



L'association **Music No made** présente son projet de

CREATION D'UN PÔLE MULTIMEDIA EN ARLES EN VUE DE SA LABELLISATION ECM



UN ECM POUR LES ARLESIENS

Véritable pôle d'attractivité dans le secteur de l'industrie culturelle et de l'image, Arles accueille les éditions Actes Sud, Harmonia Mundi, le Centre de conservation du Livre, l'Ecole Nationale de la Photographie, les Rencontres Internationales de la Photographie, l'école SUPINFOCOM.

C'est également un haut lieu de rencontres et d'évènements dans ce domaine : Rencontres Internationales de la Photographie, L'université d'été de la Radio, Festivals Suds, etc.

Arles sait donc associer création artistique et nouvelles technologies au sein de différents établissements de formation tel que l'école SUPINFOCOM (domaine de la 3D), une formation initiale classique par la création d'un IUT image 3D, l'IUT Informatique, l'IUP administration des institutions culturelles et l'Ecole Nationale Supérieure de la Photographie.

Cependant, ces formations s'adressent à un public étudiant et ne permettent pas aux habitants d'Arles et de la communauté d'agglomération de pouvoir bénéficier de ces enseignements. Ainsi, nous nous proposons de nous entourer de personnes qualifiées, expertes en divers secteurs de l'image, du son et de l'informatique afin d'œuvrer ensemble et de pouvoir toucher le reste de la population intercommunale qui se sent concernée, attirée par la convergence de l'informatique et de la création artistique.

Le projet à conduire est la création d'un espace multimédia ayant pour vocations principales l'apprentissage d'outils multimédia de production artistique (image, son) et l'apprentissage des outils permettant d'aider l'individu à la réalisation de son « identité numérique ».

C'est dans ce contexte que cet espace prendra la forme d'un Espace Culture Multimédia après acceptation du Ministère de la Culture et de la Communication.

Les ECM en PACA :

- Aix en Provence - Cité du Livre
- Apt - MJC
- Coustellet - La gare
- Marseille - Friche de la Belle de Mai

- Nice - Le Hublot
- Nice - Espace Magnan
- Martigues – Médiathèque
- Toulon – Tandem

A proximité d'Arles :

- Nimes : Carré d'Art Bibliothèque

LES BESOINS MATERIEL ET HUMAIN

L'association Music No made a pour ambition de proposer au public arlésien un espace multimédia (formation et aide à l'utilisation des Technologies d'Information et de Communication) proposant 4 configurations et domaines distincts, et par conséquent 4 types de publics différents selon les niveaux, les attentes :

➤ **L'aide à la production de documents multimédias courants**

besoins : outils de bureautique, équipement pour l'accès à des ressources internes ou externes

➤ **L'aide à la production de fichiers multimédia (graphisme statique)**

besoins : outils de composition graphique, périphériques pour l'usage spécifique du traitement de l'image

➤ **La formation et l'assistance à la production d'oeuvres artistiques audiovisuelles**

besoins : outils de montage audio/vidéo, périphériques pour l'usage spécifique de la captation, de l'acquisition et du traitement de l'image

➤ **La formation et l'assistance à la production d'oeuvres artistiques musicales**

besoins : périphériques pour la création musicale, et équipements de sonorisation

En dehors de la prise en compte de l'aspect matériel (depuis l'étude jusqu'à l'acquisition des biens d'immobilisation), la maîtrise d'oeuvre va organiser puis mettre en place le pôle multimédia, en prenant en compte particulièrement l'aspect humain.

Ainsi, nous devons dans un premier temps, faire appels à des bénévoles motivés rigoureusement sélectionnés en se basant sur des critères de recrutement. Ceux-ci auront pour tâche aux côtés de la maîtrise d'oeuvre, la mise à disposition des locaux et l'installation des équipements.

Dans un second temps, il sera question de recruter des personnes dynamiques et compétentes, capables d'assurer des postes d'animateur au sein de notre établissement

PRESENTATION ET CONCEPT DES ECM

Depuis 1998, le Ministère de la culture et de la communication développe le programme "Espaces Culture Multimédia " (ECM), qui soutient la mise en place de lieux d'accès publics au multimédia au sein de structures culturelles.

Les ECM, qui mettent en œuvre des actions et des programmes de sensibilisation, d'initiation et de formation au multimédia à partir de contenus culturels, éducatifs et artistiques et de projets d'usages de ces technologies, contribuent à la réduction de la "fracture numérique ". Mais ils doivent développer et valoriser de manière prioritaire la dimension culturelle des technologies de l'information et de la communication à la fois comme outils d'accès à la culture et au savoir et comme outils d'expression et de création.

Depuis deux ans, le Ministère de la culture a entrepris de faire évoluer le programme ECM à travers un double mouvement :

- resserrer le label ECM sur des structures réalisant un véritable travail culturel et artistique avec le multimédia, pour disposer d'un réseau exemplaire d'opérateurs investis dans le champs de la culture multimédia et participant à la dynamique de mutualisation et de valorisation de ces pratiques.
- ouvrir complètement, et continuer à développer, le dispositif d'accompagnement mis en œuvre pour les ECM pour en faire bénéficier gratuitement tout type de structure souhaitant développer, à quelque degré que ce soit, des pratiques culturelles avec le multimédia. L'objectif est ainsi de pouvoir accompagner un nombre beaucoup plus important d'acteurs que les seuls ECM et d'œuvrer à l'appropriation des TIC comme outils d'accès à la culture et comme outils d'expression et de création par le plus grand nombre possible de structures, qu'elles soient culturelles, socio-culturelles, éducatives, sociales...

Les Espaces Culture Multimédia (ECM) constituent des lieux permanents d'accès public culturel au multimédia en ligne et hors ligne qui répondent aux caractéristiques suivantes :

- **ils sont implantés dans des structures culturelles ou socioculturelles existantes**, spécialisées ou pluridisciplinaires, qui accueillent déjà du public pour des activités artistiques ou culturelles. La nature culturelle de l'opérateur de l'ECM est fondamentale : sa vocation de base doit relever de la production, de la diffusion et/ou des pratiques culturelles.

Les structures dont la vocation et les activités sont orientées vers les NTIC (cybercafés, cybercentres, centres multimédia, ateliers informatiques...) ne sont pas éligibles.

- **ils sont destinés aux publics les plus larges** : les structures culturelles ne touchant que des publics professionnels ou spécifiques (comme par exemple certains centres de documentation) ne sont pas non plus éligibles.

- **ils comprennent un minimum de 5 micro-ordinateurs regroupés dans un espace dédié au multimédia**. Ils sont gérés par du personnel qualifié dans les domaines culturels, artistiques, pédagogiques et techniques

- **ils mettent en œuvre des actions de sensibilisation, d'initiation et de formation au multimédia**, notamment à partir de contenus culturels, éducatifs et artistiques et de projets d'usages de ces technologies, en articulation avec les actions déjà menées par leur structure d'implantation ; ils proposent des plages horaires d'accès public afin de faciliter et de démocratiser l'utilisation de ces technologies par le grand public. En cas d'accès payant, le coût horaire pour l'utilisateur ne pourra pas excéder 4 € et une politique tarifaire différenciée en fonction des publics devra être mise en place.

- **ils facilitent l'accès aux contenus culturels multimédia**, par la constitution et la mise à disposition d'un fonds conséquent de programmes multimédia hors ligne (CD-Rom, DVD) culturels, artistiques et éducatifs et par un travail de veille, de sélection et de promotion des contenus et sites en ligne les plus innovants

- **ils mettent en place des programmes d'animations et d'ateliers** pour développer la connaissance, l'appropriation et la maîtrise des nouvelles technologies comme outils de création et d'expression artistiques et culturelles (texte, graphisme, musique, vidéo...) et pour encourager les pratiques amateurs dans ces domaines

- **ils mènent un travail d'animation** (rencontres, débats, conférences...) pour susciter une véritable réflexion sur les pratiques et les enjeux du multimédia et participer de manière active à l'émergence d'une "culture multimédia"

- **ils développent leur action en partenariat avec d'autres structures culturelles,** éducatives, sociales... et réalisent progressivement un travail d'essaimage et d'animation "hors les murs".

LES USAGERS COLLECTIFS

1) Les compagnies

L'ECM peut soutenir des projets artistiques. De plus en plus, on voit les TIC comme véritable outil de valorisation d'une démarche artistique et même au cœur de la création (vidéo danse, cyber art...). Dans cette optique, ces technologies peuvent être utilisées par les artistes comme par tout le monde, comme outils de gestion ou de promotion. Mais la relation entre le multimédia et les arts va bien au-delà (bureautique pour l'écriture de scénarios, création de réseau, moyen de diffusion rapide vis à vis des professionnels, art sonore, musique et dessin assisté par ordinateur, résidence virtuelle...).

Prenons l'exemple des arts de la rue, sur le plan commercial et promotionnel, Internet est particulièrement bien adapté pour faire connaître, notamment auprès des diffuseurs, une discipline qui n'est pas encore stabilisée et qui ne peut être démontrée que par l'image et le son, par la représentation médiatisée de performances déjà réalisées. Mais au-delà de cet important champ d'applications, Internet offre un hébergement virtuel mais stable à cette activité qui, par nature et par tradition, connaît dans la réalité beaucoup d'hébergements précaires. Il se pourrait bien que les artistes de rue puissent, mieux que d'autres, se trouver à la fois dans la rue et sur Internet, tout simplement parce qu'Internet, et plus précisément le web, ressemble bien davantage à une rue (du village global) qu'à un musée, une encyclopédie ou même une salle de spectacle. Lorsqu'ils sont sur le web, les arts de la rue sont encore dans la rue... Internet leur offre un ancrage dans l'espace et le temps et leur permet d'inventer une mémoire collective qui n'entre pas en contradiction avec le caractère éphémère et public des arts de la rue.

2) Les associations

Même si l'ECM continue de jouer un rôle spécifique d'accès public, il peut également s'inscrire dans une autre fonction transversale, celle que nous appelons l'animation du milieu socioculturel et qui se manifeste par la participation à des manifestations et des projets en partenariat avec d'autres organismes d'animation socioculturelle (associations, services municipaux) et dans lesquels le multimédia apparaît comme une composante, parfois centrale, parfois anecdotique, mais toujours symboliquement importante. Dès lors une multitude d'activités peuvent être mise en œuvre à l'initiative de l'ECM ou des associations, très demandeuses tel que des ateliers d'initiation à la création de site web, des rencontres, débats dont certains sont retransmis en direct sur le Web, des concerts retransmis en direct sur le Web, de la création

visuelle (affiche, PAO, court métrage, trucage vidéo, retouche d'image...) et de la création sonore (jingle, message publicitaire, annonce, MAO...).

Le montage de projets en partenariat avec d'autres institutions socioculturelles est une forme d'intégration du multimédia dans la vie locale qui semble cohérente avec les différents volets des missions, sociale, culturelle et artistique des ECM.

3) Les écoles

Les ECM peuvent réserver des plages horaires à destination des scolaires. Les classes peuvent donc accéder aux postes ou l'instituteur se fait soutenir par l'animateur afin de sensibiliser les élèves sur les diverses possibilités qu'offre l'outil multimédia.

Les enfants peuvent participer à des ateliers d'initiation à Internet, consulter des cédéroms pédagogiques, être formés aux outils bureautiques et pour les plus grands réaliser des travaux audiovisuels, créer le site Internet de l'école, un journal mensuel distribué aux parents...

De plus, les CM2 doivent désormais posséder le B2i (Brevet informatique et Internet) s'ils veulent intégrer une classe à option multimédia ou informatique au collège. L'objectif de ce brevet est d'attester le niveau acquis par les élèves dans la maîtrise des outils multimédias et de l'Internet. L'introduction du B2i a montré que cette attestation de compétences acquises avait un effet extrêmement structurant, tant sur les enseignants que sur l'encadrement. Afin de parvenir à l'objectif de généralisation de la formation initiale des jeunes d'ici à 2007, il est proposé de prendre en compte le B2i dans le cadre de la réforme du Brevet (session 2008) et une réflexion est en cours pour les suites à donner après le collège de façon à faire en sorte qu'à terme tous les élèves sortant du système scolaire aient une validation de leurs compétences TIC.

LES USAGERS INDIVIDUELS

L'objectif des ECM concernant les usages individuels est avant tout social : il s'agit de donner l'accès au multimédia et à Internet à ceux qui en sont privés.

Les usages observés dans les lieux d'accès public sociaux, éducatifs et culturels sont différents de ceux que l'on retrouve dans les cybercafés. La question du prix joue un rôle non négligeable dans cette évolution. Certains ECM optent pour la gratuité de l'accès libre tandis que d'autres pratiquent une politique tarifaire qui les place nettement sous les prix pratiqués par les cybercafés. Alors que l'utilisateur payant est en droit de réclamer une pleine indépendance et le libre choix de ses usages, la gratuité ou le prix très bas permettent à la structure d'accueil de nouer un dialogue ouvert avec ses usagers. Le libre accès se présente aujourd'hui comme une forme d'usage qui voisine avec d'autres : sessions de formation, ateliers de pratique artistique, soutien de projets, pratiques d'usagers collectifs.

Dans plusieurs lieux des études ont été réalisées, des entretiens avec des usagers ont été systématiquement conduits et retranscrits, ce qui a permis de les regrouper par catégories. Le plus souvent, une session d'un usager a pu être associée à un usage et une catégorie d'usage uniques. Les catégories ont été formées relativement, non pas aux outils techniques employés mais aux intentions des usagers. Cinq catégories ont été ainsi construites : initiation et formation, réalisation d'un projet personnel, communication, usages occasionnels et utilitaires, usages induits.

1) Usages d'initiation et de formation

Certains usagers de l'accès libre déclarent que l'apprentissage est leur principale motivation, mais ces usagers sont, de façon surprenante, peu nombreux. L'augmentation du niveau d'équipement des familles et la multiplication des lieux publics d'accès ont certainement pour effet de satisfaire une partie des besoins d'initiation de la population française dans son ensemble. Mais, au niveau du territoire, de grandes disparités demeurent. Ainsi, les ECM récemment créés dans des zones où n'existait pas une offre abordable d'accès publics continuent d'être confrontés, dès leur ouverture, à une demande importante d'initiation. De plus, dans les ECM établis depuis plus longtemps dans des zones urbaines denses, comme par exemple à Amiens, la demande ne donnait, à la fin de 1999, aucun signe de ralentissement.

La baisse des pratiques d'initiation en libre accès s'expliquerait donc surtout, comme nous l'avons indiqué plus haut, par la différenciation croissante des fonctions des ECM, les

usages d'apprentissage se trouvant alors déportés sur des tranches horaires et des fonctions spécifiques autres que l'accès libre. Ce ne sont pas tant les pratiques d'apprentissage qui diminuent que leur pratique dans le cadre du libre accès.

2) Usages liés à la réalisation d'un projet personnel

La variété des projets, reflet des centres d'intérêts et des passions personnelles, est évidemment très grande : bénéficier des logiciels de programmation plutôt onéreux pour de jeunes passionnés d'informatique, utiliser Internet comme outil de recherche dans un domaine précis (ex : la généalogie)... Lorsqu'un ECM choisit de spécialiser une fonction particulière sur l'accompagnement de tels projets, les usages en libre service s'en trouvent automatiquement réduits. Les plages horaires de libre accès sont donc limitées tandis que les projets individuels sont accueillis et encadrés dans le cadre d'ateliers spécifiques.

3) Usages liés à des pratiques de communication

Dans les lieux où des investigations spécifiques sur les accès libres ont été conduites, l'explosion des pratiques de communication constitue le phénomène le plus marquant. Il se manifeste sous deux formes distinctes : des personnes, étudiants utilisant le courrier électronique, des adolescents pratiquant le dialogue en direct. En cas d'affluence, les animateurs chercheront à limiter le temps d'accès des usagers du mail et du chat au bénéfice d'autres usages perçus comme étant plus conformes à la vocation des ECM.

Chat et messagerie complètent la panoplie des outils techniques de communication interpersonnelle d'Internet grâce auxquels des nouvelles formes de sociabilité se développent. L'usage de ces outils n'est pas contradictoire avec les missions de l'ECM, à la condition, comme c'était déjà le cas avec le web, que les animateurs et les responsables, non seulement prennent les mesures de surveillance et de contrôle qui éviteront les débordements, mais également soient capables d'inventer, autour de ces outils, des activités à finalités éducatives ou culturelles.

4) Usages occasionnels et utilitaires

A côté des usages inscrits dans une logique de projet et des usages de communication, les ECM sont le théâtre de nombreux usages ponctuels ayant souvent une fonction strictement utilitaire. De tels usages sont, eux aussi d'une grande variété. Ils peuvent être le fait d'usagers qui sont eux-mêmes des usagers occasionnels de l'ECM ou bien d'usagers réguliers impliqués, en parallèle, dans d'autres formes d'usages. L'ECM joue ici le rôle d'un centre de services de proximité où la variété des usages possibles est très grande.

Des étudiants et des lycéens viennent à l'ECM lorsque leur machine personnelle, celles de l'université ou du centre de documentation du lycée ne sont pas disponibles. Dans les ECM où des CD-ROMs éducatifs et parascolaires sont mis à la disposition des jeunes dans le cadre du libre accès, ces produits sont généralement utilisés à la demande des enfants ou de la personne qui les accompagne. Les animateurs interviennent pour prescrire les produits et aider les enfants en cas de difficulté. De plus, les personnes fréquentent les ECM dans le cadre d'une recherche d'emploi : réalisation de CV, recherche d'offres d'emploi sur des sites web spécialisés.

A côté de ces deux grandes familles, éducation et recherche d'emploi, on rencontre une très grande variété d'autres usages ponctuels bien connus, parmi lesquels on peut citer : le téléchargement de fichiers et de logiciels, la préparation de voyages, la recherche documentaire pour la réalisation de dossiers...

5) Usages induits

Les usages individuels évoqués dans les parties précédentes ont pour caractéristique d'être directement reliés aux intentions initiales des usagers. C'est la règle du libre accès que, dans le cadre des règles établies, chaque usager peut faire ce qu'il veut. Mais il arrive aussi que des usagers viennent à l'ECM sans intention préalable. C'est par exemple le cas de parents, grands-parents ou nourrices accompagnant leurs enfants.

Mais le cas le plus intéressant d'usages induits provient de personnes qui viennent à l'ECM avec des intentions personnelles précises mais qui, au cours d'une session, en sont détournées, par exemple à la suite d'une invitation d'un animateur ou d'un autre usager.

LES ECM : NOUVEL OUTIL DE LA POLITIQUE DE LA VILLE

1) La place des ECM dans le réseau local

Certains ECM sont l'expression d'une politique municipale affirmée. Elle peut être globale, c'est le cas de Parthenay avec son programme de ville numérisée, ou plus sectorielle comme à Strasbourg où les cybercentres sont une composante du programme d'éducation populaire de la ville. A l'inverse, dans le cas de la MJC d'Elbeuf ou du théâtre Saragosse de Pau, la source de la dynamique en faveur du multimédia doit être recherchée à l'intérieur de ces structures, dans la volonté de responsables ou d'animateurs qui ont perçu le multimédia comme un instrument qu'ils pouvaient mettre au service de leur institution, de ses activités et de son public. Il peut arriver que les responsables de ces institutions cherchent, parallèlement ou dans un deuxième temps, à inscrire leur initiative dans une politique de développement local ou à la susciter. A Elbeuf et à Pau par exemple, après que leur légitimité dans le domaine du multimédia a été reconnue au niveau national, la MJC et le théâtre se sont naturellement tournés vers leurs tutelles communales ou intercommunales respectives et ont obtenu, avec plus ou moins de facilité, une certaine reconnaissance politique au niveau local.

Quoique distinctes, ces deux logiques de développement local et institutionnel ne sont donc pas exclusives l'une de l'autre. Elles sont même naturellement complémentaires : il est fréquent qu'une collectivité territoriale s'appuie sur des institutions culturelles ou sociales existantes pour mettre en œuvre une politique de démocratisation de l'accès aux technologies d'information et de communication.

2) Le rôle des TIC dans la médiation culturelle

Pour les institutions de médiation culturelle et artistique, le « M » de ECM soulève une série de questions de fond relatives aux rapports entre culture, technologie et éducation. Le lien qui unit l'éducation populaire et médiation culturelle se fonde sur le fait que l'éducation est une voie majeure d'accès à la culture. Dès lors que le multimédia est reconnu comme un moyen efficace d'accès à la culture, on peut s'attendre à ce que l'inégalité d'accès au multimédia nourrisse automatiquement l'inégalité d'accès à la culture, l'une et l'autre étant liées aux mêmes inégalités économiques et sociales. Les institutions de médiation culturelle et celles d'éducation populaire sont donc simultanément interpellées par le même enjeu : la démocratisation de l'accès à la culture par le multimédia.

Le multimédia ne suffira pas à sceller la grande réconciliation de la culture et de l'éducation populaire. Les observations faites dans certains ECM montrent cependant que le multimédia est, dans certaines institutions culturelles, d'ores et déjà mis au service d'un élargissement de l'accès à la culture. Aucune démonstration générale ne peut être donnée d'un tel constat mais seulement une accumulation d'exemples, d'anecdotes, de témoignages, de faits minuscules dont chacun, aussi ténu soit-il, peut être rattaché à l'objectif général de démocratisation culturelle, non seulement par l'accès à des ressources culturelles, mais aussi et surtout par la participation à des actions culturelles.

L'un des animateurs de la bibliothèque de Chenôve a eu l'idée de choisir, chaque semaine, l'un des titres de la collection de cédéroms et d'en faire « le CD de la semaine ». Aux enfants et aux adolescents qui se présentent aux postes informatiques, par exemple pour faire du chat, il impose systématiquement de commencer par un quart d'heure d'exploration du CD de la semaine. Or, non seulement, les enfants acceptent cette règle sans difficulté et jouent le jeu sans biaiser, mais ils semblent même prendre goût à ce préambule obligatoire, peut-être simplement parce qu'il est suivi de plaisirs fortement désirés. Peu importe, c'est l'invention au quotidien de tels dispositifs, si simples et pourtant si productifs, qui concourt à l'éveil intellectuel des enfants en les mettant au contact d'objets de culture.

Ce type d'exemple et les réflexions qu'il suggère ramènent inlassablement à une question, ô combien fondamentale, sur la culture elle-même : comment juger de ce qui est culturel et de ce qui ne l'est pas ? Parmi les heures qu'un adolescent passe devant l'écran, qu'il soit d'ordinateur ou de télévision, sur la base de quels critères allons-nous en porter certaines au crédit de la culture et d'autres pas ? Entre le cédérom du Louvre et une heure de chat, l'affaire sera vite entendue. Mais les choses ne sont pas toujours aussi lisibles.

Une chose frappe d'abord : on est toujours tenté de retenir en priorité comme usages culturels du multimédia ceux qui mettent l'utilisateur au contact de ressources autres que celles relatives à la technologie elle-même : œuvres d'art, musées, textes, images et documents dont le contenu peut être qualifié de culturel.

Lorsque l'on parle d'Internet comme d'un moyen d'accéder à la culture, on pense toujours, plus ou moins implicitement, à la consultation de sites web dont le contenu est indiscutablement culturel, par exemple parce qu'il émane d'une institution culturelle reconnue.

Une autre façon d'exprimer cette perception de la culture consiste à insister sur le fait que le multimédia est un outil, ou, pour être plus explicite encore, qu'il n'est qu'un outil, un intermédiaire : ce qui compte vraiment ce n'est pas l'outil mais ce qu'il permet d'atteindre et de faire, au-delà de lui-même.

Nous pouvons donc nous demander si le multimédia appartient-il à la culture ?

La science et la technique sont reconnues par le ministère de la culture et de la communication comme des domaines de la culture à part entière : la Cité des Sciences et de l'Industrie, le musée des Arts et Métiers, les centres de Culture scientifique et technique sont d'authentiques institutions culturelles, au même titre que le Louvre, les théâtres et tous les musées de Beaux-Arts. Mais cette reconnaissance officielle au sommet ne se retrouve pas, loin s'en faut, à tous les échelons des institutions ni dans les représentations des acteurs.

Le programme des ECM constitue une avancée importante dans le rééquilibrage de la reconnaissance des sciences et technologie de le champ culturel, parce qu'il introduit un objet technique, en l'occurrence l'ordinateur et le multimédia, au cœur d'un grand nombre d'institutions culturelles, les lieux dédiés à la science et à la technique sont minoritaires dans le programme des ECM.

Par ailleurs, le programme ne peut atteindre pleinement ses buts que si les machines des ECM ne sont pas perçues par les institutions sous le seul angle utilitariste, cet objectif sera atteint par l'intégration du multimédia en tant que tel dans le spectre des actions culturelles mais aussi par le recrutement d'animateurs choisis sur la base de leurs compétences en matière de médiation culturelle et d'animation, mais aussi de leur goût pour la technologie.

Nous pouvons noter que les finalités des projets mis en œuvre par les ECM sont de moins en moins déterminées par le désir de découvrir Internet ou le multimédia : on vient de plus en plus souvent dans les ECM pour réaliser des projets personnels, s'informer sur des thèmes culturels, développer des pratiques artistiques, se faire de nouveaux amis et de moins en moins souvent pour découvrir un outil qui, par la force des choses, devient de moins en moins nouveau et de moins en moins fascinant par lui-même. La technologie s'efface progressivement au bénéfice de ce qu'elle permet d'atteindre. Le succès que continuent de rencontrer les ECM auprès de leur public s'explique par cette évolution générale des usages : la part de l'initiation baisse dans le libre accès mais d'autres types d'usages y surgissent ainsi que d'autres fonctions hors du libre accès.

L'accès libre demeure le moment où s'expriment les intentions individuelles des usagers. Mais en s'écartant du tronc commun de l'initiation aux outils techniques de base et en se diversifiant par le jeu naturel de l'individualisation, le champ des contenus couverts s'en trouve considérablement élargi. Pour les institutions d'accueil, les conséquences de cette évolution sont

importantes. L'objectif simple de démocratisation par l'initiation se trouve remplacé par un objectif plus complexe de soutien à la réalisation de besoins individuels.

Enfin, le programme des ECM est particulièrement intéressant pour ceux d'entre eux qui sont situés dans les quartiers, là où l'enjeu de l'accès à la culture est particulièrement vif. Il n'est en effet pas anodin que des personnes invitées à entrer dans le champ culturel, champ qui leur est en grande partie étranger et où ils se sentent eux-mêmes des étrangers, le soient par le truchement d'objets qui sont eux-mêmes de nouveaux entrants dans ce champ. On le constatera d'abord dans les institutions culturelles qui se consacrent à des formes d'expressions culturelles nouvelles et déjà marquées par la technologie, par exemple les musiques amplifiées. Mais toutes les autres institutions culturelles sont candidates à une démarche du même ordre : la culture ne peut prétendre attirer de nouveaux usagers que si, simultanément, elle accepte que de nouveaux objets culturels soient introduits avec eux.

ECHEANCIER

JAN2007	étude avant-projet (MOE)
FEV- MARS	<ul style="list-style-type: none">- planification de la réalisation- prévisions des charges d'exploitation- rassemblement Comité de pilotage pour fixer le budget relatif à l'investissement et pour fixer le matériel, les logiciels, les locaux et ses disponibilités, la date de l'ouverture de l'espace- appel à candidats pour les tâches préparatives et pour les tâches relatives à l'exploitation.
AVRIL	Acquisition des produits - Début de la mise en oeuvre
MAI JUIN	phase de mise en œuvre : <ul style="list-style-type: none">- installations des produits
JUILLET SEPT	<ul style="list-style-type: none">- sélection des candidats bénévoles, répartition des tâches- formations- affinement de la planification- application de l'organisation
OCT NOV	ouverture des portes de l'espace (période d'essai)
DEC 2007	lancement officiel – création de poste
Année 2008	1ere année de fonctionnement du pôle multimédia
Fin 2008	- demande de labellisation ECM, et demande de soutien auprès du ministère (MOA)