

### II.6.2. Agora et troisième lieu

La zone « Troisième lieu » vient se greffer à la médiathèque existante dont elle constitue un prolongement naturel, sous la forme d'un « espace public » ouvert à tous auquel se greffent des espaces ouverts et conviviaux propices aux réunions, au travail en groupe, aux animations ouvertes, des espaces d'échange de savoir et savoir-faire et des espaces de formation et d'appropriation des technologies.

#### II.6.2.a. L'agora

Un **lieu de vie dynamique** au sein de la médiathèque pour organiser des évènements et des animations :

- librairie éphémère : *vente d'ouvrages et de goodies en lien avec les différentes programmations, vente des ouvrages « désherbés » de la médiathèque<sup>2</sup>*
- petits concerts
- lectures
- rencontres d'écrivains, de philosophes, de poètes, de conteurs...

Un lieu pour se retrouver et **vivre une expérience.**

Un lieu **en interface entre l'espace public et les espaces plus intimes** de la médiathèque, lieux de travail ou de lecture.

#### - Les espaces « bulles »

- o des lieux de travail et de rencontre confortables et atypiques
- o des animations avec des ateliers sur le sujet
- o un regroupement d'ouvrages thématiques, en renouvellement régulier
- o des entités thématiques multimédia renouvelables périodiquement (cuisine, voyage...)
  - utilisation d'outils numériques (applications, tablettes...)
  - production de contenus numériques



2 Le désherbage consiste à retirer des rayonnages en magasin ou en libre-accès les documents qui ne peuvent plus être proposés au public

### II.6.2.b. Des espaces de pratique et de découverte

#### Des espaces de pratique et de découverte contribuant à

- Permettre l'acculturation numérique et digitale de tous les publics et développer un projet global d'éducation pour tous aux innovations et enjeux du secteur numérique,
- Développer une nouvelle offre au service des nouveaux rythmes scolaires
- Faire de la médiathèque un lieu de vie et de convivialité entre les usagers et avec les personnels
- Susciter un engouement auprès des enfants et surtout des adolescents en modifiant en profondeur l'image trop « scolaire » qu'ils ont de la médiathèque, les fidélisant voire leur permettant de découvrir les autres services
- Susciter l'envie chez les utilisateurs d'être acteurs des formations, des ateliers (« Learn it yourself »)...

**Cet ensemble est constitué d'ateliers équipés, encadrés par une équipe inventant des contenus d'ateliers avec les artistes en résidence, les habitants et les services de la ville.**

#### o Un Bar à musique

- Un espace collectif central pour venir télécharger de la musique, venir assister à un mini concert, suivre un atelier MAO, venir pour un temps d'écoute collective, utiliser un piano en libre service...
- Des capsules d'écoute individuelles pour s'immerger dans la musique



Sonic chair



Installation sonore Frères Bouroullec



o Un Espace vidéo - gaming

**Un espace de projection pouvant accueillir une douzaine de personnes, fermé et traité acoustiquement permettant :**

- regarder un film en petit groupe
- organiser une heure du conte interactive et vidéoludique autour d'un jeu vidéo
- jouer à plusieurs pour favoriser la convivialité, les échanges intergénérationnels autour de jeux de différentes natures (collaboratifs, aventure...)



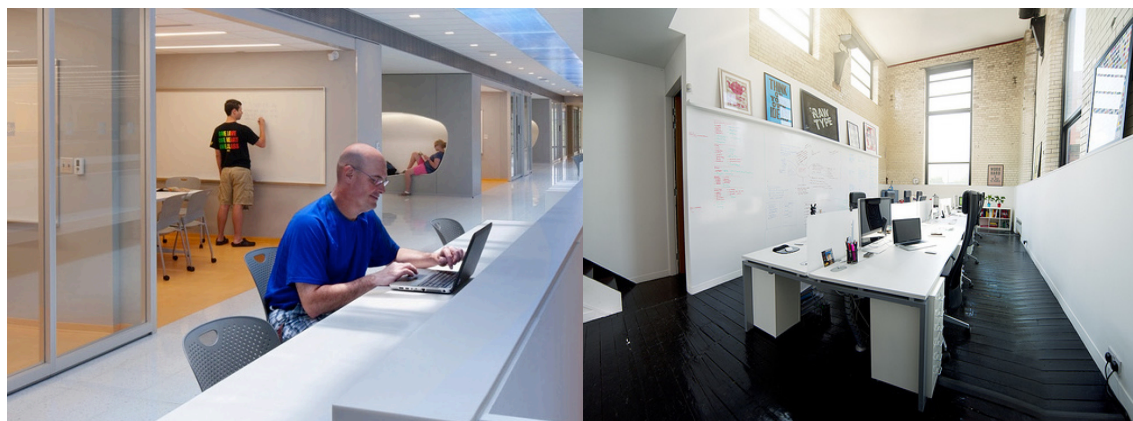
**Espace cinéma de la médiathèque du Grand Troyes**  
Trois fauteuils, un meuble, un écran plat 117 centimètres, un lecteur DVD, Blu-Ray et 3D, casques, bibliothèque de livres sur le cinéma  
Accessible aux horaires d'ouverture de la médiathèque.



o Un espace de travail et d'ateliers aux usages variés selon les temporalités

Plusieurs petites salles équipées de pico-projecteur et de murs blancs pour projeter et écrire, pouvant fusionner entre elles et ainsi disposer d'espaces plus grands pour une grande variété de configurations et une adaptation à différentes jagues, pour organiser :

- Du « **coworking** » à destination des lycéens pour pouvoir travailler en petits groupes sur un exposés à proximité des différentes ressources, répéter une présentation, réviser et discuter sans gêner les autres usagers...
- Des **ateliers numériques**, pour organiser des ateliers, des formations et des initiations aux différentes pratiques artistiques et numériques, pour le grand public et pour les publics à proximité (lycéens, enfants, personnes âgées...) : **ateliers de programmation** aux différents aspects de la création d'un jeu), initiation à la programmation et au design, ateliers pour apprendre et s'entraîner à manipuler les outils et équipements de production et post-production...



Salles de post-production, école Cinécreatis

