

IZMIR VILLE PILOTE : ARTICLE FINAL

RÉSUMÉ EXÉCUTIF

SEPTEMBRE 2019

La Municipalité Métropolitaine d'Izmir a intégré le programme de **Villes Pilotes Européennes** en 2015. La coordination du processus est revenue à l'Académie Méditerranéenne d'Izmir, un organe semi-autonome de la Municipalité. Le travail qui a été mené a permis de poursuivre une démarche initiale entamée avec l'Atelier Culturel d'Izmir de 2009, qui peut être considéré comme le premier pas, et la principale étape vers une nouvelle vision et une nouvelle stratégie culturelles à Izmir.

En particulier, un **atelier d'autoévaluation** a été organisé en mars 2016 dans le cadre de Villes Pilotes, et a permis d'identifier les forces et les faiblesses de la ville, et d'en déterminer les priorités à inclure dans le **programme de travail** d'Izmir. Ce dernier, élaboré par un groupe d'interlocuteurs constitué de représentants d'initiatives émanant des sphères publique, privée et de la société civile comme le résultat d'une étude de viabilité, se centre sur quatre domaines thématiques : la culture et l'éducation, la culture et l'économie, la culture et l'inclusion sociale, et enfin, la culture et l'information.

ARTICLE
FINAL



PROJETS¹

Dans la continuité des quatre domaines thématiques évoqués précédemment, quatre projets concrets ont été conduits :

GOOD DESIGN IZMIR

Une rencontre annuelle sur le design, impulsée par la Commission du Design de l'Académie Méditerranéenne d'Izmir. Ses principaux objectifs sont de faire du design un élément central de la ville, et d'accroître la capacité concurrentielle du secteur en mettant en relation les designers, les producteurs, les organisations non-gouvernementales et les investisseurs. Cette rencontre a été organisée trois fois déjà entre 2016 et 2018, et la quatrième rencontre était prévue pour octobre 2019.

DESIGN URBAIN À BASMANE

La zone de Basmane, proche du centre historique d'Izmir, a souvent été oubliée, et se voit privée d'infrastructure et d'attention publique. Elle est pourtant riche d'une histoire généreuse et diverse, et accueille actuellement de nouveaux habitants, dont la plupart sont des réfugiés syriens. À travers la collaboration entre l'Académie Méditerranéenne d'Izmir, les designers et les associations de design, les objectifs du projet ont permis de contribuer à la dynamisation de la zone, de générer un effet multiplicateur, de sensibiliser aux valeurs sociales et historiques de la zone et de favoriser l'interaction sociale. Une démarche participative particulièrement attentive à la diversité historique et actuelle de Basmane a abouti à l'élaboration de nouveaux éléments de design urbain : des panneaux en différentes langues, du mobilier urbain pour les loisirs récréatifs, l'amélioration des bâtiments, etc.

KÜLTÜRLAB

Cette initiative, qui cherche à créer une plateforme éducative entre les institutions et les organisations culturelles d'Izmir, a été initiée à l'occasion d'un forum auquel ont participé les représentants de 17 organisations en 2017, et qui a permis de déterminer des grandes priorités. Depuis lors, une plus grande implication des agents ainsi que le renforcement de la programmation éducative et de sa visibilité ont été observés. Néanmoins, la programmation de la plateforme pourrait encore être améliorée afin d'être plus inclusive et de donner lieu à des résultats mesurables, et le soutien du gouvernement local pourrait encore également être amélioré.

MAPPING THE CULTURE AND ART VENUES OF IZMIR – 2017

En 2016, l'initiative de Plateforme Culturelle d'Izmir (IKPG) a entamé l'élaboration d'une cartographie des espaces culturels et artistiques de la ville. L'étude qui en a résulté a

¹ Pour davantage d'informations sur les mesures pilote d'Izmir dans le cadre du programme de Villes Pilote, veuillez consulter la publication Izmir Gouvernance de la Culture et les Projets Pilotes, disponible sur http://www.agenda21culture.net/sites/default/files/files/cities/content/izmir-pilot_low_1.pdf

été d'une grande importance, et ce pour plusieurs raisons : elle a permis de générer des itinéraires culturels à travers les différents quartiers de la ville, elle a contribué à accroître la participation des publics en général, et elle a permis d'inspirer plusieurs autres projets influencés par la culture urbaine d'Izmir.



RÉFLEXIONS FINALES

À partir de ces expériences, nous avons formulé ci-dessous quelques réflexions finales portant sur tout ce qui a été réalisé ainsi que sur ce qui pourrait être atteint dans un futur proche :

- Good Design Izmir a été adopté par le secteur du design de la ville. Néanmoins, quelques agents indiquent qu'il serait encore nécessaire de reconnaître son rôle pionnier dans le secteur économique, en y intégrant notamment davantage les industries créatives.
- La **visite d'apprentissage à Lisbonne** a permis de mettre en lumière l'attention particulière que la ville consacre à la relation entre l'inclusion sociale et la culture. Cela a conduit à une meilleure orientation des projets et à la reconnaissance des initiatives culturelles dans les zones défavorisées, telles que Darağaç.
- Un autre résultat positif est l'émergence potentielle d'un mécanisme de soutien pour les artistes, qui est actuellement en cours d'évaluation par le Département des Arts et de la Culture de la Municipalité Métropolitaine, en coordination avec l'IKPG.



AUTRE INFORMATION

Ceci est un résumé exécutif de l'article élaboré par Gökçe Suvari qui est disponible dans sa version originale en anglais sur le site web de la Commission culture de CGLU.

Pour davantage d'informations sur la participation d'Izmir au programme de Villes Pilotes Européennes, veuillez consulter <http://www.agenda21culture.net/fr/nos-villes/izmir>



CONTACTS

Pour davantage d'informations sur cet exercice, veuillez s'il-vous-plaît vous mettre en contact avec :



Izmir

Académie Méditerranéenne d'Izmir

Email: info@izmeda.org / pilotkentler@izmeda.org

Web: www.izmeda.org



Commission culture de Cités et Gouvernements Locaux Unis (CGLU)

Email: info@agenda21culture.net

Web: www.agenda21culture.net



İZMİR METROPOLITAN MUNICIPALITY



