

CENTRE E-CULTURE (QUAND L'ART S'ARRÊTE, LA VIE S'ARRÊTE)



AGENDA 2030 - ODD



CULTURE 21: ACTIONS - ENGAGEMENTS

1. DROITS CULTURELS
2. PATRIMOINE, DIVERSITÉ ET CRÉATIVITÉ
3. CULTURE ET ÉDUCATION
6. CULTURE, ÉQUITÉ ET INCLUSION SOCIALE
9. GOUVERNANCE DE LA CULTURE

COVID, ACCÈS, NUMÉRIQUE, ÉDUCATION,
FORMATION, ARTS, JEUNESSE, DROITS CULTURELS,
MÉMOIRE, GOUVERNANCE



1. Ataşehir et la culture

Ataşehir est un quartier d'environ 500 000 habitant-e-s situé dans la partie asiatique d'Istanbul et faisant partie du groupe de villes récemment développées. La population d'Ataşehir est majoritairement jeune. La ségrégation sociale entre les zones favorisées du centre-ville et les quartiers à faibles revenus situés à la périphérie de la ville s'est progressivement accentuée.

Le « modèle d'infrastructure artistique » couvre une part importante des investissements et des activités de la municipalité d'Ataşehir. Notre politique culturelle s'est notamment développée autour du statut de l'artiste, de la participation de la société civile, des expressions culturelles des minorités et des groupes négligés, et, pendant la pandémie, de la numérisation de la culture. Les nouvelles communautés artistiques telles que les ensembles de théâtre, les orchestres, les groupes de danse, les chorales, etc. ont fourni une plateforme d'expression artistique pour les artistes de tous horizons, en particulier les jeunes musicien-ne-s et acteur-ric-e-s.

Cependant, les efforts visant à mettre en œuvre une politique culturelle durable et participative, dont l'ensemble des citoyen-ne-s pourraient bénéficier de manière égale, ont été interrompus en raison de la pandémie. Notre projet de centre culturel électronique a permis d'assurer la continuité de ces politiques culturelles. Le projet E-Culture Centre vise à créer une interaction qui va au-delà de la population et des frontières d'Ataşehir. La publication de contenus ouverts à l'usage du monde entier sur des plateformes numériques a ouvert la voie à la propagation, depuis Ataşehir vers l'universel.

DES FORMATIONS ET DES ATELIERS GRATUITS EN LIGNE SUR L'ART, LA CULTURE ET LE DESIGN ONT PERMIS AUX CITOYEN-NE-S – EN PARTICULIER AUX ENFANTS ET AUX JEUNES – D'ACCÉDER À L'ÉDUCATION CULTURELLE PENDANT LA PANDÉMIE.



2. Objectifs et mise en œuvre du projet

2.1. Objectif principal et spécifiques

L'objectif principal du projet est de diversifier l'environnement réunissant les citoyen-ne-s et les acteurs de la production culturelle, et d'apporter un soutien en ouvrant un espace aux producteur-ric-e-s d'art en utilisant les canaux numériques pendant la pandémie.

Les objectifs secondaires qui élargissent la portée du projet peuvent être résumés comme suit :

- Accès à la culture pour les habitant-e-s de la ville.
- Protéger l'écosystème culturel local.
- Porter les éléments culturels locaux d'abord au niveau national, puis au niveau international.

2.2. Développement du projet

L'E-Culture Centre a été conçu pour renforcer la cohésion sociale, le dialogue et la compréhension interculturels, la tolérance, le respect mutuel, l'égalité des genres, l'innovation, l'esprit d'entreprise, l'inclusivité, l'identité et la sécurité en embrassant les différences dans les différents quartiers et districts d'Ataşehir. Il vise également à promouvoir l'habitabilité et l'économie urbaine dynamique ainsi que la dignité de tous les individus, en particulier des artistes. En outre, notre principale motivation est de prendre des mesures pour établir des structures institutionnelles locales qui favorisent le pluralisme et la coexistence dans nos sociétés de plus en plus multiculturelles et hétérogènes. La création d'une mémoire virtuelle locale par l'enregistrement des valeurs locales (et des artistes locaux) s'inscrit dans le cadre de cet objectif.



PRINCIPALES ACTIONS ORGANISATIONS AUTOUR DES THÈMES SUIVANTS

Assurer l'accès des citoyen-ne-s à la culture : Dans le cadre des droits culturels, faciliter l'accès à la culture pour chaque citoyen-ne vivant dans la ville, en fournissant un accès aux événements culturels par le biais de plateformes numériques avec des diffusions en direct ou des enregistrements.

Protection de l'écosystème culturel local : Soutenir et protéger les professionnel-le-s de la culture, soutenir et protéger les institutions culturelles, protéger et garantir l'expression et la diversité culturelles, développer des politiques culturelles durables.

Relayer les éléments culturels locaux au niveau national, puis au niveau international : Améliorer la reconnaissance des artistes et des communautés à l'échelle nationale et mondiale en commençant par le niveau local, en augmentant la reconnaissance des groupes culturels locaux, la promotion et la protection des produits du patrimoine culturel local (matériel ou immatériel).

LE CENTRE DE E-CULTURE TRANSMET LA VIE CULTURELLE ET ARTISTIQUE D'ISTANBUL AUX HABITANT-E-S DU QUARTIER ET ARTICULE EN MÊME TEMPS UNE « MÉMOIRE NUMÉRIQUE PERSONNELLE » QUE LES ARTISTES PEUVENT UTILISER EN STOCKANT LEURS PRODUCTIONS SUR DES SUPPORTS NUMÉRIQUES.



3. Impacts

3.1. Impacts directs

L'un des principaux vecteurs de travail d'Ataşehir dans le domaine de la culture a été le canal numérique. Il a été veillé à ce que la dynamique culturelle qui a émergé d'Ataşehir soit accessible à des publics plus larges.

Les concerts, les œuvres de théâtre jeunesse, les ateliers, les conversations, les séminaires et les vidéos d'événements ont été diffusés sur différentes plateformes, à savoir la chaîne [YouTube d'Ataşehir Culture](#) et [Radio Ataşehir](#), ont atteint 1,5 million de téléspectateur-riche-s. Au total, plus de 4 000 étudiant-e-s ont bénéficié de plus de 1 000 heures de cours sur les plateformes d'éducation en ligne.

Les artistes produisant pour le centre de culture électronique ont reçu une copie de leurs produits partagés numériquement pour leur usage personnel. Le projet a ainsi contribué à la protection des droits d'auteur.

Les projets qui ont bénéficié d'un soutien se sont poursuivis après la pandémie, et des mesures de marquage ont été prises et conclues en même temps que les projets physiques. Ainsi, la rencontre entre le physique et le numérique a eu lieu.

La création d'un réseau d'artistes qui ont acquis l'identité d' « Ataşehirli » a facilité le développement de la planification culturelle et des politiques culturelles avec une approche de gouvernance participative. En outre, les unités administratives municipales ont déménagé dans un lieu accessible aux producteurs d'art.



LE CENTRE D'E-CULTURE EST ACCESSIBLE DE N'IMPORTE OÙ ET À N'IMPORTE QUEL MOMENT, SANS BARRIÈRES, ÉTENDANT LES LIMITES DE L'INFLUENCE ET DÉPASSANT LES FRONTIÈRES DES QUARTIERS ET MÊME DU PAYS, CRÉANT UNE MÉMOIRE EN OUVRANT UNE FENÊTRE AUX ARTISTES ET AUX GROUPES ETHNIQUES ET SOCIAUX DE LA VILLE.

3.2. Évaluation

Les phases d'évaluation au cours de l'élaboration du projet comprenaient, entre autres, les actions suivantes :

- **Percevoir le problème et identifier les besoins** : il a s'agit de trouver des solutions pour assurer la continuité de la production et de la participation culturelles pendant la pandémie.
- **Apporter une solution au problème dans le respect de la législation** : il a s'agit de garantir que les processus d'achat de contenus produits se fassent conformément à la loi municipale et à la législation sur les marchés publics.

3.3. Facteurs clefs

L'un des principaux vecteurs de travail d'Ataşehir dans le domaine de la culture a été le canal numérique. Il a permis d'assurer que la dynamique culturelle émergeant d'Ataşehir soit accessible à des publics plus larges. Un autre élément clé du projet reposait sur l'établissement de partenariats et de collaborations avec des universités, des associations professionnelles, des théâtres privés indépendants, des villes jumelées, des syndicats, des coopératives, des musées et des galeries d'art, sur la base d'un modèle qui mette l'accent sur la participation aux étapes de planification, de préparation et de développement du contenu.

3.4. Continuité

Le canal numérique est devenu un élément majeur de l'activité culturelle et des formations de la municipalité d'Atasehir. Bien sûr, les médias numériques ne peuvent pas remplacer les activités en face-à-face, mais ils peuvent néanmoins assurer une plus large diffusion des produits et des connaissances locales. Les étapes qui assureront la continuité du projet sont les suivantes :

- Transférer les événements physiques (avec public) vers le numérique.
- Accroître les qualifications des programmes culturels en matière de production et d'archivage de l'information.
- Diversifier les programmes d'ateliers internationaux.

En plus du système d'éducation hybride, ATABEM, le site d'éducation en ligne du centre E-Culture, sera développé et offrira un accès à l'éducation aux personnes qui n'ont pas la possibilité de recevoir une éducation physique.

4. Autres informations

Atasehir a été candidate à la cinquième édition du Prix International « CGLU – Ville de Mexico – Culture 21 » (février – juin 2022). En septembre 2022, le jury a publié son rapport final et demandé à la Commission Culture de CGLU de promouvoir ce projet comme exemple de bonne pratique de la mise en œuvre de l'Agenda 21 de la Culture.

Cette fiche a été réalisée par Tolga Volkan Aslan, Directeur de la culture et des affaires sociales, Atasehir, Istanbul, Turquie.

Contact : [volkan.aslan \(at\) atasehir.bel.tr](mailto:volkan.aslan(at)atasehir.bel.tr)

Site web : www.atasehir.bel.tr