-i.jimdo.com ✉ contact@ca-i.org
- Collectif Je suis noir de monde ► 12995ambaresiensetmoi.hautetfort.com  
✉ jesuisnoirdemonde@gmail.com
- Collège Claude Massé ► ccmonline.fr ✉ ce.0331617d@ac-bordeaux.fr
- CoMédia, licence professionnelle conception de projets et médiation artistique et culturelle ► iut.u-bordeaux3.fr  
✉ khadidja.merahi@iut.u-bordeaux3.fr
- Comité Ambarésien de jumelage ✉ phillipe.depedro@free.fr  
✉ mclaire.cavaille@qualifaudit.fr
- Communauté Urbaine de Bordeaux ► lacub.fr
- Conseil Général de la Gironde ► cg33.fr
- Conseil Régional d'Aquitaine ► aquitaine.fr
- Cuvier (*le*), Centre de développement Chorégraphique d'Aquitaine  
► lecuvier.eu ✉ laboite@lecuvier-artigues.com



- D'Asques et D'Ailleurs ► dasquesetdailleurs.fr  
✉ contact@dasquestdailleurs.fr
- Direction Régionale de la Jeunesse, des Sports et de la Cohésion Sociale  
► drjscs.gouv.fr
- Direction Régionale des Affaires Culturelles ► www.culture.gouv.fr
- DJ Steady ► dj-steady.com ✉ info@dj-steady.com
- Doctor Flake ► doctorflake.com ✉ doctorflake@gmail.com
- Dogmazic ► dogmazic.net
- d-Zakord ► asso.crim.free.fr/d-zakord ► mspace.com/desaccordes  
✉ asso.crim@free.fr



- Ecole Municipale d'Art de Parempuyre ► parempuyre.fr
- ERASME ► erasme.org
- Ez3kiel ► ez3kiel.com

## F

- **FEPPIA** ► feppia.org ✉ contact@feppia.org
- **FIP Radio** ► fip-radio.com
- **Fonds Européen de Développement Economique Régional** ► europa.eu  
► www.europe-en-france.gouv.fr
- **Frédéric Durrieu** ► lecielestbleu.org ✉ contact@cestdelart.org

## H

- **Henrik Schwarz** ► myspace.com/henrikschwarz

## I

- **IDDAC** ► iddac.net ✉ accueil@iddac.net
- **Improvisators Dub** ► myspace.com/improvisatorsdub
- **Institut Culturel Basque d'Ustaritz** ► eke.org/fr/eke
- **ITEP Bellevue** ► renovation.asso.fr ✉ rivedroite@renovation.asso.fr

## J

- **Jazz à Tours** ► jazzatours.com ✉ contact@jazzatours.com

## K

- **Kahil El Zabar** ► kahilelzabar.net

## L

- **Laboratoire CEALÉTI Grenoble, Laboratoire d'électronique des technologies de l'information** ► leti.fr
- **Lettres du Monde** ► lettresdumonde.com ✉ lettresdumonde@free.fr
- **LIVING zOOM** ► livingzoom.fr ✉ contact@livingzoom.fr
- **Lyricalistes** ► leslyricalistes.com ► myspace.com/lyricalistes

## M

- **Marlou Films** ► marloufilms.com ✉ infos@marloufilms.com
- **Médias-Cité** ► medias-cite.org ✉ info@medias-cite.org
- **Musiques de Nuit Diffusion** ► lerocherdepalmer.fr  
✉ contact@lerocherdepalmer.fr
- **Mussa Molo** ► mussamolo.fr ► myspace.com/peulfusionproject  
✉ mussamolo@free.fr



- **O2Radio** ► o2radio.net ✉ o2radio@hotmail.fr
- **Office Artistique de la Région Aquitaine**  
► oara.fr ✉ lettre@oara.aquitaine.fr



- **Puce Muse** ► pucemuse.com ✉ contact@pucemuse.com



- **Quatrième De Sous (le)** ✉ untersabe@sfr.fr



- **Quatrième De Sous (le)** ✉ untersabe@sfr.fr
- **Rave Musette** ► ravemusette.com ► myspace.com/ravemusette
- **R Style Video** ► myspace.com/rstyleparis/videos
- **Rock School Barbey** ► rockschool-barbey.com



- **Smala (la)** ► myspace.com/lasmalacrew
- **SofiGraFiK** ► sofigrafik.com ► blog.sofigrafik.com



- **Union Départementale des Associations Musicales de la Gironde (UDAM 33)** ► udam33.fr ✉ udam33@orange.fr
- **Union des Travailleurs Sénégalais en France** ► utsf-gironde.org
- **Union Musicale d'Ambarès et Lagrave (UMAL)**  
► harmoniedambares.blogspot.com



- **VJ Miss ChéMAR** ► misschemar.vjfrance.com

# L'équipe du Pôle



*En coulisses, le service culturel de la Ville d'Ambarès et Lagrave œuvre chaque jour à la réussite des projets du lieu...*

**Stéphane Blanchon**, *directeur des affaires culturelles*

**Pascal Deliac**, *assistant culturel*

**Stéphane Castanet**, *régisseur général*

**David Pascau**, *assistant régisseur*

**Grégory Périat**, *médiateur culturel multimédia*

**Sabine Poueyo**, *agent d'accueil*

**Laurence Haristoy**, *agent d'accueil*

*Sans oublier*

**Sandra Malot, Charlotte Murratte et Judith Ponthevia**

*Les stagiaires*

**Paul Bary, Laura Chancellé, Leslie Moraud, Clément Morin, Paul Orlov, M. Orne, Loïc Seugnier, Yvain Tea Loïc Xans**

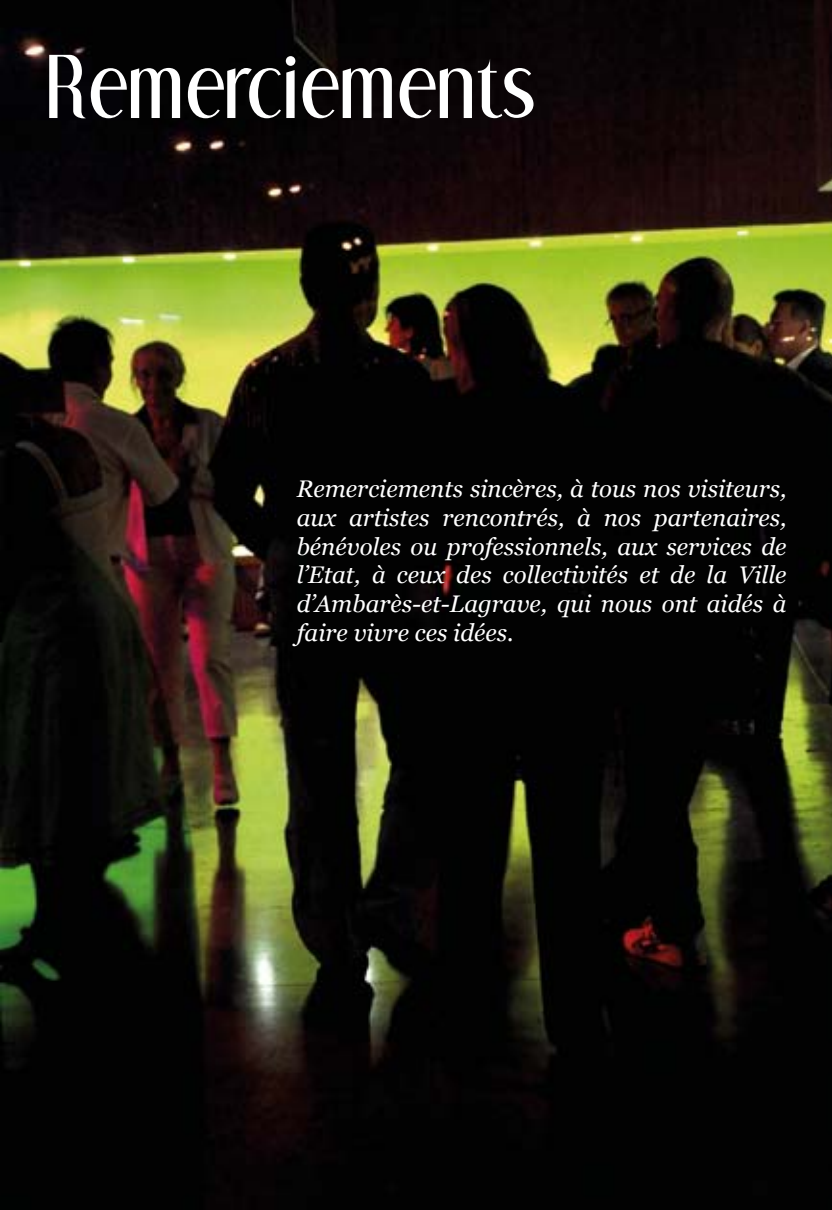
**...et Pauline Banchereau, Nicolas Correia** pour leur contribution active dans la réalisation de ce livret.

*Tous les stagiaires du CIAM*

*Et nos bénévoles*

**Axel Martin-Bauiat et Pauline Poueyo-Cazabat.**

# Remerciements

A group of people are shown in silhouette, standing in a room with a bright green wall and floor. The people are facing away from the camera, looking towards the green wall. The lighting is dramatic, with the green wall and floor being the primary light sources, creating a strong contrast with the dark silhouettes of the people.

*Remerciements sincères, à tous nos visiteurs,  
aux artistes rencontrés, à nos partenaires,  
bénévoles ou professionnels, aux services de  
l'Etat, à ceux des collectivités et de la Ville  
d'Ambarès-et-Lagrive, qui nous ont aidés à  
faire vivre ces idées.*

# Pôle culturel ev@sion

Place de la République  
33440 AMBARES ET LAGRAVE

Tél. : 05 56 77 36 26

Courriel :

[contact.culture@ville-ambarestlagrave.fr](mailto:contact.culture@ville-ambarestlagrave.fr)

Site Web :

<http://evasion.ville-ambaresetlagrave.fr>



Projet cofinancé par l'Union Européenne dans le cadre du FEDER numérique Axe 2. L'Europe s'engage avec le fonds européen de développement économique régional

