



---

## EMPREINTE BLEUE - SYLVAINETLULU.COM

---



ENJEU : Miser sur la culture et le patrimoine  
**ITINÉRAIRE 7A**

Date : mardi 10 septembre 2013

Lieu : Club Cascades

---

## PROMOTEURS

---

Sylvain Dodier et Luc Pallegoix, Empreinte bleue - SylvainEtLulu.com | courriel : [info@SylvainEtLulu.com](mailto:info@SylvainEtLulu.com)

### Présentation de la problématique :

Comment utiliser le patrimoine pour le développement de la communauté? L'art et la culture sont un outil de changement des plus puissants.

### Description du projet :

Pour ces artistes, c'est un choix personnel/politique d'avoir quitté la grande ville pour s'installer en région, à Saint-Isidore-de-Clifton. Ce qui ne signifie aucunement de s'inscrire en dehors des grands réseaux artistiques et culturels nationaux; au contraire, y rayonner différemment.

[Sylvain et Lulu.com](http://SylvainEtLulu.com) est avant tout un projet de création qui porte en lui-même une démarche de médiation culturelle qui vise plus particulièrement les enfants et les adultes (parents, grands-parents, enseignants). Pour ce faire, ils dénaturent l'objet via le numérique et favorisent la rencontre et la confrontation des cultures.

Ainsi, l'univers de Sylvain et Lulu regroupe les projets suivants :

- happening et expo pour les enfants;
- magazine multimédia pour les enfants : art, culture, nature et société;
- château numérique de la J@imerie;
- camps numériques. Ateliers de création sur tablette électronique;

Ils rejoignent des publics d'Amérique, d'Europe et d'Afrique du Nord. Rejoindre les enfants permet de toucher un vaste réseau. Le patrimoine vivant a donc commencé par l'inclusion des enfants dans les productions. Ils ont jumelé des classes québécoises de l'Estrie avec des classes françaises sur leur réalité, ce qui a nourri leur publication.

Travailler avec le milieu, c'est une forme d'engagement qui permet de le mettre en valeur. En faisant une œuvre multimédia sur l'histoire du village de Saint-Isidore, les deux artistes ont permis aux gens qui n'avaient pas la connaissance de leur patrimoine naturel de se l'approprier.

Sylvain et Lulu ont aussi développé une bibliothèque vivante en enregistrant les aînés sur ce qu'ils aimeraient léguer à leurs enfants.

Dans l'avenir, Sylvain et Lulu souhaitent développer un centre écoculturel avec leur maison intergénérationnelle, offrir des ateliers ouverts au public, faire des résidences d'artistes, etc.

#### Les clés à retenir selon les promoteurs :

- avoir Internet haute vitesse très performant;
- art engagé, cocréation avec le public. L'artiste se doit d'être engagé dans sa communauté (aspect « community » plus présent dans le côté anglophone);
- augmenter la réalité. Attirer le regard des gens sur un détail : ça a du pouvoir;
- conciliation avec le milieu : il faut que les intervenants aient une orientation commune qui peut être très large;
- engagement politique local, régional et national : il faut que les critères en art et ruralité soient adaptés. Nécessite une volonté politique importante;
- développer des liens intimes avec la population. Venir par petits groupes;
- arriver à faire comprendre au monde que ce n'est pas vrai qu'il n'y a pas de touristes. Développer le tourisme culturel, c'est possible. Tourisme haut de gamme. Faire comprendre que c'est un investissement;
- favoriser l'attrait des artistes en région, pas seulement des jeunes familles;
- se rassembler autour d'une thématique, projet commun (patrimoine) et le faire vivre.

---

## CHERCHEUR

---

Léon Robichaud, Université de Sherbrooke | courriel : Leon.Robichaud@USherbrooke.ca

#### Résumé de la présentation du chercheur :

Le patrimoine au numérique. Stratégies pour la mise en valeur du patrimoine régional grâce aux technologies numériques.

Bien qu'elles ne soient pas une panacée, les technologies numériques constituent un outil intéressant pour mettre en valeur le patrimoine. Il faut tout d'abord un contenu solide pour captiver les gens sur Internet. De plus, les gens s'approprient souvent le numérique de façon imprévisible. Il faut que le site soit actif et mis à jour régulièrement pour qu'il soit efficace.

Pour rejoindre le public, il faut réfléchir à ce qui peut inciter les nouveaux arrivants à s'intéresser à la région. Il faut toujours un maillage entre le numérique et le réel et maximiser la complémentarité des plates-formes.

Rôle des écoles : afin que ça fonctionne, il faut faire le lien avec un programme scolaire ainsi qu'une compétence à développer auprès des élèves.

Un projet de circuit virtuel sur Sherbrooke est en cours. Son élaboration permet aux étudiants de connaître la ville et de mieux la faire connaître.

Le « crowd sourcing » permet de créer des liens avec le milieu, de récolter des témoignages ainsi que de susciter l'apport en contenu des gens et de développer des pratiques ancrées dans les milieux. On peut les utiliser pour faire de la participation locale, car elles déclenchent des souvenirs, des histoires de vie. Le défi reste de mettre en valeur toutes ces données qui sont disponibles.

#### Les clés à retenir selon le chercheur :

- utiliser les étudiants de cégep/université. Les gens du patrimoine y font rarement appel. Ex. : technique architecturale : modélisation 3D;
- créer localement un groupe d'utilisateurs;
- ne pas hésiter à sortir du milieu, suivre ce qui se fait ailleurs;
- favoriser le contact intergénérationnel, qui n'est pas seulement grands-parents et enfants;
- travailler avec un organisme local solide.

---

## DOCUMENTATION SUPPLÉMENTAIRE

---

PowerPoint de Léon Robichaud, Université de Sherbrooke  
Site Web de Empreinte bleue : [www.labandeasylvain.com](http://www.labandeasylvain.com)