



Compte rendu atelier participatif « Un centre culturel pour Athus »

Animateurs :

Catherine ELSEN (LUCID-ULiège)

Lara Vigneron (WeLL)

Clémentine Schelings (LUCID-ULiège)

Julio Diankenda (WeLL)



Idéation



Aubange, le 28-01-2020



Citoyens d'Aubange

Le 28 janvier 2020, une trentaine d'Aubangeois ont été réunis avec pour objectif de poursuivre la dynamique participative citoyenne à Aubange ; d'engager les participants dans l'identification des besoins prioritaires par rapport au futur centre culturel à Athus et de laisser aux participants l'occasion d'exprimer leurs points de vue vis-à-vis du master-plan à l'échelle urbaine.

Méthodologie

La soirée s'est structurée en plusieurs phases :

1 Accueil

Une remise en contexte et une présentation des résultats ont été effectués par Catherine Elsen. Cette étape a également permis d'expliquer les deux grandes phases de la soirée. Une brève présentation du Hackaton a également permis d'expliquer la nécessité de réaliser des capsules vidéo lors de la soirée.

2 Ice-breaker

A leur arrivée, les participants étaient invités à opter pour une des cinq thématiques identifiées au terme de l'atelier précédent. Les participants peuvent faire connaissance et se présenter de manière ludique à l'aide d'images inspirantes, liées à la sous-thématique sélectionnée.

3 Idéation imprégnation et vote à la gommette

Ensuite, les participants ont été invités à brainstormer de façon libre (sur post-its) à l'aide des images inspirantes liées à la thématique choisie. Ces images les ont aidés à répondre au challenge qui leur était propre :

1. Quelles idées pour des **musées** plus interactifs, plus pédagogiques, plus ludiques et plus visibles ?
2. Les technologies au service de **votre art** : comment le bâtiment, l'initiative pourraient-ils se mettre au service de votre art/votre activité ? Et comment pourraient-ils se faire la vitrine de la culture locale ?



Compte rendu atelier participatif « Un centre culturel pour Athus »

3. **Attractivité** du bâtiment : comment faire en sorte que le bâtiment attire, et s'intègre à la fois ? Comment assurer sa visibilité en tant que bâtiment, et la visibilité de ses activités ?
4. Un centre culturel **inter-générationnel** : quels fonctions, équipements, aménagements... pour répondre aux besoins de toutes les générations ? / un centre culturel **multi-culturel** : quels fonctions, équipements, aménagements... pour répondre aux besoins de toutes les cultures ?
5. Votre centre culturel **numérique** : comment le numérique pourrait-il soutenir les activités, la visibilité, la communication... du centre culturel ?

De ces discussions sont ressortis plusieurs éléments quant à la vocation du futur centre culturel. Les aubangeois souhaitent une visibilité de l'art local, une reproduction de témoignages et d'images du passé et un lieu pédagogique dans lequel les écoles auraient leur place. Un lieu polyvalent (cinéma, théâtre, musée, danse, sport) ouvert à tous et accessible (PMR, place de parking). Un espace multimodal aisément modulable, équipé et innovant (concert 3D, réalité virtuelle) avec des projections en plein air afin d'attirer un large public. En plus d'un design lumineux et attrayant, ce centre culturel devra aussi être accueillant et permettre la rencontre entre aubangeois. De ce fait, des équipements tels qu'une cafétéria et un restaurant sont plébiscités.

4

Réalisation d'une fiche projet

Repartant de leurs « coups de cœur » du brainstorming précédent, les participants sont invités à établir une ou deux fiches projets.

Ainsi, divers projets émergent :

- Un musée interactif et pédagogique s'adressant à un public large (école, seniors).
- Un musée où l'art et le savoir-faire local d'hier et d'aujourd'hui sont mis en lumière (acier, pompiers).
- Un musée accueillant, accessible avec une attention portée à l'existant (espace vert, marché).
- Un centre culturel accessible, attractif permettant de visualiser l'œuvre intérieure vers l'extérieur.
- Un espace modulable, multifonctionnel capable d'accueillir différents types de d'activités culturelles.

Les deux derniers projets ont fait l'objet de capsules vidéos à destination des participants au Hackaton.

5

Présentation du projet urbain et réactions

Plus tard, les participants ont eu l'occasion de découvrir le projet urbain en cours présenté par M. Schyns du bureau d'étude chargé de l'aménagement de l'espace visé. Deux scénarii ont été exposés et les participants ont pu exprimer leurs avis (par table et sur post-its). Pour le premier scénario, les participants pointaient l'utilisation de l'existant, la présence d'espaces verts et la superposition des fonctions, mais semblait offrir moins de solutions de parking et moins de solutions d'ouverture vers l'extérieur étant donné la proximité de la voirie (sécurité). Le second scénario quant à lui semble plus ouvert vers l'extérieur, ce qui garantirait une accessibilité des commerces, favoriserait la mobilité douce autour du bâtiment et offrirait des solutions de parking en sous-sol d'après les participants. Certains souhaitent que l'attention soit portée sur la sécurité des enfants autour de la coulée bleue et sur le maintien du parking en voirie. Pour quelques-uns, cependant, cette seconde option représente un changement trop radical.



Résultats

Deux fiches projets ont fait l'objet de capsules vidéos et seront soumises au hackaton :

- Un centre culturel accessible, attractif permettant de visualiser l'œuvre intérieure depuis l'extérieur
- Un espace modulable, multifonctionnel capable d'accueillir différents types d'activités culturelles.

Par ailleurs, une vision collective et consensuelle de ce qui est jugé comme prioritaire a pu être construite à travers le tableau ci-dessous, qui répertorie différents équipements et fonctions. Il a été demandé de classer ces fonctions/équipements sur la matrice en regard du niveau de priorité et du caractère permanent/temporaire de l'activité.

	Indispensable	Utile/profitable	Accessoire
Permanent	<ul style="list-style-type: none"> • Vestiaires/WC***** • Accueil***** • Cafétéria***** • Grande salle modulable***** • Bureaux**** • Billetterie**** • Stockage matériel**** • Atelier/salle de classe**** • L'Univers des pompiers*** • Athus et l'acier*** • Espace backstage*** • Salle de spectacle*** • Cinéma/salle de projection** • Accès PMR* • Salle de concert* • Salle d'exposition* • Espace vert intérieur* • Espace numérique* • Studio d'enregistrement* • Salle de répétition* • Restaurants/tavernes* 	<ul style="list-style-type: none"> • Espace vert intérieur*** • L'Univers des pompiers** • Athus et l'acier** • Restaurants/tavernes** • Commerce de proximité** • Cellule d'écoute** • Espace de coworking* • Garderie* • Studio d'enregistrement* • Salle de répétition* • Espace backstage* • Espace numérique* • Studio d'enregistrement* • Garderie* • Stockage matériel* • Bureaux* • Halle ouverte* 	<ul style="list-style-type: none"> • Hôtel***** • Terrains de sport couvert*** • Espace de coworking*** • Skate parc intérieur*** • Studio d'enregistrement** • Restaurants/tavernes** • Halle ouverte** • Espace vert intérieur** • Salle multisport** • Commerce de proximité** • Accueil touristique* • Espace numérique* • Garderie* • Cellule d'écoute* • Salle de réception*
Temporaire	<ul style="list-style-type: none"> • Salle de concert**** • Salle de répétition*** • Salle d'exposition*** • Cinéma/salle de projection*** • Marché** • Salle de spectacle** • Fête foraine* • Brocante* • Cirque* • Halle ouverte* • Salle de réception* • Salle multisport* 	<ul style="list-style-type: none"> • Salle de réception** • Atelier/salle de classe* • Garderie* • Cellule d'écoute* • Halle ouverte* • Espace de coworking* • Salle de répétition* 	<ul style="list-style-type: none"> • Espace numérique** • Terrains de sport couvert** • Skate parc intérieur** • Salle multisport* • Commerce de proximité* • Garderie*

* : nombre de fois où la fonction se retrouve dans la catégorie



Compte rendu atelier participatif « Un centre culturel pour Athus »

La suite

Grâce aux apports des citoyens aubangeois présents ce 28 janvier dernier, deux projets ont pu être identifiés afin d'être présentés au Hackaton qui se déroulera du 6 au 8 mars. Si ces projets sont sélectionnés, un retour sera donc fait à la suite de ce Hackaton afin de présenter les différentes propositions développées. Pendant trois journées intensives de travail collaboratif, les participants à ce Hackathon mettront leurs compétences de concepteurs, d'ingénieurs, d'architectes, d'informaticiens, d'électroniciens ou encore de designers au service des fiches projets soumises par Aubange, avec pour objectif de proposer des prototypes de solutions qui pourront ensuite faire l'objet de tests d'usages par les citoyens d'Aubange.





Compte rendu atelier participatif « Un centre culturel pour Athus »

