



## Créativité, collaboration, connaissances & citoyenneté

- Public cible :** Un espace ouvert aux personnes d'horizons divers, intéressées par les arts, les sciences, les sujets de société, les "créations" et "bidouillages" de toutes sortes, qu'elles soient professionnelles ou amatrices, expertes ou novices. Les publics prioritaires sont également visés par le projet : les jeunes adultes, les publics éloignés... En sommes, un atelier qui s'adapte aux attentes et aux usages des utilisateurs, notamment pour accompagner les publics curieux mais éloignés des pratiques numériques ou culturelles (au sein d'institutions).
- Type d'action :** Trois équipements de Rennes métropole (Les Champs libres, La Bibliothèque de Rennes métropole, le musée de Bretagne) s'associent pour mettre en place l'atelier « 4C ». Il s'agit d'un espace "terrain de jeux" ouvert pour expérimenter de nouvelles façons de "faire culture" avec les publics d'horizons divers qui s'approprient et "remixent" les ressources patrimoniales de ces trois entités (et de d'autres structures culturelles qui s'impliqueront). Il s'agit aussi et surtout d'un espace qui favorise et soutient des projets collaboratifs aux savoirs partagés pour générer des "biens communs" de la culture.
- Partenaires :** La coordination de cet atelier est partagée entre le musée de Bretagne, la Bibliothèque de Rennes métropole et Les Champs Libres. Toutefois, l'atelier « 4C » forge sa vitalité des projets qui l'animent. Ainsi, les partenaires peuvent être potentiellement tout professionnel et/ou public amateur qui apporte des savoirs, des façons de voir et de faire variées.
- Action :** L'idée est de développer les co-productions culturelles innovantes "pour et par" les habitants de la métropole. L'atelier « 4C » offre une place et des ressources à tous ceux qui sont disponibles pour échanger et partager dans cette perspective, soit en proposant des projets, soit en participant à des ateliers, soit même en étant un simple curieux. Si l'innovation numérique culturelle est au cœur du projet, toute idée accueillie au sein de l'espace ne nécessite pas forcément un développement par le numérique.





Quelques exemples :

- *Ateliers Wikipédia* avec mise à disposition des ressources du musée, de la bibliothèque...
- *Workshop Coiffes contemporaines* pour conceptualiser et réaliser un projet de coiffe à l'heure du XXI<sup>ème</sup> siècle
- *Arthur remix* pour remixer ensemble les codes du jeu vidéo et ceux de la légende Arthurienne

**But de la démarche :** La vocation de ce projet est d'être :

- **un espace ouvert** aux professionnels et aux amateurs d'horizons divers (technique, artistique, innovation) qui facilite les connections et les croisements entre des connaissances, des approches, des savoir-faire et des pratiques variées ;
- **un espace qui s'adapte aux attentes et aux usages** des habitants (entre autres pour accompagner les publics curieux mais éloignés des pratiques numériques ou culturelles dans les institutions) ;
- **un espace pour s'enrichir mutuellement** et s'approprier de nouveaux savoirs et partager les siens. Un espace d'échanges sur les questions locales en lien étroit avec les préoccupations des collectifs et individus présents sur le territoire ;
- **un espace "fabrique"** de projets créatifs, citoyens, culturels, étonnants et innovants... ;
- **un espace pour explorer** collectivement de nouvelles formes de médiations (avec ou sans outils numérique mais avec ses usages participatifs) dans un contexte culturel ;
- **un espace pour faire émerger de nouveaux usages** qui évoluent avec les publics. Un espace bac à sable d'expérimentations pour passer au "faire", pour tester en grandeur nature, pour transformer les idées en propositions concrètes.





Au final, un espace pour "faire culture et société", pour le faire avec les publics (et répondre, de manière participative, à la mission des différents équipements culturels animant les Champs Libres).

**Intérêt :**

Ce lieu est conçu "pour" et "par" les utilisateurs. Les bénéfices qu'ils en retirent (en plus des enjeux culturels partagés par tous) les incitent à devenir contributeurs. Ces bénéfices sont principalement issus des connexions, de co-apprentissages et de créations facilitées par le laboratoire culturel. Pour les entités culturelles associées autour de ce projet, cela permet une meilleure prise en compte des attentes des publics qui s'investissent eux-mêmes dans l'amélioration et l'évolution de leur pratique culturelle. Pour le musée de Bretagne, c'est confirmer son positionnement comme musée de société, en prise aux enjeux du contemporain.

---

Musée de Bretagne  
(avec la Bibliothèque de Rennes métropole et Les Champs Libres)  
Statut juridique : Régie directe Rennes Métropole

Manuel MOREAU  
Chargé de l'action culturelle numérique  
m.moreau@leschampslibres.fr  
02 23 40 67 52

