

## CIRCUITO : LES ARTS ET LA TECHNOLOGIE AU SERVICE DU CHANGEMENT SOCIAL



### AGENDA 2030 - ODD



### CULTURE 21 ACTIONS - ENGAGEMENTS

1. DROITS CULTURELS
2. PATRIMOINE, DIVERSITÉ ET CRÉATIVITÉ
3. CULTURE ET ÉDUCATION
4. CULTURE ET ENVIRONNEMENT
6. CULTURE, ÉQUITÉ ET INCUSION SOCIALE
7. CULTURE, PLANIFICATION URBAINE ET ESPACE PUBLIC
8. CULTURE, INFORMATION ET CONNAISSANCE

**SOCIAL, COMMUNAUTÉ, AUTONOMISATION, ÉDUCATION, INNOVATION, CRÉATIVITÉ, JEUNESSE, TECHNOLOGIE, ACCESSIBILITÉ, ÉCHANGE D'EXPÉRIENCES**



## 1. Braga et la culture

Avec 193 333 habitant-e-s, Braga est confrontée au défi d'une urbanisation rapide basée sur la croissance économique, qui a eu un impact sur la qualité de vie des citoyen-ne-s. Elle connaît également un changement multiculturel rapide, largement stimulé par un nombre important de personnes venues du Brésil qui arrivent dans la ville et par l'augmentation du nombre de nouveaux résident-e-s et étudiant-e-s internationaux-les.

Le programme de la ville créative de Braga de l'UNESCO en arts médiatiques, en particulier sa branche éducative, CIRCUITO, occupe une position centrale dans la Stratégie culturelle 2030 de Braga. Issue d'une vaste consultation et collaboration, la stratégie culturelle 2030 de Braga identifie non seulement la culture comme l'un des piliers du développement durable de la ville, conformément aux principes de l'Agenda 21 de la culture, mais aussi en tant que force motrice d'une approche multisectorielle abordant les questions sociales, économiques et environnementales auxquelles Braga est confrontée.

## 2. Objectifs et mise en œuvre du projet

### 2.1. Objectifs principal spécifiques

La mission de CIRCUITO est de connecter l'art, la technologie et la communauté. Bien que basé à Gnracion (un centre culturel pour la création artistique et les start-ups), CIRCUITO opère au-delà de son espace physique, encourageant les personnes participantes à s'approprier la ville.

CIRCUITO vise à inclure tout le monde dans la réalisation et la création artistiques, le partage des connaissances et l'écoute des perspectives de chacun-e, tout en encourageant la créativité, la pensée critique et en faisant de la culture un élément clé de la construction d'un avenir meilleur. Le programme permet d'organiser des événements et des programmes qui associent l'art et l'apprentissage, dans le but de planter les graines du changement qui





continueront à croître, rendant nos communautés plus dynamiques et connectées pour les années à venir. Ses objectifs spécifiques sont les suivants:

- » Favoriser la créativité
- » Favoriser la collaboration
- » Faciliter les interactions entre les artistes, les amateurs ou amatrices, les professionnel-le-s et le public
- » Intégration technologique
- » Engagement communautaire
- » Nourrir la sensibilité esthétique des enfants et des jeunes
- » Réimaginer le patrimoine
- » Encourager la collaboration interdisciplinaire
- » Promouvoir l'accessibilité

**LA MISSION DE CIRCUITO CONSISTE À RELIER L'ART, LA TECHNOLOGIE ET LA COMMUNAUTÉ.**


## **2.2. Développement du projet**

Célébrant cinq années d'engagement dynamique, CIRCUITO se présente comme un phare de l'exploration créative et de l'autonomisation de la communauté. En tant qu'initiative éducative et de médiation, CIRCUITO opère à travers de multiples dimensions, favorisant les intersections entre les personnes spectatrices, apprenantes et créatrices. Sa programmation, qui s'étend des spectacles aux ateliers de co-création, vise non seulement à enrichir les expériences éducatives, mais aussi à cultiver un sentiment d'appropriation et d'appartenance au sein de nos communautés.

Bien que CIRCUITO aspire à impliquer un public diversifié, nous nous concentrons principalement sur les enfants d'âge scolaire, les jeunes et les individus éloigné-e-s de la culture, y compris celles et ceux ayant des besoins spécifiques. Nos activités comprennent des spectacles, des ateliers et des projets communautaires, fluctuant entre les domaines de l'observation, de l'apprentissage et de la création. Ces diverses expériences trouvent un écho auprès d'un large éventail de publics, offrant des interactions variées et engageantes.

Notre programmation annuelle s'aligne sur le calendrier scolaire, ce qui facilite une intégration transparente avec les établissements d'enseignement. Voici quelques projets phares :

- » **Todos Vivemos a mesma viagem de maneiras diferentes** ("Nous vivons tous le même voyage de différentes manières") : Ce projet, qui vise à favoriser les liens entre les communautés, en particulier les personnes en situation de handicap, incarne notre philosophie d'inclusion et de collaboration. Malgré les défis posés par la pandémie, nous avons adapté notre approche en menant des ateliers de création dans les espaces des institutions de solidarité sociale. L'aboutissement de ces ateliers a été présenté dans des espaces publics lors de la Foire du livre annuelle de la ville, accompagné de visites guidées par les membres de la communauté eux et elles-mêmes.
- » **Mini Mapa Sonoro** (Mini carte sonore) : Ce projet, initialement mené dans les écoles, a été adapté en réponse à la pandémie, en se déplaçant au domicile des élèves. Ces dernières années, il a été réalisé dans des sites patrimoniaux de la ville ou en partenariat avec d'autres villes du monde. Grâce à une exploration des paysages sonores et à des exercices d'écoute active, les élèves sont en mesure de créer des cartes sonores et visuelles, favorisant ainsi les liens entre le patrimoine immatériel et les expériences contemporaines.
- » **Youth 4 Bauhaus** : Fruit d'une collaboration financée par le programme Erasmus+, ce projet encourage le dialogue interculturel et la créativité chez les jeunes (en situation de handicap, ou non) de Gand (Belgique), Kosice (Slovaquie), Bucarest (Roumanie) et Braga (Portugal). Tout au long de la semaine, une série d'exercices sont organisés pour inciter les participant-e-s des quatre pays à faire l'expérience de la ville d'accueil, à explorer les thèmes de l'accessibilité, de la durabilité et de l'esthétique, et à réfléchir de manière créative, grâce à la technologie, à la façon de créer une ville plus belle, plus inclusive et plus durable pour tous.



## **NOUS NOUS SOMMES PRINCIPALEMENT CONCENTRÉS SUR LES ENFANTS D'ÂGE SCOLAIRE, LES JEUNES ET LES PERSONNES ÉLOIGNÉES DE LA CULTURE, Y COMPRIS CELLES QUI ONT DES BESOINS SPÉCIFIQUES.**

Le parcours de CIRCUITO a été enrichi par divers partenariats – locaux, nationaux et internationaux. Des écoles, universités et musées locaux aux institutions de solidarité sociale, en passant par les entreprises privées et les collectifs artistiques.

Chaque année, CIRCUITO consacre environ 87 000 euros à la programmation et à la production. En cinq ans, CIRCUITO a facilité environ 250 activités, engageant directement plus de 13 500 personnes. Étant donné que la plupart des activités impliquent un degré important de co-création, CIRCUITO est un organisme flexible capable de relever les défis du territoire dans lequel il opère.



## 3. Impacts

### 3.1. Impacts directs

*We all live the same journey in different ways* est une collaboration entre trois institutions au service des personnes souffrant de handicaps cognitifs et une association d'autistes, qui met l'accent sur l'intégration authentique de leurs voix et de leurs idées. Le projet a facilité l'établissement d'un lien significatif entre les artistes médiateur-ric-e-s et les participant-e-s, ce qui a renforcé la motivation et l'appropriation. Les participant-e-s se sont engagé-e-s auprès du public par le biais de visites, d'activités et de la planification d'expositions, marquant ainsi des avancées significatives en matière d'inclusion et d'autonomisation.

Depuis 2018, *Mini Mapa Sonoro* a engagé 13 groupes scolaires de Braga, atteignant environ 2300 étudiant-e-s de 33 écoles, et s'est étendu aux villes du réseau des villes créatives de l'UNESCO, invitant à une participation mondiale des étudiant-e-s. Il prospère sur des principes de basse technologie et de haute reproductibilité, permettant une installation facile n'importe où.

*Youth4Bauhaus*, qui incarne les idéaux du nouveau Bauhaus européen, donne aux jeunes les moyens d'agir grâce à des méthodes participatives innovantes dans le domaine de la cocréation d'espaces publics urbains. Avec la participation d'environ 80 jeunes, d'enseignant-e-s et d'organisations culturelles, y compris des personnes en situation de handicap, le projet a mis au point et testé une nouvelle méthodologie, désormais disponible dans plusieurs langues. Ces guides garantissent une adoption facile et favorisent un développement urbain généralisé et mené par la communauté.





### 3.2. Évaluation

Nous sommes en train d'élaborer une nouvelle méthodologie pour recueillir des preuves des impacts à court, moyen et long terme du programme et évaluer le rôle de la participation culturelle en tant que source de bien-être, d'épanouissement personnel et d'autonomisation. Nous explorons divers outils numériques, collectons des données de base et avons développé de nouveaux indicateurs d'impact, notamment :

- » Amélioration du bien-être subjectif et de la santé mentale des participant-e-s ;
- » N. d'événements et d'initiatives encourageant l'engagement actif et offrant des possibilités de participation à différents niveaux ;
- » Augmentation de la participation et de l'engagement des citoyen-ne-s dans des projets multiculturels ;
- » Participation accrue des écoles aux programmes culturels ;
- » N. et profil des personnes et organisations participant aux initiatives de renforcement des capacités ;
- » N. de professionnel-le-s de la culture formé-e-s et utilisant des méthodes d'engagement du public dans leur travail quotidien.

Pour alimenter ce processus, divers outils seront utilisés, des enquêtes par questionnaire à d'autres instruments de nature participative et collaborative.

### 3.3. Facteurs clefs

Le projet est unique dans la région, car il propose un programme de médiation et d'éducation axé spécifiquement sur les relations entre l'art et la technologie. Le fait que ce programme dispose d'une équipe et d'un budget dédiés est un engagement à ne pas le traiter comme une partie secondaire d'un programme plus large mais comme un programme autonome.

Deuxièmement, l'approche de CIRCUITO, centrée sur la promotion de l'expérimentation artistique et l'implication de la communauté, met l'accent sur la collaboration et la co-création, en encourageant la participation active. CIRCUITO célèbre la liberté et encourage la prise de risque et l'expérimentation. Les artistes et les communautés concernées sont encouragés à explorer de nouvelles idées et approches, sachant qu'ils et elles ont le soutien nécessaire pour repousser les limites de la créativité.

Au cœur de ce programme se trouve un engagement à placer la culture et les personnes au premier plan. La collaboration et la co-création sont au cœur de notre approche. Nous facilitons les partenariats entre les artistes, les communautés et les organisations afin de créer ensemble des projets significatifs. En encourageant l'autonomie, l'originalité et l'inclusion, le programme transcende les paradigmes éducatifs traditionnels.

### **LES PROJETS PHARES SONT : NOUS VIVONS TOUS LE MÊME VOYAGE DE MANIÈRE DIFFÉRENTE, MINI MAPA SONORO ET YOUTH 4 BAUHAUS.**

#### **3.4. Continuité**

Pour assurer la continuité du projet et sa reproductibilité, il est impératif de disposer d'une équipe engagée, profondément liée à la ville et très ouverte à l'adaptation, d'un budget dédié, de canaux de communication solides et de liens étroits avec le territoire et les institutions locales. Il est essentiel de maintenir un dialogue ouvert et de favoriser les collaborations avec d'autres entités. La viabilité à long terme repose sur l'alignement des stratégies sur des politiques publiques stables en faveur de la culture locale, telles que la stratégie 2030. Le maintien de la méthodologie de co-création garantit un succès continu dans l'engagement des communautés et la promotion de l'innovation.

Des documents d'appui ont également été élaborés pour aider au suivi du projet et faciliter sa mise en œuvre, ce qui pourrait intéresser d'autres agents désireux d'adopter des pratiques similaires. En outre, CIRCUITO a constamment démontré sa volonté de partager ses pratiques et les connaissances accumulées avec des partenaires nationaux et internationaux.

## **4. Plus d'información**

Braga était candidate au sixième Prix international CGLU – Ville de Mexico – Culture 21 (novembre 2023 - mars 2024). Le jury du prix a rédigé son rapport final en juin 2024 et a demandé à la commission de la culture de promouvoir ce projet comme l'une des bonnes pratiques à mettre en œuvre dans le cadre de l'Agenda 21 de la culture.

Cet article a été rédigé par Joana Miranda, coordinatrice exécutive de Braga, ville créative de l'UNESCO pour les arts médiatiques, Braga, Portugal.

Contact : [joana.miranda@bragamediaarts.com](mailto:joana.miranda@bragamediaarts.com)

Site web : [www.bragamediaarts.com](http://www.bragamediaarts.com)