



**/ LE  
MIXEUR /**



**/ LE  
MIXEUR /**

Retour d'expériences

## Entrées

La réhabilitation de Manufacture-Plaine Achille, quartier créatif de Saint-Étienne, a réellement débuté en 2008 avec la création de l'établissement public chargé de cette zone prioritaire pour l'aménagement urbain. La Manufacture d'armes, un site de douze hectares fermé en 2001 par GIAT Industries, est au cœur de cette ambition.

Une partie des hommes et des femmes qui vont quatre ans plus tard œuvrer à la construction du Mixeur ont, dès cette année 2008, apporté un travail de contribution aux enjeux de cette opération, en réalisant une documentation fournie pour favoriser la création d'un lieu « pluridisciplinaire, transversal et créatif » sur le quartier.

Cette recherche, c'est en synthèse la formulation d'une utopie concrète : un espace des possibles dans un bout de ville qui est alors un « quartier des possibles ». Cette histoire, dans laquelle nous sommes allés puiser régulièrement pour concevoir le Mixeur, est celle d'habitants, citoyens et acteurs de leur territoire.

Un processus de lente maturation est à l'œuvre jusqu'en 2011, année où cette dynamique sera révélée et où les forces-vives en présence pourront mettre l'ouvrage sur le métier : participer à la réinvention de la ville, dessiner de nouvelles relations au vivre-ensemble, socle social, au travail, qui occupe une majeure partie de notre quotidien, aux individus, et leurs cheminements croisés, et à la créativité, qui s'exprime comme une nécessité au plus profond de chacun.

C'est ici l'acteur public, la communauté d'agglomération Saint-Étienne Métropole, qui permettra de cueillir les fruits de cet investissement patient, en proposant au pôle territorial de coopération économique Culture & Coopération de définir à ses côtés les usages, les aménagements et les modalités possibles d'animation d'un lieu public, attendant et porte d'entrée d'une pépinière d'entreprises créatives installée dans le bâtiment de l'Imprimerie.

C'est accompagné d'un designer que Culture & Coopération se met au travail. 2012 sera une année *workshops*, où réunions privées et publiques, ateliers, échanges et rencontres feront se matérialiser progressivement un état de l'art et une certaine idée du Mixeur : un tiers-lieu situé aux frontières de la culture, des sciences, du design.

Manufacture est une terre promise à l'innovation et aux coopérations, c'est donc en agréant pas à pas les parties-prenantes d'un écosystème en pleine effervescence que se construit le projet du Mixeur.

Le Mixeur est l'expression simple d'un besoin capital : l'expérimentation. Les protagonistes du projet apprennent à marcher en marchant, définissant les ambitions du lieu autant dans son abstraction que par sa mise en pratique, son maquettage. Au sens figuré mais également au sens propre : la Maquette du Mixeur est réalisée à l'automne 2012. L'espace bâti n'a pas encore émergé du chantier mais voilà l'espace-projet posé sur des fondations solides : une certaine conception de la conduite de projet collectif, du partenariat public/ privé et de l'innovation ouverte, collaborative voire érigée en bien commun.

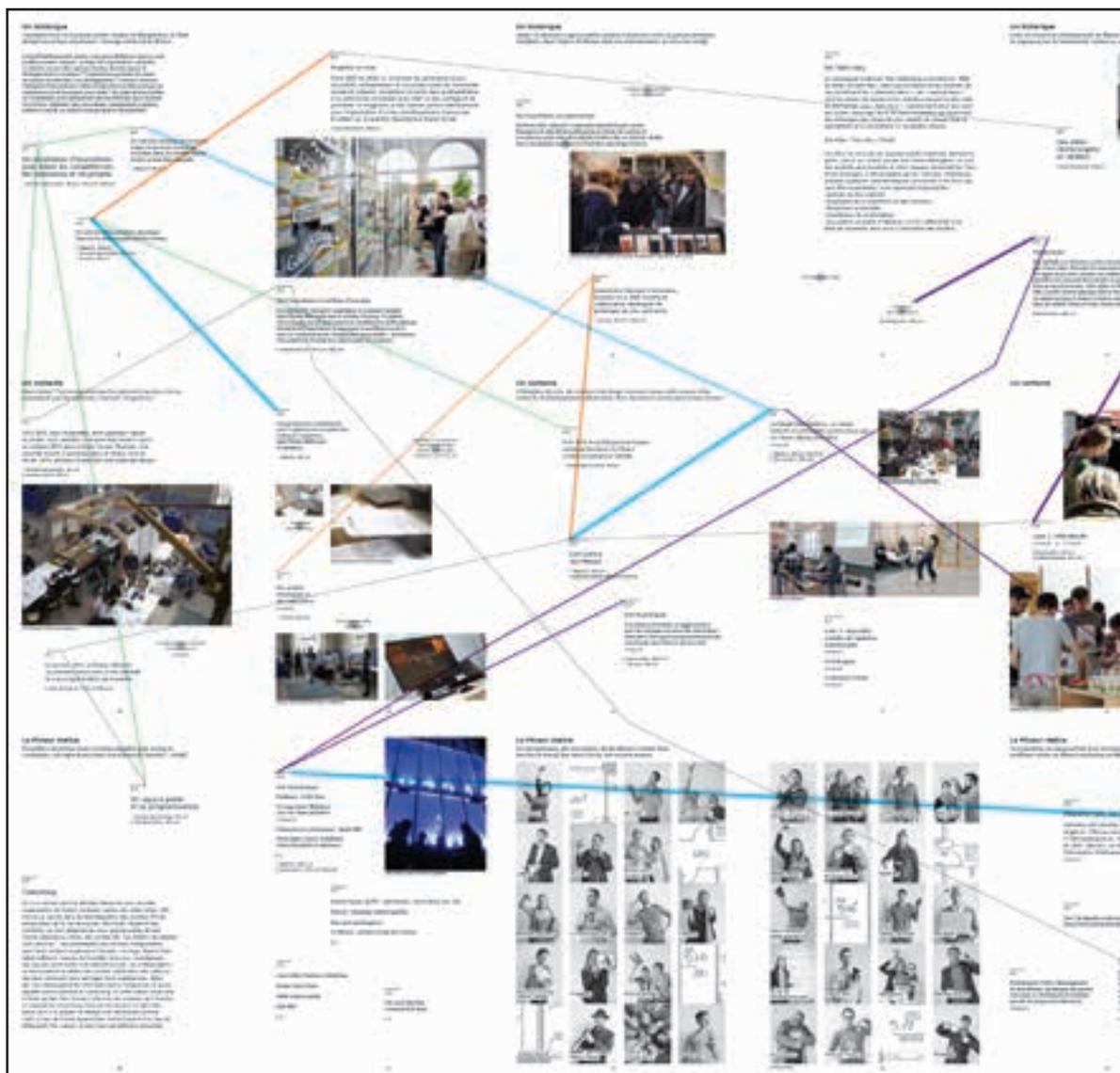
### **Le Mixeur est en soi un processus d'expérimentation.**

Le bâtiment est livré en mars 2013 et la Biennale Internationale de Design de Saint-Étienne qui se tient en cette période permet de réaliser un véritable test grandeur nature de l'empilement des usages imaginés pour le Mixeur, de confronter aux retours de publics le travail effectué. L'environnement « de développement » du tiers-lieu se consolide et l'organisation OpenScop rejoint le duo Saint-Étienne Métropole – Culture & Coopération pour co-piloter une programmation annuelle. Les résidents de la pépinière d'entreprises s'installent, les cercles d'intervenants au sein du Mixeur s'élargissent, une première saison 2013–2014 se met en place et les retours des usagers viennent alimenter l'évolution du projet : les moteurs en marche brassent les ingrédients, la « cuisine créative » souhaitée se construit.

C'est ce processus et la période 2011–2014 qu'il couvre, qui sont donnés à découvrir dans cet ouvrage « Le Mixeur ». Non exhaustif, non linéaire, le contenu vous est proposé mis en forme à l'image de l'expérience singulière qu'il tente d'explicitier : le Mixeur se vit tout en réseau, en maillage, en densité, en profondeur(s) de champs, en étapes et en points clés mais aussi en chemin, en rebrousant chemin, en prenant plusieurs chemins, en sortant des chemins...

# Mode d'emploi

Cet ouvrage est une carte, une carte sous forme de livret. C'est une cartographie des fonctions du Mixeur et de la genèse du projet. Trois chapitres structurent la lecture : Un historique, Un contexte et Le Mixeur réalisé. Laissez-vous guider par les légendes et les flux qui relient ces 3 chapitres. Des liens web sont disponibles pour accéder à des documents, des photos ou des vidéos et se matérialisent par /mixeur#. Vous devrez taper l'url complète précédée de la racine frama.link pour y accéder, par exemple : [frama.link/mixeur#](http://frama.link/mixeur#)





## Légendes

### Couleurs :

- Répond à... (Itération d'un item)
- Donne suite à... (Développement d'un item)
- Evolution dans le temps... (Modification d'un item)
- En cours
- Suite de la lecture

### Epaisseurs :

- lien de grande importance
- lien de moyenne importance
- lien de petite importance



### Liens sous les textes :

- #1 : N° du texte suivant
- p.1 : N° de la page suivante

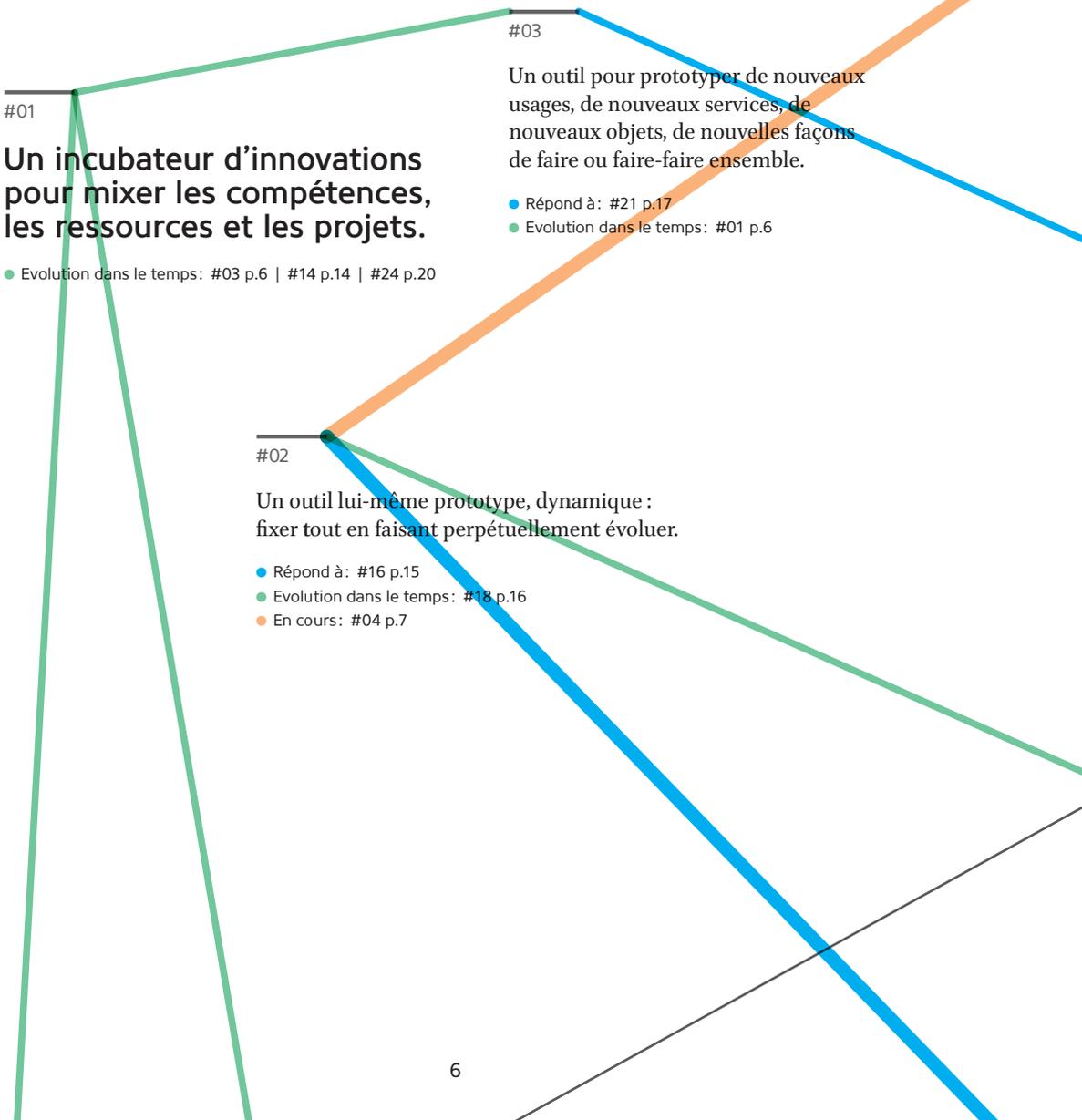
**La carte numérique de ce livre est consultable à l'adresse :**

[www.carte.le-mixeur.org](http://www.carte.le-mixeur.org)

# Un historique

*Construire l'outil de la grande cuisine créative de Manufacture, en étant attentif aux acteurs en présence : l'ancrage territorial du Mixeur.*

L'objectif initial poursuivi dans la conception du Mixeur tenait en trois questionnements centraux : pourquoi les organisations culturelles et créatives avaient-elles aussi peu de place dans les enjeux de développement économique ? Comment leur permettre de mener des projets de recherche et de développement ? Comment favoriser l'émergence d'innovations à même de répondre aux défis posés par les mutations socio-économiques rencontrées ? Par quels moyens faciliter des croisements et des interactions entre les différents types d'acteurs du territoire : habitants, tissu économique, enseignement supérieur, artistes et créatifs, etc. dans le nouveau quartier Manufacture ?



#01

**Un incubateur d'innovations pour mixer les compétences, les ressources et les projets.**

● Evolution dans le temps: #03 p.6 | #14 p.14 | #24 p.20

#03

Un outil pour prototyper de nouveaux usages, de nouveaux services, de nouveaux objets, de nouvelles façons de faire ou faire-faire ensemble.

● Répond à: #21 p.17  
● Evolution dans le temps: #01 p.6

#02

Un outil lui-même prototype, dynamique : fixer tout en faisant perpétuellement évoluer.

● Répond à: #16 p.15  
● Evolution dans le temps: #18 p.16  
● En cours: #04 p.7

#04

## Du global au local

Entre 2007 et 2009, un ensemble de partenaires locaux, associatifs, entrepreneurs et structures issues de l'économie sociale et solidaire, souhaitent s'investir dans la réhabilitation d'un patrimoine immobilier pour créer un lieu partagé et de proximité. Ils imaginent un lieu hybride pensé collectivement pour l'implantation d'un lieu pluridisciplinaire, transversal et créatif sur le Quartier Manufacture-Plaine Achille.

- En cours: #02 p.6
- Suite de la lecture: #09 p.10



© Culture & Coopération

#05

## Vers l'assistance à maîtrise d'ouvrage

En octobre 2011, Culture & Coopération se proposait d'assister Saint-Étienne Métropole dans la maîtrise d'ouvrage. Il s'agissait d'accompagner les premiers travaux de réhabilitation de Manufacture (bâtiment de l'Imprimerie) en proposant la modélisation puis la mise en oeuvre d'un projet d'usages d'un espace public – sas d'entrée d'une pépinière d'entreprises créatives pour 40 occupants.

- Suite de la lecture: #14 p.14 | #33 p.24

## Un historique

*Autour de plusieurs usages possibles destinés à plusieurs cercles de parties-prenantes identifiées, situer l'espace du Mixeur dans son environnement : un tiers-lieu créatif.*

Un espace de coworking  
et de convivialité

#06

### Des hypothèses à expérimenter

En février 2012, Culture & Coopération répond à l'appel à projet Émergence de Saint-Étienne Métropole et obtient des moyens de poursuite du projet. Intitulé Le Mixeur, il vise à créer un tiers-lieu décliné autour de plusieurs fonctions et à l'interface arts/design/sciences.



Soirée des entrepreneurs créatifs et innovants © Saint-Etienne Métropole/ Pierre Grasset

#07

Laboratoire, fabrique d'innovation :  
produire de la R&D ouverte et  
collaborative, développer les  
prototypes les plus pertinents.

● En cours : #17 p.15 | #19 p.16

## Un Tiers-lieu

Le sociologue Américain Ray Oldenburg a introduit en 1989 la notion de tiers-lieu. Alors que la maison et les endroits de vie constituent les « premiers-lieux », les « second-lieux » sont les places de travail où les individus passent le plus clair de leur temps. Les « tiers-lieux » représentent pour leur part des points d'ancrage de la vie communautaire qui favorisent des échanges plus larges et plus créatifs au niveau local et permettent ainsi d'entretenir la sociabilité urbaine.

Domicile ← Tiers-lieu → Travail

Ces lieux ne sont pas les espaces publics habituels (aéroports, gares, parcs) qui voient passer une foule hétérogène. Ce sont des endroits plus localisés et dont l'espace, favorisant les liens et les échanges, a été accaparé par les individus. Oldenburg propose quelques caractéristiques communes à ces lieux qui, sans être essentielles, sont cependant importantes :

- > gratuits ou bon marché ;
- > proposant de la nourriture ou des boissons ;
- > facilement accessibles ;
- > hospitaliers et confortables ;
- > accueillant un public d'habitues où l'on s'attendrait à se faire de nouveaux amis ou à y rencontrer des anciens.

Un magasin partagé

Une scène  
arts numériques

● Donne suite à : #10 p.10

# Un historique

*Ecrire les scenarii de développement du Mixeur à partir des hypothèses, en s'appuyant sur la communauté, animée au sein de workshops dédiés.*



Les maquettes © Culture & Coopération

#09

## Des idées réinterrogées en ateliers

- Suite de la lecture: #04 p.7

Matérialisation et  
dématérialisation

#10

## Hackerspace

Ses objectifs sont d'inventer un lieu d'expérimentation image/son orienté objet, d'inventer de nouveaux formats de diffusion.

Les règles du jeu sont : pendant son utilisation, il doit être possible à une personne de participer ou pas, voir même de faire un travail de bureau. Tiers objets : le Bleu, un espace bleu, le point d'entrée physique dans le virtuel ; la No-sphère, un espace qui peut se fermer et s'ouvrir, aux ondes, aux sons, aux autres. L'écran de verre, l'autre coté du miroir ?

- Donne suite à: #26 p.21

#13

## La Cantine créative et collaborative

Elle a pour objectif de créer de la convivialité autour du temps de repas et de la cuisine. Les règles du jeu sont : pas de stock périssable, un équipement et un entretien minimum, la responsabilisation de l'utilisateur. Tiers objet : une table trois points composée d'un plan de travail unique pour manger, préparer et chauffer.

● Donne suite à : #23 p.18

#12

## Magasin collaboratif

Mettre au point le fonctionnement du magasin. Comment sont gérées les questions de stock et de flux monétaires. Articulation entre produits du magasin et reversion en licence globale dans la production. Les règles du jeu sont : les objets du magasin servent pour l'ammeublement et la décoration du Mixeur. Ils peuvent être utilisés voire hackés. Tiers objets : la presse disque ; la presse papier ; la presse 3d.

#11

## Centre de ressources open data

Ses objectifs sont de faire circuler les informations structurantes pour les professionnels. Mettre à disposition les contenus médias pour le public le tout à des niveaux d'accès qui restent à définir. Donner une matérialité à ces échanges de données. Les règles du jeu sont : la transparence de l'arborescence et du contenu ; la disponibilité et une liberté d'usage maximum ; la mise à disposition des contenus par les structures. Tiers objet : une cartographie suivant les droits d'écriture que l'on appliquera aux différentes typologies de données.



© Culture & Coopération



Soirée des entrepreneurs créatifs et innovants  
© Saint-Etienne Métropole / Pierre Grasset



FABLABouffe © Culture & Coopération



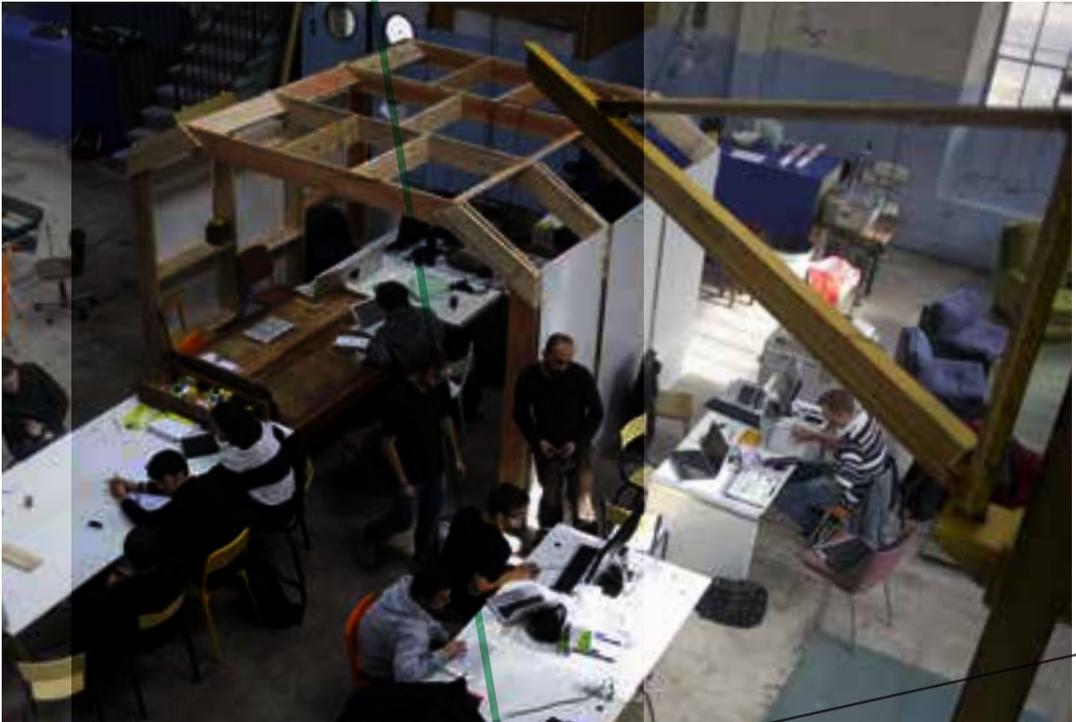
## Un contexte

*Lean startup ! C'est en marchant que l'on apprend à marcher, c'est en maquetant, que l'on apprend à construire : maquettons !*

#14

2012-2013, deux maquettes, tests grandeur nature du projet, sont réalisées. Une première durant 3 jours en octobre 2012 dans la friche Forces Motrices. Une seconde durant 2 semaines dans le Mixeur, livré en février 2013, pendant la Biennale internationale design.

- Evolution dans le temps: #01 p.6
- Suite de la lecture: #05 p.7



Les maquettes © Culture & Coopération

#15

En janvier 2014, le Mixeur démarre sa première saison avec un lieu identifié et une programmation permanente.

- Suite de la lecture: #19 p.16 | #24 p.20

Un processus documenté  
en Open-source  
/mixeur1

#16

Une gouvernance expérimentale  
avec 3 copilotes pour un même lieu :  
Culture & Coopération,  
Saint-Étienne Métropole  
et Openscop.

● Répond à : #02 p.6

Pépinière d'entreprises  
créatives en design,  
médias, numérique,  
artisanat, services, etc.



Une presse  
paramétrique



Presse paramétrique © Culture & Coopération

#17

Des projets  
développés et  
des réalisations  
/mixeur2

● En cours : #07 p.8

Un mapping vidéo  
interactif



Mapping vidéo interactif © Culture & Coopération



## Un contexte

*À l'interface des arts, des sciences et du design, trouvons l'espace et les moyens d'une recherche & développement collaborative, d'une innovation ouverte entre acteurs locaux !*

#18

Avril 2014, le prototype joue à plein : certaines fonctions du Mixeur sortent et passent à l'échelle.

● Evolution dans le temps: #02 p.6

#19

## Les Labos du Mixeur

● Répond à: #21 p.17

● En cours: #07 p.8

● Suite de la lecture: #15 p.14 | #23 p.18

#20

## Arts Numériques

Une réflexion à l'échelle de l'agglomération pour faire émerger une scène arts numériques : élaboration d'un appel à projets permanent arts numériques, innovation & espace public.

/mixeur3

● Donne suite à: #26 p.21

#21

Le Fablab OpenFactory: un fablab collectif et participatif ouvert à deux pas du Mixeur depuis avril 2014.

/mixeur4

- Répond à: #03 p.6 | #19 p.16
- Donne suite à: #35 p.25



Event 42: fête des écrans et du numérique  
© Saint-Etienne Métropole / Charlotte Piérot



© Culture & Coopération



#22

**Labo 1 : dispositifs  
mobiles de captation  
audiovisuelle**

/mixeur5

Le dodécagone

/mixeur6

Le médiaLab nomade

/mixeur7

## Un contexte



#23

FABLABouffe © Culture & Coopération

### Labo 2: FABLABouffe

/mixeur8 et /mixeur9

- Donne suite à: #13 p.11
- Suite de la lecture: #19 p.16



FABLABouffe © Culture & Coopération



© Culture & Coopération



Soirée de clôture «Design carton» © Saint-Etienne Métropole/ Charlotte Piérot



## Le Mixeur réalisé

*Des publics, des formes et des contenus singuliers pour un lieu de convergence, une régie de proximité, une maison de "quartier"... créatif.*

#24

## Un espace public et sa programmation

- Evolution dans le temps: #01 p.6
- Suite de la lecture: #15 p.14

#25

## Coworking

On a vu arriver dans la dernière décennie une nouvelle organisation du travail s'articuler autour de cette notion. Elle trouve sa source dans la désintégration des grandes firmes américaines de la net économie. Microsoft, Apple et leur confrères se sont débarrassés pour grande partie de leur masse salariale au milieu des années 90. Ces milliers de salariés sont devenus... des prestataires de services indépendants pour leurs anciens employeurs (source : no-logo, Naomi Klein babel editions). Lassés de travailler chez eux, nostalgiques des pauses communes à la machine à café, ces indépendants se retrouvaient au début des années 2000 dans des cafés ou des lieux informels pour partager leurs expériences, idées, etc. Ces regroupements informels sont à l'origine de ce qu'on appelle communément le coworking. Si cette notion emprunte à l'idée de tiers-lieu l'aspect informel des espaces qu'il touche, un espace de coworking n'est pas forcément un tiers-lieu parce qu'il a la plupart du temps une destination précise : c'est un lieu de travail (quand bien même fusse-t-il un lieu de télétravail). Par nature un tiers-lieu est difficile à décréter.

#26

## Arts Numériques

Résidence - Le Ma Trice

Go away, closer ! Résidence  
pour une danse générative  
/mixeur10

Présentation et performance - Master RIM

Urban lights contact : installation  
sonore interactive et lumineuse

[...]

● Répond à: #34 p.25

● Donne suite à: #10 p.10 | #20 p.16



Urban lights contact © Culture & Coopération

---

#27

## Autres types de RV : séminaires, rencontres pro, etc.

IDtouch - streaming culturel équitable

Rencontre pro Imaginove

Conférence - prédire le rendu des couleurs

[...]

---

#28

## Lieu hôte d'autres initiatives

Ateliers Tous Dehors

Défilé création textile

ApéroMix

[...]

---

#29

Des cartes Blanches  
à d'autres Tiers-lieux

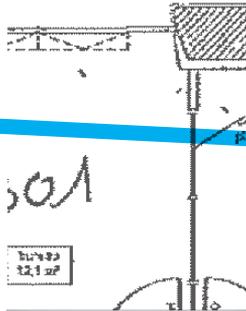
[...]

# Le Mixeur réalisé

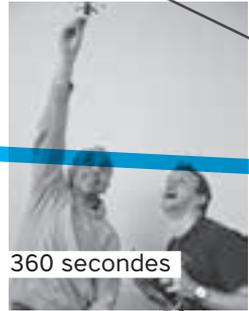
Des entrepreneurs, des innovateurs, des facilitateurs investis dans leur lieu de travail, leur espace de vie, leur seconde maison.



Distorsion



AG CAD



360 secondes



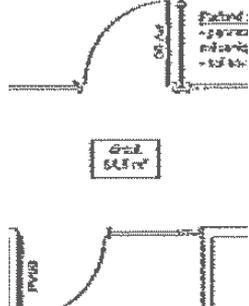
Labora



1D Lab



Avant-Goût Studios



WateréCoquette



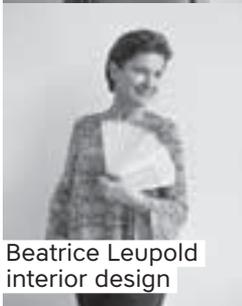
Le Normographe



Cabaroc



Cabane



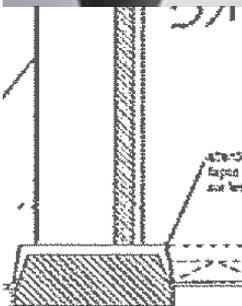
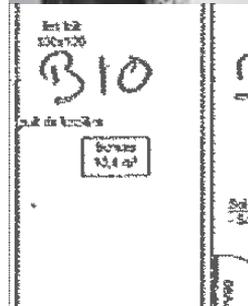
Beatrice Leupold interior design



Imagilink



Inclusit design



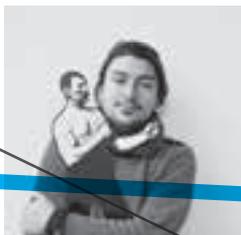
Atelier de création Marco Pinna



Culture & Coopération



Digital Lift



Verdieu Manoël  
Design Graphique



La conciergerie



Le Muséophone



Kaksi design



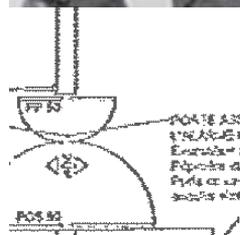
Atelier Diptyc



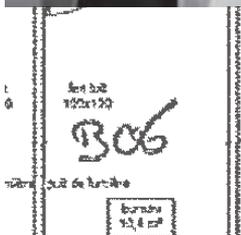
FrenchTech  
# DesignTech



Fertil Ink



Pierre Grasset  
photographe



Taaline services



Alternatik



Ecole de  
l'entrepreneuriat



L'arbre Noir



Designers+



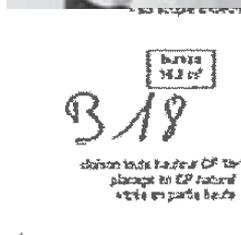
Clément Dupuis



Pourparlers



François MOLLY



PixelsMill

## Le Mixeur réalisé

*Un écosystème, un espace urbain et un territoire de projets pour installer un Mixeur vitrine, un Mixeur incubateur, un Mixeur "starter".*

---

#30

### Manufacture, un Quartier Créatif en devenir

Véritable cité interdite, la Manufacture Royale d'Armes, érigée en 1764 au cœur de la ville, emploiera jusqu'à 11 000 stéphanois en 1940, avant de fermer ses portes en 2001. Dès lors, ce site de 12 hectares classé aux Monuments Historiques commence sa métamorphose.

/mixeur11

---

#31

Une Cité Interdite, à découvrir et s'approprier.  
Deux interlocuteurs principaux :

---

#32

Etablissement Public d'Aménagement de Saint-Étienne : l'aménageur du quartier, mais aussi un développeur économique qui aide les projets à prendre forme.

/mixeur12

---

#33

Saint-Étienne Métropole : l'agglomération qui prend soin des porteurs d'innovation et prête une oreille attentive à cette idée collective et fondatrice du Mixeur : un lieu pluridisciplinaire, transversal et créatif sur le Quartier Créatif Manufacture.

/mixeur13

● Suite de la lecture: #05 p.7



Les ateliers créatifs de la Manufacture, juin 2013 © Pierre Grasset

#34

L'environnement idéal pour un lieu hybride et créatif, incubateur d'innovations.

● Répond à: #26 p.21

#36

## Technologies de pointe

Bâtiment des Hautes Technologies :  
une pépinière d'entreprises

Laboratoire Optique Hubert Curien CNRS

Pole Optique Rhône-Alpes :  
le réseau de 463 structures des  
domaines de l'optique/photonique

Institut d'Optique, Université Jean Monnet

Télécom Saint-Étienne, Ecole  
d'ingénieurs Nouvelles Technologies

HEF - group

[...]

#35

## Création

Cité du Design

Biennale du Design

Ecole supérieure d'art et design de Saint-Étienne

[...]

● Donne suite à: #21 p.17

#37

## Communication/Médias

IRAM – Université Jean-Monnet  
Masters en communication

France Télévision

Radiofrance

Altavia

[...]



Soirée de clôture Design Carton – Projet Culture & Santé avec le CHU de Saint Etienne  
Chef de projet Mourad Haraigue / Designer Benedetto Bufalino



## Sorties

Le Mixeur n'est pas un objet, un objectif ou un modèle planifié. Il n'est pas non plus une entreprise.

À quoi juge-t-on de la réussite d'un plan ? Au regard de la bonne concordance en matière d'actions, d'économie ou encore de délais entre le prévisionnel et le réalisé. À quoi juge-t-on de la réussite d'une entreprise ? À ses résultats, à sa croissance et sa capacité à créer et maintenir de la valeur et des emplois, à sa pérennité et sa capacité à innover...

Le Mixeur est à la fois un lieu de stabilité et de développement pour les entrepreneurs qui peuplent sa pépinière et à la fois une zone d'incertitude et de mouvement pour les acteurs qui animent ses espaces collectifs.

**Il est un processus sans cesse remis à l'ouvrage.**

À quoi peut-on juger de la réussite d'un processus ? À sa capacité à faire sortir en bout de chaîne des éléments concrets répondant à sa vocation. Également à sa facilité à être questionné, modifié, renouvelé et réinitialisé régulièrement.

En cela, le Mixeur « fait le job » par sa participation à une dynamique plus large dans son environnement immédiat, qui fait de l'expérimentation, de l'innovation par les usages et du travail collectif des ingrédients clés pour réinventer un pacte sociétal entre le tissu économique, les acteurs associatifs, l'enseignement supérieur, les habitants. Cette contribution à une nouvelle articulation entre vie privée et vie professionnelle, érigée en principe au travers de la définition de tiers-lieu attribuée au Mixeur, n'est pas « totale » : elle ne recherche pas l'aboutissement parfait et ne s'est pas faite sans difficultés parfois.

Dans ce sens, il est intéressant et assez légitime de considérer que l'empilement des possibles initialement réalisé au Mixeur, et qui a créé des tensions réelles mais fécondes entre les différentes communautés utilisant le lieu, a généré un mécanisme d'externalisation quasi-systématique des projets ayant atteint une certaine forme de maturité. Ainsi le fablab stéphanois Openfactory, le dispositif de recherche et d'innovation F.U.S.E., les expériences sociales et / ou économiques telles FabaBouffe ou les Guinguettes de Manufacture, et d'autres encore, peuvent être interprétés en partie comme des effets du Mixeur.

C'est tout l'objectif de celui-ci, véritable porte d'entrée sur le quartier en émergence Manufacture qui concentre une grande partie des aspirations du territoire stéphanois à réaffirmer son identité. Le design, le numérique, la créativité et le renouvellement des excellences industrielles sont des « désirs totem » qui se croisent et se fertilisent au sein de ce bout de ville en constant réaménagement.

L'un des chemins du Mixeur mène du tiers-lieu, hyper localisé, à une définition peut-être plus large : quelque chose qui ressemblerait à « tiers-quartier ».

Il y a une seconde porte au Mixeur : la porte de sortie qui s'ouvre sur les espaces et le bâti de Manufacture. Elle donne surtout sur une géographie de l'hétérotopie formulée par Michel Foucault : « une localisation physique de l'utopie ».

« L'utopie ne signifie pas l'irréalisable, mais l'irréalisé.  
L'utopie d'hier peut devenir la réalité. »  
Théodore Monod

# / LE MIXEUR /

**Tiers-lieu arts / sciences /  
design / entreprises**

5, rue Javelin Pagnon  
42000 Saint Etienne  
Tél: 04 28 38 00 16



## **Culture & Coopération**

Association  
(loi 1901)

Copilote du tiers-lieu et animateur de la « conciergerie » du Mixeur, Culture & Coopération est un outil de partage de ressources et de développement de projets collectifs, créé à l'initiative d'une dizaine de structures culturelles de Saint-Étienne, reconnu Pôle Territorial de Coopération Économique en 2013.

Développant aujourd'hui des formats collaboratifs de recherche et développement, Culture & Coopération se spécialise dans l'expérimentation et la mise en œuvre de projets d'innovation sociale et collective.

Culture & Coopération assure le co-pilotage, la co-animation, la programmation événementielle et la communication du Mixeur.

contact@culture-cooperation.org  
culture-cooperation.org



## **Saint-Etienne Métropole**

Collectivité publique  
(communauté d'agglomération)

Copilote du tiers-lieu et animateur de la « conciergerie » du Mixeur, Saint-Etienne Métropole est la 16<sup>e</sup> agglomération française. Avec ses 400 000 habitants, elle regroupe 45 communes sur une surface de 607 km<sup>2</sup> et s'attache à bâtir un territoire toujours plus attractif. Au sein du pôle en charge de l'attractivité et du développement durable du territoire, la Direction de l'enseignement supérieur, de la recherche et de l'innovation gère le Mixeur.

Les services de Saint-Etienne Métropole pilote notamment la pépinière d'entreprises de 700m<sup>2</sup> et co-anime le lieu.

l.delsart@agglo-st-etienne.fr  
agglo-st-etienne.fr

Le Mixeur a été conçu dans le cadre de l'appel à projets Émergence 2012 avec le soutien de Saint-Etienne Métropole et de la Région Rhône-Alpes.



## **Openscop**

Société coopérative et participative (Scop sarl)

Copilote du tiers-lieu et animateur de la « conciergerie » du Mixeur, Openscop est une TPE stéphanoise de trois salariés qui accompagne l'appropriation technique et culturelle du numérique pour accélérer le développement et l'innovation de ses clients. Trois pôles de compétences et d'activités y sont mis en œuvre : communication et agence web, services numériques et développements techniques et ingénierie ouverte et technique.

Openscop co-anime la *conciergerie* du Mixeur pour en faire le *Tiers-lieux des Tiers-lieux* stéphanois.

contact@openscop.fr  
openscop.fr

## **Remerciements**

Juliette Bonnet-Byrne, Lucie Delsart, Pierre Grasset, Kaksi design, Jean-Sébastien Poncet, Floriane Tardy, l'équipe du Mixeur (Saint-Etienne Métropole, Culture & Coopération, Openscop) ainsi que les résidents de la pépinière et la Région Rhône-Alpes. L'ensemble des adhérents de Culture & Coopération et les participants aux différents workshops de conception programmés.

La plus grande partie des travaux liés à la mise en œuvre du Mixeur est disponible en ligne sur le site [movilab.org](http://movilab.org)

**Coordination** : Colin Lemaitre  
**Graphisme** : .CORP  
**Impression** : GD Impressions

# LA CUISINE CRÉATIVE

LE POUVOIR AU TRENTE-HUITIÈME.

