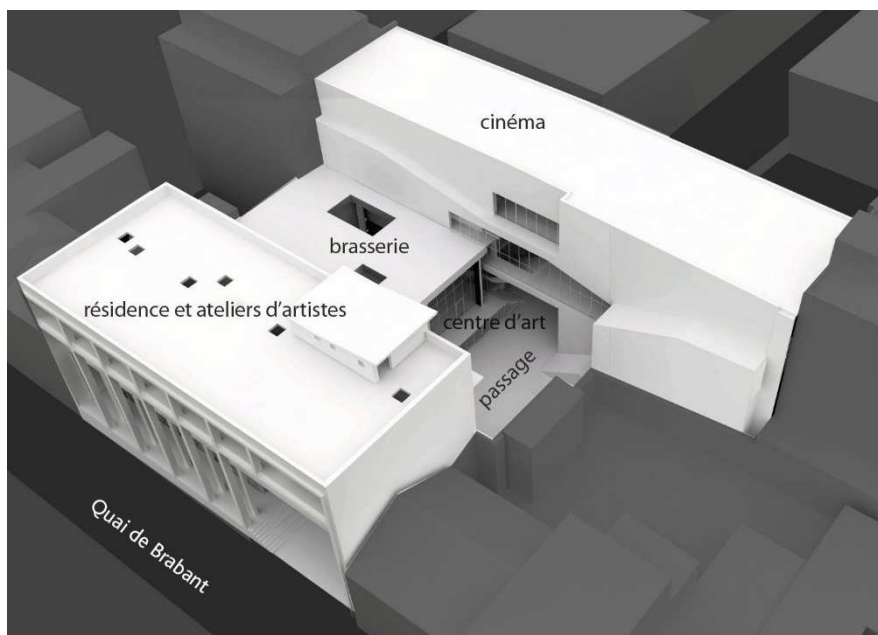


Dossier de presse

I. Présentation du projet

Depuis 2011 et suite à un appel à projets de la Ville de Charleroi, le Ciné Le Parc a été nommé gestionnaire du futur « Quai 10 », projet de reconversion de l'ancienne Banque Nationale située sur le quai de Brabant (nouvellement rebaptisé quai Arthur Rimbaud). Le projet du Parc répondait alors à un cahier de charges précis. L'approche proposée fut de transformer les activités du cinéma et de les diversifier afin **de créer un véritable Centre de culture contemporaine dédié à l'image animée et interactive.**

A l'instar du CNC en France, devenu depuis peu « Centre National du Cinéma et de l'Image Animée », nous pouvons dire qu'aujourd'hui qu'il ne suffit plus pour un cinéma de s'intéresser uniquement aux œuvres cinématographiques traditionnelles, fussent-elles numériques, mais bien de s'ouvrir et de multiplier les liens que le cinéma tisse avec les nouveaux médias et les autres formes d'expression artistique. On parle évidemment des domaines d'expression que sont l'art vidéo, le cinéma expérimental, le documentaire, le cinéma d'animation, mais aussi les créations issues du web ou les jeux vidéo, vecteurs incontournables de la culture contemporaine.



C'est l'Atelier d'architecture bruxellois V+ qui a reçu la charge de la reconversion du site. Leur proposition défend l'idée d'un bâtiment conçu comme un parcours qui peut être traversé de part en part depuis une « placestelle » surplombant la Sambre jusqu'au centre-ville via une ruelle intérieure longeant les différents espaces d'activités.

L'édifice recyclé accueillera **quatre salles de projection (+ une au Parc), un lieu d'expositions, une aire réservée aux jeux vidéo, un plateau consacré aux ateliers de formation (conférences, colloques, salons, débats), une résidence d'entreprises créatives et une brasserie**, véritable point névralgique des activités du centre pouvant accueillir des animations musicales ou des événements annexes.

Quant à **l'équipe**, elle sera renforcée à l'automne 2016, 18 personnes temps plein travailleront au Quai 10. Lors du lancement des activités, de nouvelles personnes nous rejoindront, notamment pour l'accueil et la projection. L'asbl emploiera également des étudiants et des bénévoles. Certes, ce n'est pas une grosse entreprise employant plusieurs centaines de travailleurs, mais, les petits ruisseaux ne font-ils pas les grandes rivières ?

L'**inauguration** officielle est programmée début 2017. Mais, nous ouvrirons bien avant cela, dès la fin des travaux d'équipement des salles prévue mi-novembre. Des festivités et des événements sont d'ores et déjà en préparation.

En conclusion, le futur « Quai » se veut un lieu vivant, générateur permanent de culture, d'éducation dans un cadre convivial.

II. Cinéma

Le Quai 10 est un Centre de culture contemporaine dont le cinéma sera l'activité première. Avec l'avènement des nouvelles technologies, le rôle du cinéma s'est considérablement modifié tout au long de ces dernières années. Il convient donc aux cinémas d'aujourd'hui de s'interroger et de multiplier leurs activités afin de renforcer leur caractère incontournable. La programmation, les ateliers, les séances pédagogiques, les rencontres, les conférences, les événements, les festivals, les expositions, la diversité, la convivialité sont au cœur des nouveaux enjeux de diffusion de culture cinématographique dans toute sa diversité.

A. Programmation

La programmation de l'activité cinéma est essentiellement basée sur l'expérience du Ciné Le Parc. Il se veut un cinéma indépendant, garant de la diversité et de l'exception culturelle, toutes ces exigences se retrouvent sous le label art et essai. Plus qu'un simple vocable, c'est une invitation permanente à croire au cinéma-7ème art, au cinéma-créditation, répondant ainsi à tous les critères de la Fédération Wallonie – Bruxelles.



Vingt ans de travail assidu ont été nécessaires à l'équipe, d'abord basée sur le bénévolat et progressivement professionnalisée, pour arriver au résultat d'aujourd'hui. Cela représente une somme d'expériences considérable. La programmation future est assez proche du travail que nous exerçons déjà, mais les perspectives de développement sont bien différentes.

Avec un multiplicateur par 5, nous pourrions présenter à l'affiche des films « plus porteurs » (public potentiel plus important) et davantage de films sensibles, d'essais cinématographiques. Nous serons évidemment très attentifs à l'évolution des chiffres de fréquentation. Même si les chiffres de 2015, pour une seule salle, nous encouragent et nous incitent à l'optimisme (46.507 spectateurs, +19,2% en spectateurs et +21,5% en chiffre d'affaires). Le cinéma est devenu un lieu de rencontre, une véritable « Agora », un forum des idées, où les spectateurs, les membres de différentes associations se retrouvent « fédérés » autour de projets culturels.

Terminons par un aspect particulier qui devrait lui aussi grandir dans l'avenir. Il s'agit de la **programmation transversale**, celle en « résonance » avec les agendas des autres partenaires culturels de la région. Et aussi avec les sollicitations internes qui ne manqueront pas, puisque le maître-mot du Quai 10 est « transversalité », en écho à l'estompement des frontières entre les disciplines artistiques !

B. La programmation au quotidien

L'offre future permettra une grille répondant à la fois aux exigences des distributeurs (plus de séances pour leurs films) et à l'attente du public (plus de films à l'affiche). Il ne s'agira pas de multiplier par cinq le nombre de films proposés ; mais bien de mieux les exposer : quelques films plus « porteurs » (c-à-d plus grand public) et un nombre total de films plus grand. En allant également chercher « des publics de niches », il n'est pas irraisonnable d'envisager 120.000 spectateurs après 2 ans d'exploitation.

Les lignes de force de la programmation autour de **cinq axes** :

- Promotion du cinéma de toutes origines, extra-nationales et nationales, européennes ou non, les choix s'opérant d'abord selon des principes de qualité ;
- Diversification de l'offre de films européens, issus de tous les pays ;
- Initiatives à destination du jeune public (programmation spécifique, transversalité avec le volet « gaming », sensibilisation aux multi-médias), il s'agit ici d'avoir une attention toute particulière pour le public jeune au sens large du terme.
- La version originale ;
- Les différentes formes d'expression : fiction, documentaire, long, moyen et court métrages, films d'animation et toutes les nouvelles formes d'expression autour de l'image animée en commençant par le film expérimental, sans oublier le film classique, de répertoire ...

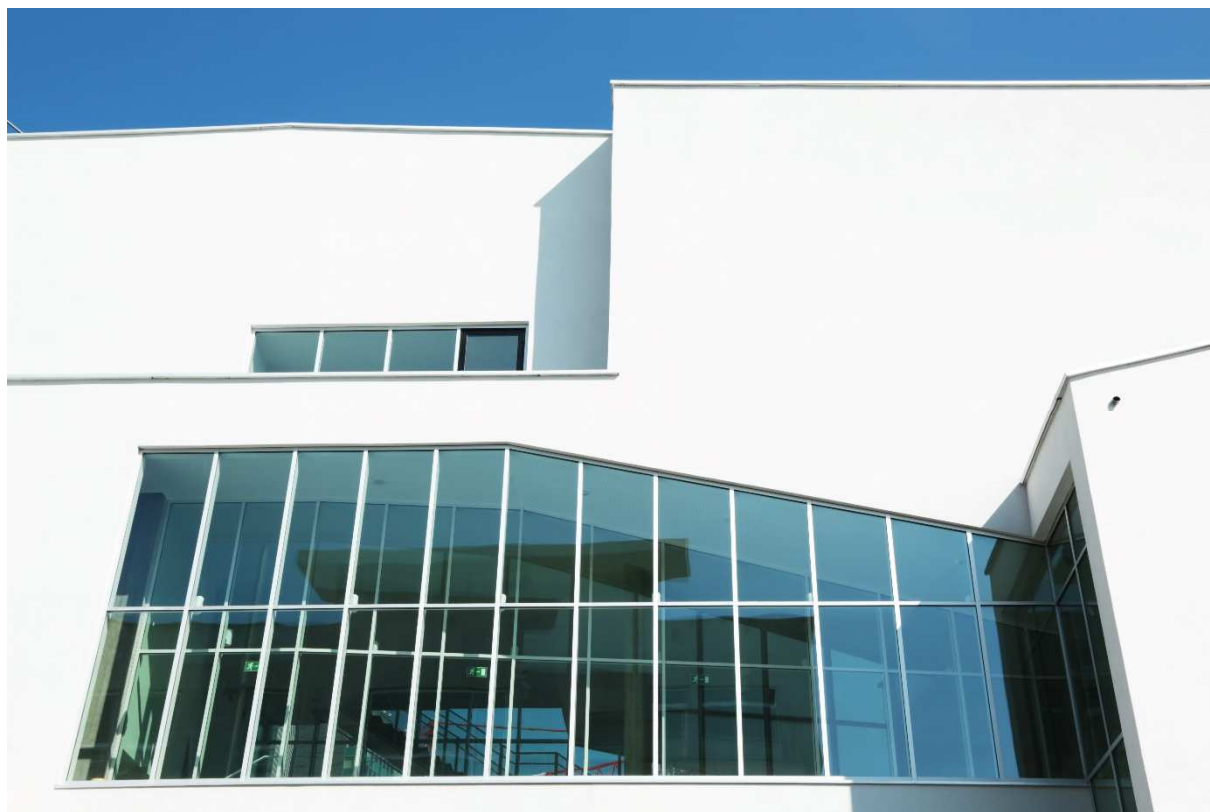
C. La programmation pédagogique

La programmation pédagogique s'articulera autour de **quatre axes** :

- Ecran Large Sur Tableau Noir (la principale)
- CinEcole
- Les modules de formations
- Les cycles de conférences

Ces programmes sont autant de choix proposés à nos publics, autant de voies d'apprentissage scolaires et extrascolaires.

Pour assurer l'**éducation permanente**, nos collaborations avec les associations de la région sont des atouts précieux. Ainsi, nous avons notamment une collaboration avec « Financité » qui prendra ses quartiers régionaux au Quai 10.



III. Gaming

Fort de quarante années d'histoire, le jeu vidéo possède aujourd'hui une immense culture, un langage propre et une imagerie aussi forte que variée. Pourtant, tout cela demeure encore aujourd'hui largement ignoré ou réduit à quelques banalités médiatiques. Constatant cela, notre projet se propose de **créer un espace inédit dans le monde francophone sur l'univers des jeux**. Média populaire largement négligé, le jeu vidéo amènera au Quai 10 un public qui n'y viendrait sans doute pas naturellement. Particulièrement nombreux à Charleroi, ce public trouvera dans le jeu vidéo un média familier pour appréhender le Quai 10 et l'image en général. Cet espace gaming, nous le voulons ouvert aux amateurs comme aux néophytes, centré aussi bien sur la découverte que l'interaction et la création.

A. Pédagogie et *serious gaming* : Initier aux jeux et apprendre par le jeu

Comprendre et faire comprendre le jeu vidéo par sa principale caractéristique : **l'interactivité**. Au travers d'ateliers, nous proposerons à la fois de découvrir le média et son patrimoine créatif, d'initier les débutants aux multiples possibilités du jeu. Le jeu casual, pour tous et qui peut se pratiquer facilement sur des sessions courtes, s'étant particulièrement développé ces dernières années, il constitue une porte d'entrée idéale aux jeux vidéo.

Dans ce même axe, le « serious game » - pierre angulaire de notre développement, est conçu pour passer un message éducatif/commercial/politique/... Il constitue aujourd'hui un terrain supplémentaire sur lequel développer ses activités. Secteur du jeu vidéo en plein développement ces dernières années, le « serious gaming » vise à produire des jeux vidéo dans une autre perspective que le seul divertissement mais en utilisant les moyens développés par les jeux.

B. Culture : Comprendre le jeu

Ces « serious games » constituent une **passerelle entre l'axe pédagogique et l'axe culturel** de notre projet. Les titres ludo-éducatifs ou les political games, des jeux militants, par exemple illustrent la vivacité d'un médium et son enracinement social comme vecteur d'idées. Mais surtout, les jeux vidéo ont développé en quarante ans d'isolement et d'absence de toute reconnaissance une culture propre qui demeure largement inexplorée.

L'ouverture d'une bibliothèque dédiée permettrait à la fois d'initier les nouveaux venus à la richesse du média, de fournir du matériel de réflexion aux ateliers d'écriture, de faire lire les joueurs, de soutenir les rédacteurs, ...

L'espace du centre sera aussi un **lieu de rencontres interactives et de découvertes** avec des bornes de démonstration autour desquelles le dialogue serait organisé et structuré lors de game-clubs.

Enfin, la partie culture proposera aussi de décortiquer les grands classiques du jeu vidéo (Pong, Space Invaders, Pac-Man, Pitfall ! Elite, Tetris, Super Mario Bros, Zelda, Sim City,...) Il s'agirait d'analyser et de comprendre les mécanismes sous-tendant ces titres, de mettre à jour l'écriture interactive et la manière dont elle est conçue.

IV. Galerie d'art

Lieu de réflexion, de débat et de découverte, les expositions du Quai 10 auront pour vocation de **développer une réflexion critique sur l'image** et de **sensibiliser le public aux divers modes d'expression** qui y sont liés.

Dans cette perspective, la programmation du volet culturel du Quai 10 s'attardera à développer des expositions capables d'interroger l'image au niveau de sa fabrication, de sa nature, de ses contenus et des effets (poétiques, idéologiques...) qu'elle produit.

Cependant, ce volet n'est pas envisagé de manière systématique dès le début de l'aventure. Il y aura des expos, mais elles seront occasionnelles. Mais elles répondront au critère de transversalité avec le cinéma et/ou le jeu vidéo, voire en écho à d'autres projets développés chez nos partenaires carolorégiens ou plus lointains.

V. Résidence de startups de création

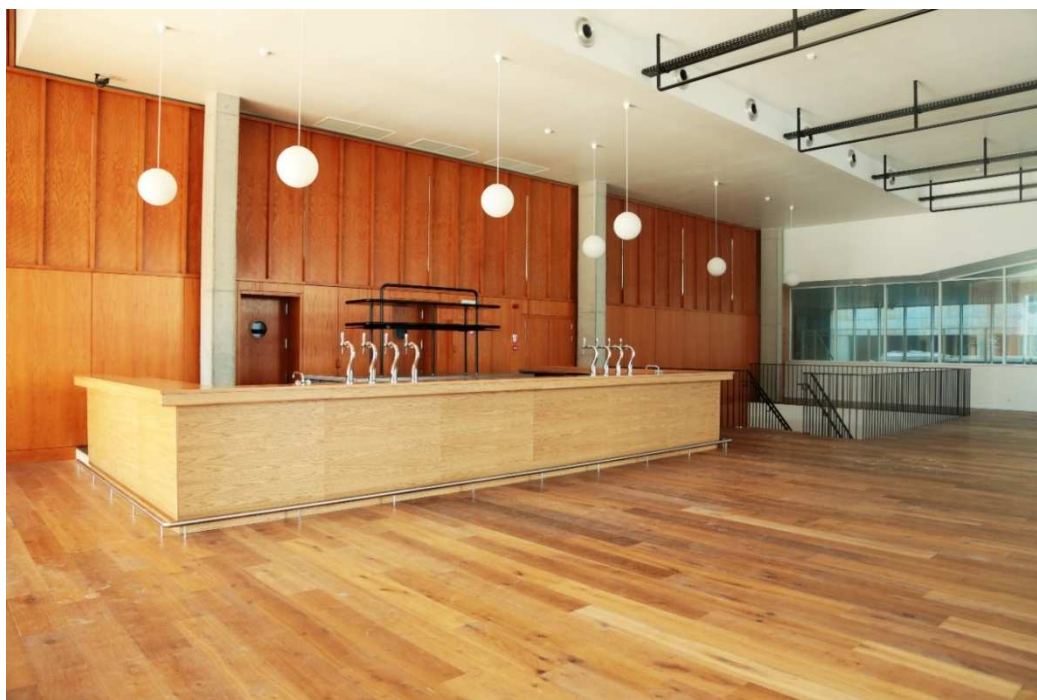
La **création** sera également une préoccupation importante. Dans une première phase, le Quai 10 accueillera des organisations, entreprises de création numérique. L'une des sociétés phares de la région a déjà pris ses quartiers dans le bâtiment. Il s'agit bien évidemment des « Dirty Monitor » et leurs « mappings » montrés aux quatre coins du monde. D'autres nous rejoindront et pas des moindres !

Différentes formes de créations seront mises en œuvre également. Il s'agira de l'organisation de stages, pour des groupes d'âges différents. L'important ici sera de donner les ferments d'inspiration grâce aux expos, films, performances, rencontres ... et de laisser libre court à l'imagination.

VI. Brasserie

Au cœur même de l'édifice, le confluent des activités est la Brasserie. Elle sera le **centre nerveux du Quai 10**. Il est le point de rencontre privilégié de toutes les activités. C'est dans cet espace que se retrouvent les acteurs du centre et le public.

Promeneurs, voisins, employés, retraités, enfants, familles, enseignants, ouvriers, tous doivent pouvoir pousser la porte de la Brasserie et venir s'asseoir pour échanger autour d'une table ou y rencontrer les intervenants.



La Brasserie sera à l'image des grands bars d'aujourd'hui (cfr. Belga Flagey, Maison du Peuple St-Gilles...), ouvert dès le matin, afin de pouvoir y commencer sa journée, y tenir une première réunion autour d'un café, lire son journal, travailler sur son ordinateur...

La Brasserie du Quai 10 sera aussi le lieu d'accueils de différentes animations musicales et autres. Elle se veut un terrain de rencontres, d'échanges, sans oublier l'ambiance de convivialité indispensable à Charleroi.

VII. Espaces de location

Conférences, réceptions, événements...Il sera possible de louer certains espaces du bâtiment. Des formules à la carte et une grille tarifaire seront éditées prochainement. Renseignements : 071.31.71.47 ou info@quai10.be.

