

**Le Républicain
Lorrain**

**Puzzle à Thionville
À vous de jouer!**



Thionville a enfin son phare culturel

Le centre culturel et numérique Puzzle a été inauguré ce vendredi soir à Thionville. Ce nouvel outil a trois vocations.

Les élus ont procédé à l'inauguration de Puzzle vendredi soir. Le centre culturel et numérique ouvre au public ce samedi. Photo Philippe NEU

Un lieu de diffusion

Puzzle, c'est d'abord un lieu de diffusion : une médiathèque, mais aussi un centre d'art qui présente une étonnante exposition inaugurale, DESconexions, dédiée aux arts numériques. « La diffusion et l'accès à l'art ont été révolutionnés par le numérique, rappelle le maire de Thionville, Pierre Cuny. Cela ne doit pas nous effrayer. Le numérique introduit de nouvelles pratiques que les jeunes savent saisir. »

Un lieu de création

Puzzle, c'est aussi un lieu de création dédié aux nouvelles technologies. « Il a toute sa place dans le réseau des acteurs du label Lor'N Tech du Sillon lorrain, rappelle d'ailleurs Jackie Helfgott, l'adjoint au maire délégué à la culture. Nous allons exploiter à 360 degrés les potentiels de l'outil numérique, dans sa dimension ludique, de pratique quotidienne, de recherche scientifique et de création artistique. »

Un lieu de rayonnement

Puzzle, c'est enfin un lieu de rayonnement pour Thionville, « un phare culturel aux portes de la France », salue André Rossinot, au nom du Sillon lorrain. « Une œuvre architecturale remarquable », applaudit le président du Département Patrick Weiten. « Un lieu exceptionnel », pour Philippe Richert, le président de la Région.

L'équipement a tout de même coûté 16 M€, dont 7,7 M€ à la charge du contribuable thionvillois. Autant dire qu'avant d'être inauguré, il avait été la cible de critiques aiguës, notamment de la part de ceux qui sont aujourd'hui aux affaires à Thionville. « Mais dès qu'un établissement culturel trouve son utilité sociale, les polémiques s'estompent, sourit le préfet Emmanuel Berthier. C'est ce qui se produit aujourd'hui... »

A. V.



Pierre Cuny : « Favoriser le capital numérique »

Dans son discours inaugural, le maire de Thionville, Pierre Cuny, a expliqué en quoi le numérique trouve toute sa place dans ce nouvel équipement culturel :

« La culture est vivante, c'est un concept mouvant. Beaucoup d'entre nous ont approché la culture à travers le livre, en entrant dans une bibliothèque au même titre que de nombreuses figures de la littérature française : Marcel Proust fut bibliothécaire à la Mazarine, Anatole France fut bibliothécaire du Sénat, et Hector Berlioz, bibliothécaire du Conservatoire.

La lecture constitue une porte d'entrée par excellence des univers de la culture.

Car elle n'est pas une pratique culturelle comme les autres : c'est, d'une certaine façon, celle qui peut conditionner toutes les autres. Mais aujourd'hui, nous vivons dans une société de multi-écrans, où l'informatique et le numérique induisent des usages qui modifient notre rapport à l'information et à la culture.

La diffusion, l'accès à l'art et à l'offre culturelle, les pratiques, ont été révolutionnées. Cela ne doit pas nous effrayer.

Chateaubriand écrivait : « ce n'est pas parce que vous n'aimez pas le monde qui vient qu'il ne vient pas ».

Nous devons mobiliser toutes les possibilités offertes

par le numérique. La culture numérique est ouverte. Elle introduit de nouvelles pratiques en plus du lire, écrire, compter : il faut savoir créer, chercher, co-construire. Les jeunes naissent aujourd'hui avec le numérique, ils se saisissent immédiatement et naturellement de ses outils avec toute leur intelligence.

Et si le numérique peut être la promesse d'un plus large accès aux œuvres, il peut aussi créer de très grandes inégalités dans sa maîtrise, générer de nouvelles fractures. Pour paraphraser Bourdieu, nous devons favoriser, chez les enfants et les jeunes un « *capital numérique* », qui permette à chacun de se repérer dans la multiplicité de l'offre culturelle, de maîtriser les outils innovants et d'en utiliser les nombreuses fonctionnalités avec discernement.

Cette curiosité, cette envie de connaître, ce besoin de partager, de vivre des émotions stimule notre rapport à la culture, rapport modifié par le numérique : on passe du spectateur à l'acteur. Les acteurs sont à la fois consommateurs, créateurs et diffuseurs. Tout ceci est indispensable à une société en mouvement.

Et Puzzle doit être cet outil qui divertit, crée du partage, du dialogue, apporte une ouverture, cultive le dépassement intellectuel. »



Pierre Cuny, maire de Thionville, au moment de l'inauguration. Photo Philippe NEU

1'1'1'1'1'1'

PUZZLE - Thionville

Culture - Arts - Savoirs - Numérique

Week-end inaugural

1^{er} et 2 octobre de 11h à 21h

1 place Malraux -  Puzzle Thionville

Les Directions de PUZZLE, du Centre Jacques BREL, de la médiathèque et leurs équipes tiennent à remercier l'ensemble des acteurs qui ont permis de créer ce formidable lieu culturel et numérique à Thionville.

MERCI aux architectes, réseaux d'entreprises, techniciens, élus et administrations, organismes financiers, artistes et l'ensemble des femmes et des hommes qui ont participé à la construction de PUZZLE.





Sylvie Terrier : « Chacun pourra apporter sa pièce au puzzle »

Elle est la chef de projet du 3^e Lieu depuis 2012. Elle est aujourd'hui la directrice de Puzzle. Son souhait : « Que les usagers en deviennent des coacteurs ».

Photo Pierre HECKLER

« À Thionville j'ai donné vie à mon quatrième projet, je suis spécialisée dans la création d'établissements depuis vingt-cinq ans. Pour être honnête, Puzzle est le plus abouti. »

Arrivée en 2012 comme chef de projet du 3^e Lieu, Sylvie Terrier s'est inspirée de ce qui existait ailleurs, au Japon, à Amsterdam, à Londres... pour imaginer un concept innovant. « Je me suis nourrie et ce projet est celui qui m'a pris le plus de temps. À présent, c'est un nouveau challenge qui débute pour moi qui suis la directrice de Puzzle . »

Le bâtiment

Installée dans un fauteuil vert au cœur de Puzzle , Sylvie Terrier admet se sentir bien dans chaque recoin du bâtiment, qui est « une œuvre à part entière. C'est un lieu magique et l'architecture est au service de tout le reste. Comme imaginé, Puzzle est un 3^e Lieu, après la maison et le travail. C'est un lieu de rencontres qui doit permettre des interactions entre les publics, même si c'est un peu utopique ».

Elle apprécie la clarté de l'endroit qui se veut ouvert vers l'extérieur. « On n'a pas le sentiment d'être enfermé, on voit parfaitement ce qu'il se passe dehors. »

Le concept

Lieu d'information, de formation, de loisirs mais aussi de partage, avec comme fil conducteur le numérique, à Puzzle , « il y a de la place pour chacun et chacun doit trouver sa place », estime la directrice. La multiplicité de l'offre et des services doit interpeller l'utilisateur, qu'il soit jeune, lecteur, intéressé par l'art, à la recherche d'une formation ou tout simplement curieux. « L'idée étant de donner envie aux visiteurs de venir pour une chose et de revenir pour une autre. Ils vont pouvoir butiner. »

L'avenir

Trente-quatre personnes vont faire vivre le lieu. « Il y a un métissage des métiers : bibliothécaires, cafetiers, personnel de Jacques-Brel , formateurs, spécialistes du numérique, intervenants, artistes... Nous aussi, nous nous enrichissons les uns les autres et chacun apporte sa pièce au puzzle. Le nom qui a été choisi a énormément de sens si on y réfléchit bien car chaque élément est distinct mais il peut conduire à un tout cohérent. »

L'enjeu à présent ? « La fréquentation de Puzzle. Il ne faut pas qu'il devienne un temple du savoir. Il est important de se l'approprier et de l'aimer. »

La cotisation annuelle sera gratuite pour les moins de 18 ans, les Thionvillois payeront 15 €, les autres 40 €. « Nous proposerons des expositions, des ateliers. Les jeux vidéo seront à disposition sur place. Nous travaillerons avec d'autres structures comme Le Lierre , le Nest et l'Éducation nationale. J'aimerais également que la ludothèque s'empare de la terrasse et y installe l'été ses grands jeux. Puzzle doit être ouvert, multiple et riche. »

Sabrina FROHNHOFER.



... du projet à l'ouverture...



Photo Pierre HECKLER

Le 16 mars 2011, la place Malraux n'était encore qu'un parking.

Le 14 avril 2011, les premiers sondages archéologiques préventifs étaient opérés.



Photo Pierre HECKLER



Thierry Benoit :

« Un lieu unique où il va se passer des choses »

Il en connaît chaque recoin. Normal, il suit le chantier depuis quatre ans. Thierry Benoit en sera le directeur adjoint et le coordinateur artistique.



Photo Pierre HECKLER

Depuis qu'il en a les clés, il s'y sent bien et s'émerveille chaque matin en redécouvrant son nouveau joujou : Puzzle. Arrivé à Thionville en 2008 comme responsable du service musique, Thierry Benoit est passé par le Led avant de poser ses valises dans l'incroyable Puzzle, lieu dont il sera non seulement le coordinateur artistique mais aussi le directeur adjoint.

« J'ai suivi le chantier dès le départ. Chaque jour, je m'extasie devant ce bâtiment et son architecture. J'ai une chance inouïe de travailler dans un tel endroit. » Son dada c'est le numérique. Ça tombe bien à Puzzle il y en aura à profusion. « Je souhaite faire le lien entre les différentes zones grâce au numérique. C'est notre fil rouge. » Studio de création numérique,

musique assistée par ordinateur, écoute en streaming, jeux, projection de courts-métrages, liseuses, tablettes, art contemporain... « La révolution du numérique est passée, maintenant nous devons avancer avec et nous poser les bonnes questions pour que tout cela ait du sens ».

Le concept

La philosophie d'un 3^e Lieu demeure. « Nous voulons que Puzzle soit un lieu de rencontres, ouvert à tous. Qu'on y vienne pour consommer, boire un café, jouer à des jeux vidéo comme lire un bouquin... on souhaite que chacun y trouve sa place. Qu'on y vienne pour une chose et qu'on en profite pour en découvrir d'autres. Nous aurons un gros travail de médiation à mettre

en œuvre. » Pour avoir accès à l'ensemble, s'inscrire à des ateliers, tester consoles et bornes d'arcade, seule la cotisation annuelle sera nécessaire. « Tout est ouvert volontairement c'est ça qui est atypique par rapport à une médiathèque plus traditionnelle. On est dans un lieu de vie mais on peut aussi s'isoler, il y a plein d'endroits pour cela. »

Le bâtiment

Comme ses collègues, Thierry Benoit est enchanté par le lieu qui s'étend sur 4 500 m², « même si certaines choses auraient pu être améliorées pour faciliter l'accueil du public ». Il apprécie la confusion entre l'intérieur et l'extérieur. « C'est un lieu en transparence et je pense qu'on risque même de se cogner dans les vitres. C'est impres-

sionnant et l'objectif est réussi. C'est un lieu unique tant sur le plan architectural que par le projet imaginé. »

L'avenir

Le directeur adjoint prédit à Puzzle un avenir radieux. « Il a le potentiel pour se positionner sur la scène nationale et internationale mais tout dépendra de nos moyens. Par ailleurs, la forme pluridisciplinaire peut être mal comprise et il va falloir qu'on se fasse connaître pour exister. On a envie d'initier des choses. » Et le commando numérique constitué de Thierry et ses deux acolytes a plus d'une corde à son arc pour y parvenir.

Sabrina FROHNHOFER.

... du projet à l'ouverture...



Photo Pierre HECKLER

En avril 2011, les premiers sondages archéologiques mettaient au jour le passé de Thionville.

Le 2 octobre 2012, Sylvie Terrier posait devant la maquette du projet architectural de Dominique Coulon.



Photo Pierre HECKLER



Clémentine Kuntzinger :

« Un ovni pour notre médiathèque »

La bibliothèque de Thionville s'installe à Puzzle et se métamorphose en médiathèque complète et plus numérique. Ce qui séduit déjà sa responsable, Clémentine Kuntzinger.

Photo Pierre HECKLER

Cartons aux pieds, les bibliothécaires transfèrent les livres sur les nouvelles étagères du centre culturel Puzzle.

Les rayons de cette bibliothèque flambant neuve et ultramoderne prennent forme petit à petit. C'est un ovni pour nous, se réjouit Clémentine Kuntzinger, la responsable de la médiathèque.

Si l'espace dédié aux livres et aux documents est un peu plus réduit que dans les anciens locaux de la rue du Vieux-Collège, l'esprit de Puzzle offre un renouveau essentiel pour nous, certifie la bibliothécaire.

Le 3^e lieu

J'avais déjà vu cela à l'étranger. C'est une idée qui me plaît beaucoup et que j'avais proposée pour développer l'ancienne bibliothèque. C'est un endroit plus ouvert sur le monde, on propose quelque chose d'adapté à la nouvelle population. Puzzle désacralise enfin l'image des bibliothèques : ici, ce n'est pas un temple du savoir, on ne vient plus simplement pour emprunter les livres. On peut voir une exposition, participer à un atelier, etc. L'espace décloisonné nous permet aussi de renforcer nos projets avec les autres centres qui intègrent Puzzle et nous avons beaucoup d'idées.

L'architecture

Il y a un vrai souci esthétique et design, avec des bulles, des grottes où pourront jouer les enfants et on bénéficie de sièges inspirés de Pierre Paulin, qui avait équipé l'Elysée. Puzzle donne du beau, c'est plus attractif et accueillant. Nous en avons besoin puisque nous étions dans un espace exigu qui nous limitait beaucoup dans nos projets.

L'accent numérique

On passe de 1 000 m² à 2 500 m², c'est une bouffée d'oxygène. Notre offre est complète : on a des tablettes tactiles pour les enfants, des ordinateurs et internet pour tous, des zones de projections de films, de conférences, de jeux vidéo ou des ateliers de langues. On a même des automates pour enregistrer ses livres soi-même. L'espace bibliothèque est très spacieux, on trouve quatre univers différents pour les adultes jusqu'aux très jeunes, qui pourront même profiter d'une petite aire de jeux. On aura aussi une salle d'exposition. On s'ancre enfin dans la génération actuelle et on espère attirer ceux qui délaissent les livres.



... du projet à l'ouverture...



Photo Pierre HECKLER

Le 18 février 2013, les géomètres commencent à travailler sur le site.

Le 30 août 2013, les premiers éléments de la charpente métallique étaient posés.



Photo Pierre HECKLER



Geneviève Jeandon : « Un nouveau souffle pour Jacques-Brel »

Le centre Jacques Brel est dans ses murs au sein de Puzzle. Un nouveau départ dans un lieu innovant et atypique, qui plaît à la directrice, Geneviève Jeandon.

Photo RL



Son bureau est encore un peu vide, mais Geneviève Jeandon a pris soin d'installer un portrait de Claude Weisbuch derrière elle. « On va faire une salle d'exposition spécialement dédiée à l'œuvre de cet artiste thionvillois, décédé il y a deux ans. C'est ça qui est bien avec Puzzle: c'est un pôle numérique donc on fait la correspondance avec les arts visuels », indique la directrice du Centre Jacques-Brel. Après quarante-quatre années passées dans les locaux historiques près de la gare, le centre a déménagé à Puzzle depuis quelques jours. « Une page se tourne mais c'est une nouvelle dynamique pour nous. On commence seulement à prendre possession du lieu ». L'occasion de faire le point sur ses atouts.

La structure ondulée

« Je m'y sens bien. Les fenêtres donnent sur la ville, on a toujours la vue sur l'extérieur. Il n'y a pas de cassure avec la rue, ce concept me plaît. De la fenêtre de mon bureau, je remarque que les gens sont déjà très curieux. Le centre aura une identité propre, notamment avec la terrasse sur le toit, c'est une bonne chose. La philosophie derrière Puzzle est intéressante et il manquait une bibliothèque à Thionville. »

Des perspectives pour Jacques-Brel

« On entre dans un pôle d'échanges donc ça nous permet de travailler sur de nouveaux projets. Puzzle nous laisse une grande place pour apporter notre expertise sur les arts visuels, ça a son importance. Notre espace évolue, il passe de 1 000 m² à 300 m² et nous ne

disposerons que d'une salle pour les ateliers, au lieu de cinq. C'est considérable mais on a aussi trois salles d'exposition, ce qui est bien. Nous proposerons de la gravure, une exposition permanente autour de Claude Weisbuch, une presse lithographique du XVIII^e siècle, des conférences etc. En plus, on se rapproche des lycées, du théâtre, on sera plus identifié. C'est un nouveau souffle. »

L'international

Puzzle va rayonner, même à l'international. « Nous touchions un public luxembourgeois, allemand, belge et on va pouvoir l'élargir. Ça relancera aussi l'activité de Thionville, je souhaite que ça marche. L'inauguration sera un moment fort, vous serez très surpris ! »

... du projet à l'ouverture...



Photo Pierre HECKLER

Le 3 juin 2014, ce qui était alors le 3^e Lieu laissait deviner sa silhouette si particulière.

Le 6 juin 2014, on découvrait les fameuses "bulles", des espaces intimistes au sein de cet immense volume.



Photo Pierre HECKLER



PUZZLE - Thionville



Puzzle est un grand lieu ouvert dans lequel la circulation est naturelle, presque organique. L'espace est composé de 5 grands univers, zones d'influences aux fonctions et à l'ambiance bien marquées, qui se côtoient, se rencontrent et se mélangent par endroit.

FORUM

Le forum reprend l'antique idée de la place publique. C'est un lieu de vie et de rassemblement, qui permet d'un coup d'oeil de découvrir le lieu. Naturellement, il intègre donc un café. Besoin d'une information ? Envie de devenir membre ? Dirigez-vous vers le bureau d'accueil, le personnel se fera un plaisir de vous guider et de répondre à vos questions. Simplement de passage ? Médiathèque fermée ? D'autres services sont à votre disposition dans le forum. Vous pouvez consulter internet, la presse papier ou numérique, le portail, voir des films ou consulter le fonds de livres d'artistes numérisés. Le forum vous permet également d'accéder aux espaces d'expositions, aux studios de création numériques et à la terrasse jardin.

IMAGES, SON, ARTS

Attention nouveautés à l'horizon ! Aux collections dédiées à l'art et à la musique s'ajoutent maintenant trois fonds nouveaux : les films, les jeux vidéo et les vinyles. 4000 titres retraçant l'histoire du cinéma, plus de 600 jeux faisant la part belle au retro gaming et à la réalité virtuelle, 1200 vinyles dressent un panorama des musiques actuelles, il y en a pour tous les goûts ! N'oublions pas de mentionner le fonds patrimonial de livres d'artiste que vous pourrez découvrir en exposition ou consulter sur place. Cet univers est incontestablement l'étape à ne pas manquer lors de votre visite !

JEUNESSE

Divisé en deux espaces, l'un pour la petite enfance de 0 à 5 ans et l'autre pour les enfants jusqu'à 12 ans, ce double univers est conçu comme un espace d'éveil ludique. En complément de ces collections physiques, les enfants peuvent jouer avec les reliefs de l'architecture (plaine de jeu), mais aussi expérimenter les nouvelles technologies dans le salon numérique équipé de tablettes.

LITTÉRATURE

Que les amoureux de la lecture se rassurent ! Même si le numérique est l'axe fort de Puzzle, ils disposent d'un fonds important de littérature classique et contemporaine. Vous avez aussi accès à des liseuses et des tablettes. Parallèlement, la bande dessinée et les mangas trouvent naturellement leur place à proximité des romans.

SCIENCES & SOCIÉTÉ

Centre de la connaissance et des savoirs, cet univers apporte des réponses à toutes vos questions, y compris sur la nouvelle Région Grand Est via le fonds local. Vous travaillez à l'étranger ? Alors devenez au moins bilingue grâce aux laboratoires de langues. Une petite pause ? Rendez-vous à l'espace Sports / Loisirs / Bien-être et préparez vos futures vacances ou votre repas du soir !



> SALLES D'EXPOSITION

Quatre espaces d'exposition aux caractéristiques distinctes permettent de vous présenter des formes artistiques très variées avec la volonté de mettre en avant de jeunes artistes. Un cube noir de 300 m² et deux salles blanches - une ovoïde et une rectangulaire - permettent aussi bien l'exposition de formes classiques et contemporaines que d'installations numériques. Une exposition permanente dédiée à l'artiste thionvillois Claude Weisbuch présentera des gravures, des livres rares, des objets personnels et une presse à lithographie.



> ARTS PLASTIQUES

Cet atelier est un lieu d'expérimentation et de pratique des arts plastiques et visuels ouvert à tous. Vous pourrez y suivre des cours avec des intervenants plasticiens ou profiter de l'espace pour des moments de coworking artistique. Ce sera aussi le lieu de « Vacances en couleurs » : une semaine pour les enfants et les adolescents pendant les vacances autour d'une thématique spécifique.



> LABOS DE LANGUE

Au nombre de deux, ils offrent tout le confort afin de rendre l'apprentissage le plus agréable possible. Sachez qu'il est aussi possible de continuer à apprendre depuis votre domicile via les ressources numériques.



> CAFÉ

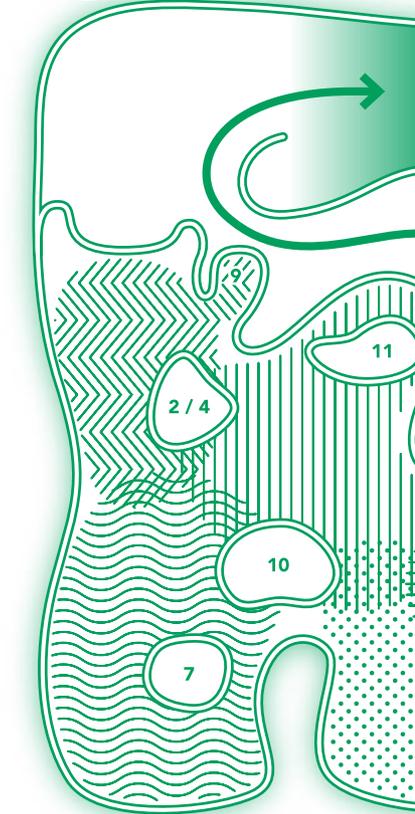
Envie d'un petit café ? Profitez-en pour lire le journal, découvrir un magazine. Installez-vous sur la banquette en attendant la venue d'un ami, relaxez-vous avant un entretien. Un petit creux ? Découvrez sa carte de menus au fil des saisons et de l'inspiration du chef. Envie de prendre l'air ? Le patio vous accueille. Le café est partie prenante de Puzzle, il est le cœur vivant du forum. Il accueille ses habitués ou visiteurs d'un jour, il est aussi un espace pour des animations de petites formes, café philo, café klatsch, mini concert du samedi, rencontres informelles autour d'un sujet d'actualité ou autre bla bla numérique.

> STUDIOS

Puzzle vous propose quatre studios dédiés aux pratiques numériques créatives :
- un grand studio collectif équipé d'un large éventail d'ordinateurs (sous linux, windows ou IOS) de périphériques (appareils photos, claviers, enceintes, micros, caméras) pour développer vos projets accompagnés d'un médiateur formateur ou d'intervenants extérieurs,
- un studio dédié à l'image (montage vidéo et graphisme) pour des projets plus exigeants,
- un studio de mixage son,
- un studio de présentation d'installation artistique, d'innovation technologique ou de culture scientifique sur un mode ludique.



LES UNIVERS & PIÈCES



> OUVERTURE LE 4 OCTOBRE

INFOS PRATIQUES



1, Place Malraux - 57100 Thionville
Tél. +33 (0)3 82 80 17 30
courriel : puzzle@mairie-thionville.fr
Facebook : [PuzzleThionville](https://www.facebook.com/PuzzleThionville)

HORAIRES D'OUVERTURE

Lundi : fermé
Mardi : 11-18h
Mercredi : 11-18h
Jeudi : 11-20h
Vendredi : 11-18h
Samedi : 10-18h
Chaque premier dimanche du mois : 14-18h

Forum, café et kiosque presse
Ouverture dès 9h du mardi au samedi



Expositions

Ouverture du mardi au vendredi dès 12h
Samedi et dimanche de 14 à 18h

Centre Jacques Brel

Ateliers en soirée mardi, mercredi et jeudi

Médiathèque

Lundi : fermée / Mardi, mercredi et vendredi : 11h-18h / Jeudi : 11h-20h
Samedi : 10h-18h / 1^{er} dimanche de chaque mois : 14h-18h
Bibliothèque de quartier à la Côte des Roses (Maison de Quartier 15, rue Saint Hubert) + médiabus

TARIFS

Accès libre et gratuit pour tous.
Abonnement à l'année.
• 0 à 18 ans : gratuit
• + 18 ans Thionvillois : 15 €
• + 18 ans Thionvillois (19 à 25 ans non révolus, allocataires RSA, demandeurs d'emploi, allocataire minimum vieillesse) : 8 €
• + 18 ans non-Thionvillois : 40 €
• + 18 ans non-Thionvillois (19 à 25 ans non révolus, allocataires RSA, demandeurs d'emploi, allocataire minimum vieillesse, personnel Ville) : 20 €
• Carte membre privilégié : 100 €





AGENDA



> (RE)PLAY

Pourquoi rester à jouer chez soi quand on peut disposer d'un espace confortable, tamisé, insonorisé et offrant la possibilité de jouer à plusieurs ? Plus qu'un espace de jeu, cette bulle permet de (re)découvrir l'histoire du jeu vidéo depuis les bornes d'arcade aux jeux contemporains en passant par le retrogaming. Si le passé ne vous intéresse pas, regardez alors vers l'avenir en vous essayant à la réalité virtuelle.



> LA BULLE ROSE

Un espace coloré, doux, ressemblant à un petit théâtre rose : pas de doute, vous êtes chez les enfants, plus précisément dans le lieu de vie de cet univers. Moments de partage parents/enfants, heures du conte, projections, spectacles, les animations proposées ne manqueront pas tout au long de l'année et vous trouverez forcément votre bonheur.



> TERRASSE JARDIN

Entourée de magnifiques platanes, la terrasse jardin permet une vue panoramique sur les toits de la ville. Les rêveurs pourront s'abstraire du temps, jouer avec les formes des nuages, les amis se retrouver autour d'un pique-nique sur les espaces naturels. Ouvert avec les beaux jours, le café d'été propose rafraîchissements et la possibilité de déjeuner sur place. Des installations artistiques, des jeux d'extérieur, des animations saisonnières contribuent à faire de cet espace suspendu un lieu unique.



> LA CAVERNE

C'est l'espace de projection de Puzzle. Plus qu'un simple espace de visionnage, c'est un lieu d'apprentissage qui pose les bases de l'éducation à l'image. Comprendre la structure d'un film et savoir l'analyser, voilà l'objectif de la caverne, en partenariat avec le cinéma La Scala.



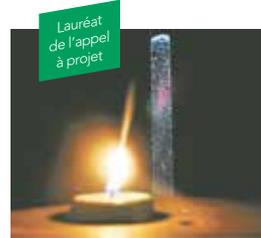
> CORTEX

Le centre névralgique de Puzzle est aussi son centre de formation. Que ce soit pour des ateliers, des formations ou des workshops, tout se déroule dans cet espace pouvant accueillir jusqu'à 26 personnes. Tout le matériel nécessaire est fourni par la structure, vous n'avez qu'à vous inscrire ! Lorsqu'il n'est pas occupé par des ateliers, le Cortex peut simplement devenir votre salle de lecture ou de travail.



> LE CHALET

Un espace cosy, recouvert d'écorce et parfumé au liège, avec un doux feu de cheminée... non vous n'êtes pas en montagne mais dans le chalet de Puzzle. Un espace dédié en entre autres à la littérature : ateliers d'écriture, club de lecture, l'environnement est idéal pour stimuler la création et l'inspiration ne devrait pas être difficile à trouver. Envie de quitter le bruit de la ville, venez-vous réfugier au chalet !



Lauréat de l'appel à projet

JE BRÛLE, ET ELLE S'INCLINE DE QUELQUES DEGRÉS...

Installation visuelle sonore et contemplative (2016)
Création : Florent Colautti - Regard extérieur Erik Lorré en coproduction avec fées d'hiver, Centre d'arts numériques
L'installation porte un regard et un propos écologique sur la responsabilité de l'action humaine dans le réchauffement climatique et sur ses conséquences dramatiques sur l'environnement (anthropisation *).
Par le sensible entre la danse d'une flamme et des bulles d'air remontant dans de l'eau, l'installation tend à sensibiliser sur la fragilité de notre planète.
Du vendredi 30 septembre au jeudi 10 novembre 2016



LES HOMMES DEBOUT

Installation urbaine lumineuse, bavarde et interactive
Création : AADN (Pierre Amoudruz, Valentin Durif, Victor Roux)
Derrière l'apparente exposition de 16 figurines à taille humaine, Les Hommes Debout hélent les promeneurs et les invitent au dialogue. Acteur, le public se prend au jeu et répond à l'oreille de ces êtres lumineux à la répartie drôle et inattendue.
Uniquement les 1^{er} et 2 octobre 2016



AKOUSMAFLORE

Végétaux musicaux sensibles et interactifs
Création : SCENOCOSME (Grégory Lasserre & Anais met den Ancxt)
Akousmaflore est un jardin composé de véritables plantes musicales réactives à nos frôlements. Chaque plante s'éveille au moindre contact humain par un langage, un caractère sonore.
Jusqu'au dimanche 9 octobre 2016



ALSOS

La lumière source de création sonore
Création : SCENOCOSME (Grégory Lasserre & Anais met den Ancxt)
Alsos est une clairière interactive au cœur d'une petite forêt fantastique. Munis de lampes-torches ou de la lumière de leurs smartphones, les spectateurs explorent l'espace de la clairière.
Jusqu'au dimanche 9 octobre 2016



RENCONTRES RÉELLES ET IMAGINAIRES

Espace interactif immersif
Création : SCENOCOSME (Grégory Lasserre & Anais met den Ancxt)
Cette création met en scène les corps des spectateurs en les interrogeant sur leur relation à l'autre et à leur propre corps. Touchers réels et virtuels se côtoient et métamorphosent l'espace d'exposition.
Jusqu'au vendredi 7 octobre 2016



MÉCANIQUES DISCURSIVES

Installation - gravure augmentée
Création : Fred Penelle & Yannick Jacquet (Label AntiVJ)
Dialogue singulier entre gravure et vidéo sorties de leurs présentations habituelles, cette installation est une sorte de machinerie absurde et poétique se développant sur les murs à la manière d'un cadavre exquis.
Jusqu'au 10 novembre 2016



HARA

Installation audiovisuelle
Création : Guillaume MARMIN
En japonais, HARA signifie « ventre », mais est également considéré comme le centre de l'énergie et des émotions. HARA est une partie-clé du corps, où les fonctions vitales rencontrent les sentiments.
Jusqu'au 10 novembre 2016



DAYDREAM INFINITE

Installation audiovisuelle
Création : NONOTAK (Noemi Schipfer & Takami Nakamoto)
DAYDREAM est une installation audiovisuelle qui génère des distorsions spatiales. Relation entre l'espace et le temps, accélérations, contractions, changements et métamorphose ont été le champ lexical du projet.
Jusqu'au 10 novembre 2016



QUANTA

Sculpture augmentée
Création : PARADIGME (Jérémy COTTA)
Le but de ces sculptures est de proposer des pièces d'art qui permettent au spectateur d'appréhender son environnement, de se questionner sur sa propre perception du réel, de dépasser l'apparence sensible, fugace et changeante des choses.
Jusqu'au 10 novembre 2016



EXPOSITION PERMANENTE CLAUDE WEISBUCH

(Forum / Rez-de-chaussée)
Bulle du forum
Œuvre issue d'un appel à projet soutien à la jeune création, choisi par l'équipe de programmation artistique Ville/Centre Jacques Brel.
Jusqu'au 10 novembre 2016

> STUDIOS DE CRÉATION

Au sein des 3 studios de création, vous pourrez vous former aux logiciels de création en utilisant le matériel mis à votre disposition (ordinateurs, logiciels) et les conseils des animateurs.

> SALLES D'EXPOSITION

Quatre espaces d'exposition aux caractéristiques distinctes permettent de présenter des formes artistiques très variées avec la volonté de mettre en avant de jeunes artistes.

> LA LOCATION, LE PARTENARIAT

PUZZLE accueille tous les publics et souhaite également se tourner vers le monde des startups et de l'industrie. Le studio du forum pourra accueillir expositions ou devenir votre showroom, des espaces pourront être loués, le café pourra proposer ses services pour l'organisation, y compris sur la terrasse de réunions, afterwork, actions promotionnelles. Et si votre entreprise devenait un mécène de Puzzle ?

VERS DU PUZZLE



- 1 Accueil / Infos
- 2 Salles d'exposition
- 3 Studios
- 4 Atelier Arts Plastiques
- 5 Labos de langues
- 6 Café
- 6 (Re)Play
- 7 La Bulle Rose
- 8 Terrasse / Jardin
- 9 La Caverne
- 10 Cortex
- 11 Le Chalet



D. Coulon : « Je veux que les visiteurs se sentent libres dans l'espace »



Dominique Coulon, l'architecte du bâtiment, évoque ses inspirations et la manière dont il aimerait que son bâtiment soit perçu.



Dominique Coulon a imaginé un bâtiment à l'architecture audacieuse. Photo Pierre HECKLER

Qu'est-ce qui a poussé votre agence à concourir pour la réalisation de ce bâtiment ?

Dominique COULON, architecte de Puzzle : « Quand vous candidatez sur ce type de projet, au départ, vous ne connaissez ni le site ni le programme. On parlait simplement d'un projet de médiathèque à Thionville. Ce n'est qu'un peu plus tard, lorsque nous n'étions plus que trois équipes en concurrence, que nous avons eu plus de détails. Et j'ai immédiatement été séduit par le projet. Ce n'était pas un lieu où l'on ne vient que pour prendre du savoir, mais un espace de création, de fabrication. Il s'agissait d'imaginer un bâtiment capable d'accueillir plusieurs structures de manière à ce qu'elles fonctionnent dans une forme de juxtaposition positive. À mes yeux, les différents espaces devaient se compléter et se valoriser mutuellement. »

Comment avez-vous imaginé ce bâtiment ?

« Dans le programme, il était prévu un patio extérieur afin que les visiteurs puissent s'y installer pour lire ou se détendre. Nous avons eu l'idée d'utiliser toute la surface disponible au sol pour aménager tous les espaces au rez-de-chaussée puis d'aménager cet espace extérieur sur le toit. C'est sans doute cette idée qui a fait la différence au concours. Il y a aussi ces bulles qui nous ont permis de créer des espaces intimistes... Et enfin cette façade souple, que nous avons dessinée comme un ruban qui entoure les espaces et qui distribue la lumière. C'est la première fois que nous réalisons une façade de ce type. »

Beaucoup voient en ce bâtiment le nouvel emblème de Thionville. C'est une fierté ?

« Disons que nous sommes contents. C'était un très beau projet à mener. Nous avons bien travaillé avec la Ville de Thionville qui nous a donné carte blanche. C'est effectivement un bâtiment majeur à l'échelle de la ville. »

Dans quelques jours, les Thionvillois vont enfin le découvrir. Qu'aimeriez-vous qu'ils ressentent ?

« J'aimerais qu'ils se sentent libres dans l'espace. Nous avons beaucoup travaillé sur cette idée de liberté de mouvement, de déambulation... Après, l'ouverture au public, c'est un peu le moment où l'architecte s'efface. Il laisse la place aux utilisateurs. Maintenant, c'est à eux de jouer. »

Justement, le programme a subi une modification importante puisque la salle de musiques actuelles sera finalement une salle d'exposition. Comment l'avez-vous vécu ?

« L'architecte se doit de rester neutre par rapport à son client. Mais c'est vrai que je trouvais la partie musicale du projet extrêmement intéressante, car elle aurait attiré un public jeune. Mais cette salle de musique est là et elle peut très bien accueillir ponctuellement des concerts. Quel que soit le contenu, j'espère vraiment qu'on lui donnera les moyens pour attirer un maximum de public. »

Propos recueillis par Anthony VILLENEUVE.

Le logo



Un fond vert, des apostrophes, des virgules et quatre lettres : PZZL. C'est le logo de Puzzle. « C'est jeune, social et ça représente bien ce lieu culturel », précise le designer Grégory Wagenheim, à l'origine du visuel.

Les arts numériques et l'architecture du bâtiment sont au centre de la symbolique. Les lettres, faites avec des éléments de ponctuation, ressemblent à des lignes de code informatique. Elles rappellent aussi la structure linéaire de l'intérieur du bâtiment. Le fond vert, c'est pour la terrasse de verdure sur le toit. Ce logo est une vraie identité visuelle du lieu. « C'est un sigle, voire un sceau ! », s'enthousiasme Jackie Helfgott, adjoint délégué à la Culture.

Une seconde version existe aussi en noir et blanc. Petite

surprise pour la déclinaison web : les visuels sont animés. Des vagues, en écho à l'architecture courbée du centre, se déplacent sur des photos d'œuvres qui y seront exposées.

C'est sur la créativité qu'a voulu miser l'équipe, également composée de Thierry Benoit, coordinateur artistique de Puzzle. Pas question, donc, de reprendre l'image typique d'une pièce de puzzle. « La signification de notre logo n'est pas une évidence, avoue Grégory Wagenheim, mais le résultat est à la hauteur de ce projet audacieux. »

... du projet à l'ouverture...



Photo Armand FLOHR

Le 22 novembre 2014, Puzzle s'habillait de sa façade ondulée.

Le même jour, il révélait sa couleur, le blanc, aux Thionvillois.



Photo Armand FLOHR



Puzzle serait bien inspiré de "pomper" le Shadok de Strasbourg

Le 1^{er} octobre, Puzzle ouvrira ses portes à Thionville et s'appuiera sur le numérique pour attirer les visiteurs. À Strasbourg, le Shadok, qui se définit justement comme une "fabrique du numérique", pourrait être une excellente source d'inspiration.

Inauguré en avril dernier sur la presqu'île Malraux, le Shadok, espace dédié aux nouvelles technologies, se tourne vers l'avenir, les pieds ancrés dans le passé industriel de Strasbourg. Le projet, lui, remonte à 2012, initié par la Ville et l'Eurométropole de Strasbourg, en dialogue avec les acteurs du territoire. L'ambition du Shadok est d'être un « lieu-outil » favorisant la rencontre, le partage et l'émergence de nouvelles pratiques artistiques liées au numérique ainsi qu'une vitrine pour les initiatives innovantes des entrepreneurs et créatifs strasbourgeois.

Nous sommes allés sur place découvrir cette "fabrique du numérique", située à proximité de la médiathèque André-Malraux. Ce bâtiment de 1930, ex-entrepôt industriel Seegmuller, accueille aujourd'hui des logements, l'European Communication School, des établissements de restauration mais aussi donc Le Shadok.

Réalisée par le cabinet d'architecture et d'urbanisme Heintz-Kehr, cette bâtisse « conserve la rhétorique portuaire » du domaine, selon les mots de Georges Heintz. Elle garde sa silhouette d'origine et mêle, tel un « cadavre exquis », les briques caractéristiques, le métal et le verre.

Gratuit, ouvert à tous malgré un agent de sécurité à la porte, Le Shadok est un lieu consacré à l'expérimentation, la création et la culture liée aux nouveaux médias. Occupant 2 000 m² du bâtiment, il investit trois niveaux.

Visite guidée

Au rez-de-chaussée (500 m²) se trouve un Salon, lieu d'expositions, de rencontres et d'animations, et le Sha'com O resto, pour prendre un verre et grignoter dans un cadre dépouillé et contemporain. « On se veut aussi un lieu de vie convivial », argumente le Sarregueminois Guillaume Azambre, chargé de la communication et du développement du Shadok. Au sol : une chape de béton cirée et vitrifiée. Aux murs : des plaques de tôle d'acier traitées à l'acide pour un effet brut et indus'. Au

premier étage (1 000 m²), il y a L'Atelier Résident (pour les résidences d'artistes), La Boîte à Questions (un espace ressource) ou le FabLab (laboratoire de fabrication ouvert à tous) animé par AV.Lab, permettant de réaliser des prototypes d'objets grâce à un équipement de pointe, et Le Plateau, vaste espace d'expos. Enfin, le second étage (500 m²), géré par l'association Alsace Digitale, est dédié au coworking et à la production audiovisuelle. Le Shadok mêle ainsi entreprises et associations, auto-entrepreneurs et graphistes, designers et artistes qui sont amenés à croiser leurs talents.

Guillaume Azambre, en l'absence de la responsable des lieux, Géraldine Farage, évoque un lieu d'expérimentations, un outil permettant à « chacun de découvrir les usages que l'on peut avoir des technologies », de manière ludique ou insolite, par exemple via une installation interactive et autres détournements artistiques. Le Shadok est à la fois un endroit de croisement « pour une créativité nouvelle » – entre geeks de l'informatique, hackers, économistes, designers, architectes... – et un service public où chacun peut tester des innovations, comme l'imprimante 3D qui nourrit bien des fantasmes créatifs. Dans cet esprit d'ouverture, Le Shadok accueille aussi bien actuellement un Salon sur les jeux vidéo et la réalité virtuelle qu'une convention internationale, en octobre, d'artistes tatoueurs. Quel est le rapport me direz-vous ? « C'est une manière de resituer notre réflexion dans une continuité passé-présent-futur. On part de l'histoire d'un art et de son évolution dans le temps, comme ses outils. Après le dermographe, il est désormais possible de réaliser des tatouages avec la toute dernière machine 3D », explique Guillaume Azambre.

En favorisant les technologies avant-gardistes, les dispositifs inédits ou les outils futuristes, Le Shadok ambitionne de réinventer le réel chaque jour.

Vaste programme.

O. M.

« Ce n'est qu'en essayant continuellement que l'on finit par réussir... En d'autres termes : plus ça rate et plus on a de chances que ça marche... ». Un proverbe tiré des Shadoks et qui s'accorde avec merveille à l'esprit empirique de l'établissement strasbourgeois.

Photos Pierre HECKLER



... du projet à l'ouverture...



Photo Julio PELAEZ

Le 2 septembre 2015, après des mois de retard dus à la défaillance d'une entreprise, les aménagements intérieurs pouvaient débuter.

Le 18 janvier 2016, on découvrait les immenses volumes intérieurs du bâtiment.

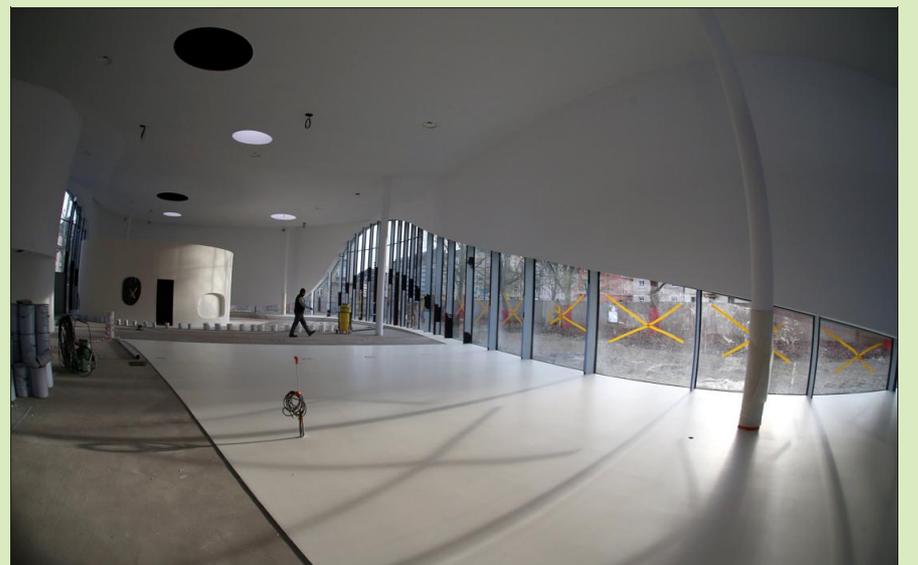


Photo Pierre HECKLER



TCRM-Blida à Metz : l'innovation sous toutes ses formes

À Metz, depuis 2014, le site des anciens entrepôts de bus TCRM a été transformé en un tiers-lieu de création, de production et d'innovation artistique et numérique.

Blida a notamment accueilli en mars dernier la 2^e édition du Start-up show 42 : un incroyable bain de jeunesse et d'idées novatrices. Photo A. PICORÉ



TCRM Blida à Metz, c'est l'ancien dépôt de bus transformé en 3^e Lieu, espace iconoclaste par excellence où TCRM devient Toutes les cultures à Metz et non plus l'acronyme des ex-célèbres bus messins.

Bâtiment totem de LORnTECH, Blida accueille aussi bien des artistes que des start-up, des collectifs associatifs, coworkers, fablabers... Chacun s'approprie, s'approprie les lieux, travaille avec son état d'esprit et ses idées par milliers. Le tout est piloté par une association intitulée TCRM-Blida. « Le but de cette association, c'est de promouvoir la création dans tous les domaines. Avec Philippe Hénaux, qui s'occupe du numérique pour la Ville de Metz, nous allons permettre aux jeunes start-up de se développer. Nous allons les aider juridiquement, financièrement... Et, de l'autre

côté, nous allons professionnaliser les artistes pour qu'ils entrent dans le circuit marchand », explique William Schuman, l'élu messin président de la structure associative. Si celle-ci, qui est dirigée par Nicolas d'Ascenzio, est chargée d'animer les lieux, c'est une SAS qui porte juridiquement et financièrement ce projet original. Celle-ci est détenue par quatre actionnaires : la SAEML Metz-Technopôle à hauteur de 60 % (détenue majoritairement par la Ville de Metz et la communauté d'agglomération de Metz Métropole), la Caisse des Dépôts et Consignations à hauteur de 20 %, la Caisse d'Épargne Lorraine-Champagne-Ardenne et la Banque populaire Alsace-Lorraine-Champagne-Ardenne (BPALCA), à hauteur de 10 % chacune.

L'incubateur compte déjà dans ses murs une centaine

de locataires de différents horizons dont certaines start-up très prometteuses. C'est le cas par exemple de Divacore (enceintes et casques connectés) qui vient de lever 1 M€ de fonds ou d'Eznoz qui conçoit et fabrique des drones 100 % français.

Prochaine étape d'importance pour TCRM-Blida, un vaste chantier de rénovation afin d'accueillir à terme, quelque 400 résidents contre une centaine aujourd'hui. Sont prévus la création d'un bar-restaurant afin d'ouvrir davantage le site sur l'extérieur, la création d'un pôle médias (Mirabelle TV et La Semaine notamment) et l'installation d'un village de start-up de 1 500 m² dans le bâtiment des anciens abattoirs. Le chantier pourrait commencer courant 2017 et devrait s'étendre sur dix-huit mois au moins.

...du projet à l'ouverture...

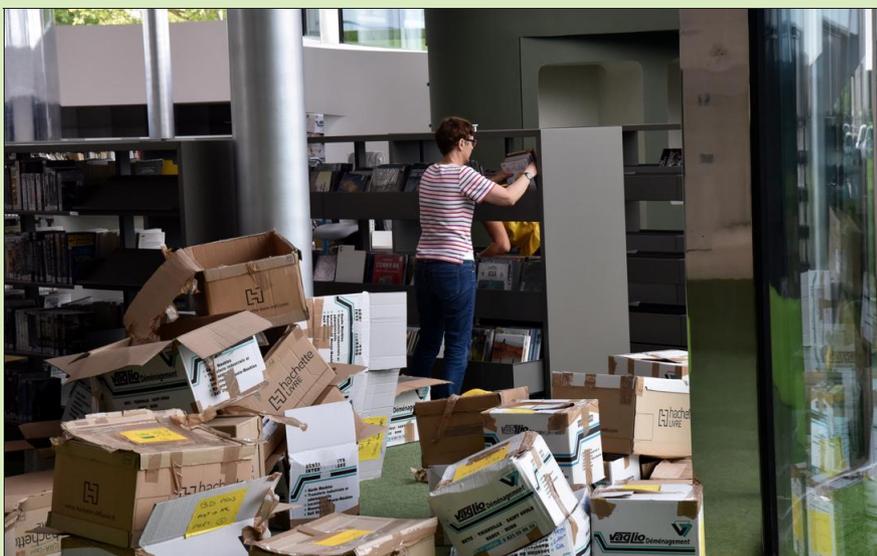


Photo RL

Le 26 juillet 2016, les employés de la médiathèque commencent à déballer les cartons de livres.

Le 1^{er} août 2016, le jardin était prêt...



Photo Pierre HECKLER



Le numérique : le pari audacieux de Saint-Ex

Puzzle s'appuiera sur le numérique pour attirer les visiteurs. À Reims, le centre culturel Saint-Ex s'est spécialisé dans la pratique digitale. Et ça marche. Visite.

Ne vous fiez pas aux apparences, le bâtiment est effectivement vieillot et peu engageant, mais une fois la porte de Saint-Ex franchie, vous entrez dans un autre monde. Oubliez les sols et plafonds vintage et laissez-vous guider par le projet.

Maison de quartier à ses débuts en 1971, le Saint-Ex de Reims est, depuis le départ, une association qui a évolué, accueillant une médiathèque et une CDthèque pour finalement se projeter dans l'avenir dès 1999 en s'intéressant à l'informatique. Ce virage vers une ère nouvelle s'est poursuivi et amplifié il y a trois ans avec la mise en place d'une programmation de pratique digitale et numérique et la création de labels.

Dans l'air du temps

Aujourd'hui, Saint-Ex se qualifie de centre culturel numérique et se donne pour mission d'accompagner les projets et de développer une communauté. « Nous avons pour volonté de rendre accessible le numérique », précise la directrice Géraldine Taillandier. « Avec l'équipe, nous sommes treize personnes, renchérit Clémentine Treu, la directrice artistique. Nous construisons un projet pluriel autour de l'utilisation de l'outil numérique dans la création artistique contemporaine. »

C'est ainsi, entre autres, qu'Artfabrique a vu le jour. « On a répondu à un appel à projet du ministère de la Jeunesse et des Sports. Nous tapons à toutes les portes pour nous équiper », assure la directrice. Imprimante 3D, découpe laser, ordinateurs... font partie des joujoux mis à disposition des adhérents au gré d'ateliers. Les plus jeunes peuvent participer à des goûters numériques ainsi qu'à des anniversaires et à des vacances digitales. Élaboration de jeux interactifs et vidéo, assemblage de robots, construction d'objets connectés figurent au programme. Les ados et les adultes ont l'opportunité de tester un apérodigital et de goûter à des initiations informatiques tout comme les seniors. « Nous avons aussi une offre de formation professionnelle et nous accueillons des artistes comme en ce moment, Le Vélo volant du centre d'art Fées d'hiver des Hautes-Alpes, ainsi que le Bar éphémère Dynamo du collectif Wildbear. Par ailleurs, en mars, nous organisons la Nuit du numérique », détaille Clémentine Treu.

Hors les murs

En plus de cet accueil intra-muros, le centre n'hésite

Le Vélo volant est une installation interactive du centre d'art numérique Fées d'hiver qui a été visible au centre culturel numérique Saint-Ex de Reims du 17 septembre au 1^{er} octobre. Photo Philippe NEU



pas à s'exporter dans les universités et les lycées tout en étant présent lors de festivals. Il développe également des projets jeunesse en travaillant avec la mission locale et l'école de la 2^e chance. « En tant qu'association, nous fonctionnons grâce à des financements publics et à nos ressources propres. Pour nos jeunes adhérents, comptez 7 € l'adhésion annuelle, 12 € pour les adultes auxquels s'ajoute le prix des activités. Le travail en réseau avec les structures du Grand est est intéressant en vue de mutualiser les moyens et les expositions, admet Géraldine Taillandier. C'est pour cela qu'on est ravi de se rapprocher avec Puzzle. Nous ne sommes qu'à

deux heures de Thionville. ». Mais Saint-Ex ne se voile pas la face. Même si ses propositions séduisent, elles n'attirent pas autant de monde qu'avant. « Du temps de la maison de quartier, ils étaient plus de 2 000. Là, nous recensons 350 adhérents. C'est pour cela que nous augmentons nos plages horaires et que nous mettons nos locaux à disposition des associations. Nous aimerions attirer plus de public pour parvenir à nous autofinancer davantage et envisager des travaux. C'est sûr qu'avec son bâtiment, Puzzle possède un vrai atout. »

Sabrina FROHNHOFER.

... du projet à l'ouverture...



Photo Pierre HECKLER

Le 23 août 216, on découvrait une étrange caverne en plein cœur de Thionville...

Le même jour, on découvrait une vue inédite sur la ville.



Photo Pierre HECKLER



Jackie Helfgott : « Être pertinent et percutant »

L'adjoint à la Culture, Jackie Helfgott, fonde de grands espoirs dans Puzzle mais admet que l'enjeu est de taille pour le faire fonctionner et rayonner au-delà de Thionville.

Photo Armand FLOHR

Jackie Helfgott est l'adjoint à la culture de Thionville. Il admet que Puzzle est avant tout un concept, baptisé 3^e Lieu, un concept bien pensé. « C'est une chose classique de prime abord qui se compose d'une médiathèque. Mais grâce à Puzzle, on va basculer dans le XXI^e siècle. Avec le numérique va s'opérer une transition vers autre chose et on ne peut pas s'en passer. Nous devons vivre avec notre temps mais aussi nous servir du numérique pour créer. C'est ça qui va être passionnant. »

Puzzle est donc un outil moderne mais aussi un outil culturel, ainsi « qu'un endroit qui doit faire vivre des gens : les trente personnes qui y travailleront, comme les artistes qui y exposeront. On se doit d'être pertinent et percutant en permanence. Et je ne voudrais pas qu'on se plante ».

L'ouvrage

Tout le monde est unanime, « Le bâtiment est une réussite. J'adore les courbes et les rondeurs. Il offre une ouverture vers l'extérieur. Dedans on a l'impression d'être dehors. On ne se sent pas enfermé. »

Le logo

Point de courbe dans le logo vert très recherché de Puzzle, imaginé par le designer Grégory Wagenheim. « Il fait parler, il frappe et on le reconnaîtra. Nous n'avons pas voulu tomber dans la facilité. »

Perspectives

Puzzle sera un lieu de découverte pour les Thionvillois mais pas uniquement. « Il faut qu'il rayonne au-delà, qu'il soit visible dans le Grand est. Pour ce faire, il va falloir mutualiser les efforts avec d'autres structures comme TCRM-Blida à Metz et Le Shadok à Strasbourg. Mais aussi être à la hauteur pour le faire fonctionner et surtout pour qu'il trouve sa place grâce à une programmation d'envergure tout en maîtrisant notre budget. »

L' élu a de réelles ambitions pour ce haut lieu de culture. « Je souhaite qu'il draine les foules, qu'il soit un lieu de vie, d'échange pour les familles et pourquoi pas une antenne de Pampidou Metz. »



S. F.

... du projet à l'ouverture...



Photo Pierre HECKLER

Depuis quelques jours, les espaces sont prêts à accueillir les premiers visiteurs.

La lumière naturelle crée une ambiance réconfortante au sein de la médiathèque.



Photo Pierre HECKLER



Bertrand Mertz : « C'est la nouvelle image de Thionville »

L'ancien maire de Thionville, à l'origine du projet, revient sur l'histoire de son 3^e Lieu qui est devenu Puzzle.

Le projet est né sous l'impulsion de Bertrand Mertz, alors maire de Thionville. Photo Philippe NEU



La naissance du projet

« La construction d'une nouvelle médiathèque figurait sur mon programme électoral en 2008, se souvient Bertrand Mertz. Déjà à l'époque, la médiathèque de la rue du Vieux-Collège était indigne de Thionville. Quand nous avons commencé à travailler sur ce dossier, l'opposition nous a fait remarquer que les médiathèques étaient des équipements dépassés, très "années 80". Et elle avait raison. Nous nous sommes donc mis à la recherche d'un concept plus en phase avec notre époque. Mon cabinet a trouvé un article du sociologue Ray Oldenburg, qui a fait émerger cette idée de troisième lieu, lequel vient compléter le lieu de travail et le lieu d'habitation. J'ai trouvé cela très intéressant. Et c'est ainsi que nous nous sommes lancés dans cette aventure. »

« Au départ, nous étions parmi les premiers en France à travailler sur cette notion de 3^e Lieu, rappelle Bertrand Mertz. C'est ce qui nous avait valu le prix de l'excellence culturelle au concours national des villes. »

L'emplacement

« Nous avons le choix entre trois emplacements, se souvient Bertrand Mertz. Il y avait l'option des bords de la Moselle que nous avons écartée d'emblée car nous voulions cet équipement au cœur de la ville. Il nous restait donc la possibilité de le construire juste derrière le théâtre, à l'emplacement du gymnase Jean-Burger qu'il aurait fallu reconstruire ailleurs ou sur la place Malraux. Nous avons opté pour la place Malraux car pour rayonner et attirer un maximum de public, nous étions convaincus qu'il faudrait un geste architectural fort. Derrière le théâtre, il aurait été beaucoup moins

visible. Il est parfaitement situé place de la Liberté, qui devient une véritable place de la culture, avec la Scala et le théâtre. »

L'architecture

« Le bâtiment est magnifique, sourit Bertrand Mertz. Au moins 150 équipes d'architectes de la France entière avaient concouru. Dans la sélection finale, le projet de Dominique Coulon avait été retenu à l'unanimité des membres du jury. Quand vous demandez aux Thionvillois le nom du bâtiment qui symbolise le mieux la ville, ils répondent la Tour aux Puces. Elle a 1 000 ans ! Il était temps d'offrir une image de modernité à notre ville. Eh bien ce bâtiment, c'est aujourd'hui la nouvelle image de Thionville. »

A. V.

... du projet à l'ouverture...



Photo Pierre HECKLER

Le chalet est l'un des nombreux espaces intimistes à découvrir.

L'exposition inaugurale est pleine de surprises...



Photo Pierre HECKLER



DESconnexions : exposition connectée

L'art contemporain en version connectée, tel est le parti pris de Puzzle. Ce qui donnera lieu, à partir du 1^{er} octobre, à une grande exposition inaugurale, DESconnexions, composée de neuf installations.

L'exposition inaugurale est pleine de surprises à découvrir...

Photo Pierre HECKLER

Neuf installations pour une seule et même exposition. DESconnexions est une invitation au voyage à travers les univers d'AADN, de Scénocosme, de Nonotak, de Jérémie Cotta, de Guillaume Marmin et Frédéric Marolleau, etc., tous différents mais reliés entre eux par les fils invisibles de la technologie numérique. « Le numérique, ce n'est pas que le mapping et les néons, rappelle Thierry Benoît, coordinateur artistique de Puzzle. Pour nous, dans un lieu comme celui-ci, c'est une suite logique. » Et de relever : « Ces artistes ont pour beaucoup des cursus scientifiques avec une fibre artistique plutôt qu'un parcours Beaux-Arts classique. »

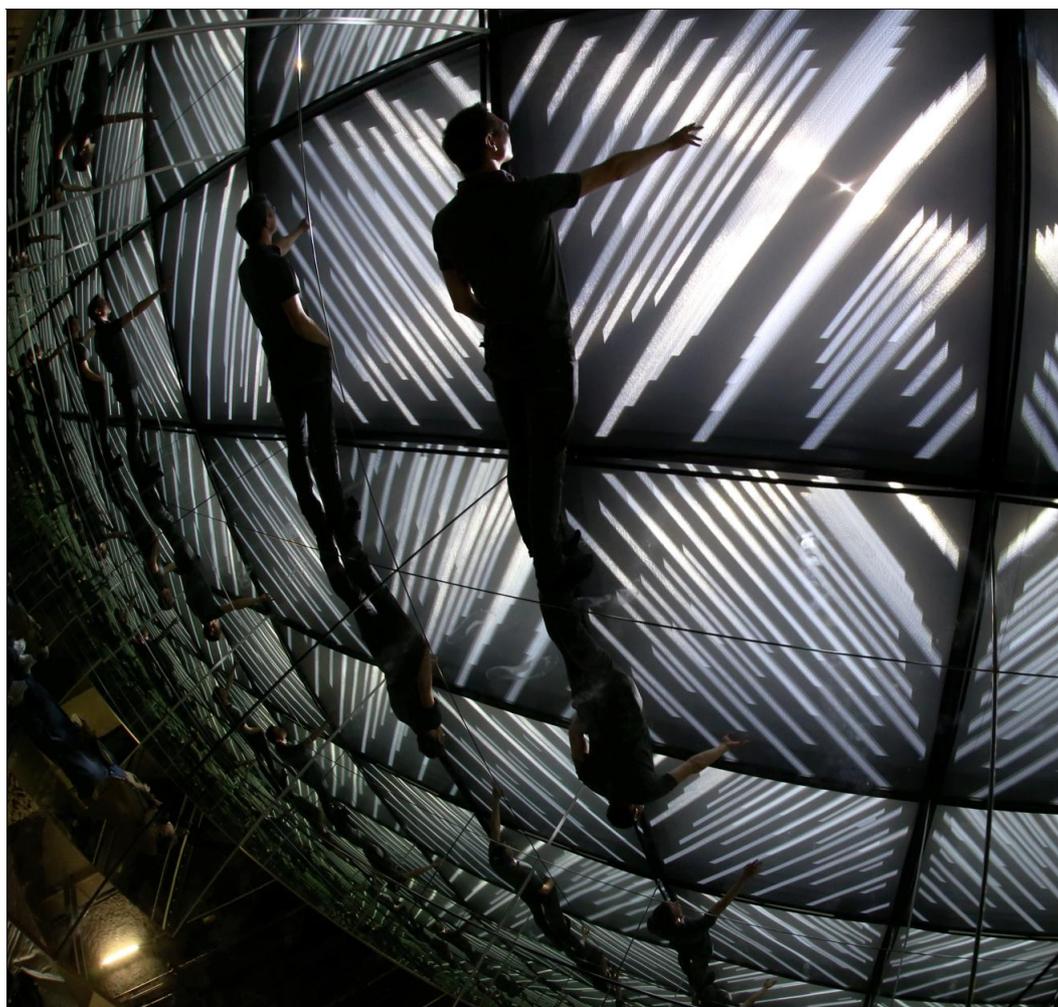
Hébergée dans une salle circulaire au premier étage, l'installation Mécaniques discursives établit un dialogue de précision entre gravure et vidéo. Née de l'association du graveur lithographe belge, Fred Penelle, et de l'artiste audiovisuel suisse, Yannick Jacquet, cette machinerie absurde a comme point de départ la réaction en chaîne. Autre lieu, autre ambiance avec la clairière interactive Alsos, de Scénocosme. Muni d'une lampe, le promeneur explore le sous-bois à la recherche des fleurs fluorescentes qui répondent aux sollicitations lumineuses par des sons de plus ou moins faible intensité. A moins d'opter pour le jardin Akousmaflore composé de végétaux musicaux sensibles aux frôlements, à l'énergie électrostatique

dégagée par l'homme.

« Passer un cap »

Le voyage sensoriel se poursuit dans la salle noire où trois installations cohabitent. Daydream Infinite, de Nonotak résonne comme une invitation à la contemplation à l'infini entre espace virtuel et réel. Quanta, de Jérémie Cotta réunit plusieurs sculptures augmentées en une seule et questionne sur la perception du réel. Hara, de Guillaume Marmin et de Frédéric Marolleau est sans doute l'expérience la plus spectaculaire parce qu'elle confine à l'expérience intérieure sous hypnose. Salle blanche, cette fois, Scénocosme propose une déambulation active qui prend vie dans l'espace et met en scène le spectateur. Rencontre du troisième type avec les seize hommes debout d'AADN qui hèlent les promeneurs et les invitent à murmurer à leur oreille. « L'idée est de ne pas avoir que des œuvres qui existent déjà mais de donner la possibilité aux artistes de passer un cap », poursuit Thierry Benoît. C'est le cas de Florent Colautti et son "monde en ébullition" qui est l'heureux élu de l'appel à projet lancé par Puzzle et qui profite de l'effervescence du lieu pour y exposer son travail né d'une réflexion sur la responsabilité humaine dans le réchauffement climatique.

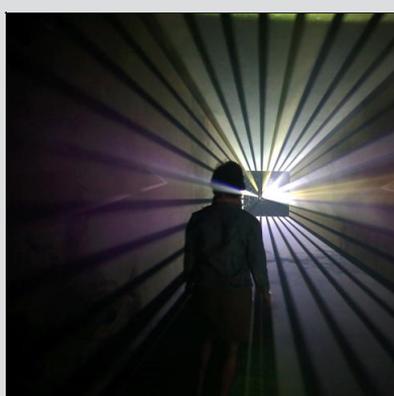
Catherine ROEDER.



Entrez dans la lumière hypnotique de Hara

Parmi les entités extraterrestres présentées à Puzzle du 1^{er} octobre au 11 novembre figure Hara, une installation audiovisuelle de l'artiste lyonnais Guillaume Marmin, en coproduction avec Tétro + A et STRP Biennale.

Dans la tradition japonaise, le Hara et le siège des émotions et la partie profonde de l'être sensible. Comparable à l'hypnose et à la contemplation, Hara brise les repères spatiaux créant un voyage visuel et corporel. L'immersion visuelle dans laquelle plonge Hara est renforcée par la création musicale de Frédéric Marolleau, composée de nappes électroniques où résonne le violon de Christelle Las-sort. Couleurs, sons et lumières invitent les visiteurs à un instant contemplatif et captivant.



Daydream entre le réel et le virtuel



Après la Grèce, l'Italie, la Slovaquie, Israël, le Japon... c'est à Thionville que Nonotek présentera son installation audiovisuelle Daydream dans la version Infinite, inédite et produite spécialement pour Puzzle.

Nonotek est né en 2011 de la collaboration de l'illustratrice Noemi Schipper et de l'architecte musicien Takami Nakamoto. Dès 2013, le duo a travaillé sur le son et la lumière pour créer des installations immersives qui tendent à flouter la frontière entre l'espace réel et le virtuel.

Des performances hypnotiques où se déploie un univers de sons interactifs et de métamorphoses lumineuses, enveloppant aussi bien les artistes que le public.

À admirer dans la Salle noire de Puzzle à Thionville du 1^{er} octobre au 11 novembre.

Les Hommes debout : tendez l'oreille

Parmi les expositions incontournables mais éphémères à découvrir absolument à Puzzle le temps d'un week-end : Les Hommes debout.

En 2009, trois artistes Pierre Amoudruz, Valentin Durif, et Victor Roux ont décidé de rendre hommage aux immigrés de la Guillotière évacués d'un quartier de Lyon. C'est ainsi qu'est née l'installation Les Hommes debout. Ce sont seize figurines à taille humaine qui hèlent les promeneurs et les invitent au dialogue.

L'association AADN qui œuvre pour le développement des arts et cultures numériques à Lyon a eu l'opportunité de présenter ses statues lumineuses et colorées à Amiens mais aussi en Chine. À noter que les paroles et les sons sont les voix des habitants des lieux d'exposition. Il s'agit donc d'une réalisation collaborative à découvrir sur le parvis de Puzzle à Thionville.

Un conseil : tendez l'oreille.



Quand la gravure rencontre la vidéo



Mécaniques discursives est un projet qui a été présenté pour la première fois en 2011. Depuis il s'est exporté au Canada mais aussi au Japon.

Le graveur belge Frédéric Penelle et le graphiste originaire de Genève Yannick Jacquet ont eu l'envie de sortir des sentiers battus en faisant se rencontrer les disciplines et en imaginant un dialogue singulier entre les deux. Leur installation est une pause dans une époque où le temps s'accélère de jour en jour. Sur le mur s'étend une mécanique étrange peuplée de chimères obscures et inconnues, mais pourtant familières. L'ensemble, minutieusement monté comme une horloge fine, trace des connexions, des chemins en boucle qui invitent à la rêverie.

Intrusion dans cet univers dès le 1^{er} octobre et jusqu'au 10 novembre dans l'espace Weisbuch de Puzzle.