



RAPPORT DE L'ATELIER AGENDA 21 PLUS

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION: LA COMMISSION CULTURE DE CGLU ET CULTURE 21 PLUS	3
CULTURE 21 PLUS	4
CONTEXTE : LA VILLE DE SÉGOU	5
STRUCTURE DE CULTURE 21 PLUS	6
DÉROULEMENT DE L'ATELIER	8
CHAMPS D'ACTION PRIORITAIRES	12
LES DÉFIS ET ENJEUX LOCAUX DE SÉGOU	14
ÉTAT DE SITUATION DES CHAMPS D'ACTION DE CULTURE 21 PLUS	16
PROPOSITIONS D'ACTIONS	23
ANNEXE 1. LISTE DES PARTICIPANT·E·S À L'ATELIER	26
POUR PLUS D'INFORMATIONS	28

INTRODUCTION LA COMMISSION CULTURE DE CGLU ET CULTURE 21 PLUS

La Commission culture de l'association mondiale Cités et Gouvernements Locaux Unis (CGLU) est une plateforme mondiale de villes, d'organisations et de réseaux pour apprendre, coopérer et promouvoir des politiques et des programmes sur le rôle de la culture dans le développement durable.

La commission Culture travaille sur la base de plusieurs documents fondateurs : l'[Agenda 21 de la culture](#) (2004) ; la déclaration politique [La culture est le quatrième pilier du développement durable](#) (2010) ; [Culture 21 : Actions](#) (2015) ; et la [Charte de Rome](#) (2020). Par ailleurs, la commission Culture propose plusieurs programmes visant à soutenir l'élaboration et la mise en œuvre de politiques culturelles : [Villes Leaders](#), [Villes Pilotes](#), [Culture 21 Lab](#), et les [Sept Clefs](#).

CULTURE 21 PLUS

Afin de continuer à se mettre à jour et à être à l'avant-garde des politiques culturelles locales, la Commission culture travaille à l'adoption, en 2025, d'un nouvel outil : [Culture 21 Plus](#), une version actualisée des documents-cadres.

Culture 21 Plus constitue la feuille de route pour l'élaboration des politiques culturelles locales des années à venir, renouvelant ainsi les programmes d'apprentissage et de renforcement des capacités offerts par CGLU aux villes et aux gouvernements locaux et régionaux du monde entier. Il répond également à la nécessité de déployer, avec des actions concrètes basées sur les soins et les droits, le mandat politique actuel de CGLU : le « [Pacte pour l'avenir de l'humanité](#), pour les personnes, pour la planète, et pour le gouvernement », adopté en octobre 2022 lors du Congrès mondial de CGLU à Daejeon.

L'outil propose un cadre avec une série de champs d'actions qui explorent les liens entre la culture, les droits culturels et les autres secteurs de l'action locale pour positionner la culture comme un moteur de citoyenneté et de développement durable d'un territoire. Ce cadre est basé sur les expériences développées lors de la mise en œuvre de Culture 21 : Actions depuis 2015, et prend également en compte les changements qui sont intervenus depuis dans les contextes locaux et mondiaux.

La Commission culture de CGLU a présenté une première ébauche de Culture 21 Plus le 29 novembre 2023, dans le cadre du Sommet de Dublin. Cette ébauche est avant tout une première proposition pour entamer une réflexion collective, ouvrir des débats au sein des villes qui composent la Commission culture et construire ce nouveau document de façon participative. Pour ce faire, il est proposé d'expérimenter cet outil de façon pionnière avec les villes qui le souhaitent afin de recueillir leurs apports, propositions et observations, et ainsi améliorer ce projet à partir de la connaissance locale et des expériences spécifiques des territoires.

Le processus d'élaboration de Culture 21 Plus a débuté en 2023, avec la participation des villes de Jinju, Mexico, Lisbonne, Elefsina, Esch-sur-Alzette et Puebla.

CONTEXTE LA VILLE DE SÉGOU

Aujourd’hui, la ville de Ségou rejoint ce groupe de villes pionnières qui testent l’outil Culture 21 Plus.

En effet, prestigieuse capitale de l’ancien royaume bambara au cœur de l’Afrique de l’Ouest, sur les bords du fleuve Niger, Ségou est une ville de près de 133 501 habitants, présentant les atouts d’une région importante et structurée. Située à 240 km au nord-est de Bamako, Ségou est la quatrième région du Mali et la ville constitue la capitale régionale avec 15 quartiers. Le programme **Ségou ville Créative** est une initiative de la Fondation Festival sur le Niger en partenariat avec la Mairie de Ségou dans un cadre de partenariat public privé. Il a été lancé en 2015 en marge de la 11ème édition du Festival sur le Niger à Ségou et a doté la ville d’une **Politique Culturelle** assortie d’un **programme de développement culturel durable (PDCD)** avec sept projets pilotes qui ont connu un début de mise en œuvre. La vision du Programme est de faire de l’héritage culturel de Ségou et de la créativité artistique, des piliers de développement humain durable, de l’économie locale et du bien-être des populations d’ici 2030.

Les objectifs spécifiques de cette politique sont de promouvoir les différentes identités culturelles, ainsi que la création artistique et culturelle locale de la ville de Ségou en plaçant l’art et la culture au centre du développement local ; de soutenir les professionnel·le·s de la culture (créateur·trice·s, artistes et acteurs culturels de la ville) et améliorer leurs conditions de travail ; d’assurer la vigueur des industries culturelles en élaborant des stratégies qui encouragent la participation des citoyen·ne·s aux arts et à la culture ; renforcer l’éducation, la formation et la sensibilisation aux arts et à la culture et promouvoir durablement le tourisme culturel local dans les milieux scolaires et universitaires.

Le projet met l’accent sur les acteurs culturels et les artistes en général et il s’adresse spécifiquement aux jeunes, aux femmes, aux personnes à mobilité réduite, aux communautés locales, à la société civile et aux populations locales.

Cette démarche a permis le lancement de sept (07) projets pilotes depuis 2019, actuellement en cours de mise en œuvre, notamment : le projet Maaya & Citoyenneté, un projet d’éducation qui consiste à éduquer les enfants et les jeunes (non) scolarisés, toute en s’inspirent des valeurs culturelles malien (Maaya); un projet d’appui au système d’information et de marketing de Ségou (PASIMS) ; le projet de professionnalisation et de renforcement de capacités des artistes et acteurs culturels ; le projet de valorisation du pagne tissé de Ségou ; le projet de valorisation du patrimoine bâti et de la gastronomie locale ; le projet de promotion d’art contemporain et de la musique (Ségou’Art-Festival sur le Niger).

STRUCTURE DE CULTURE 21 PLUS

L'ébauche initiale de Culture 21 Plus, élaborée en 2023, propose 6 blocs, 30 champs d'actions et près de 200 actions, qui cherchent à appréhender de façon exhaustive les liens entre la culture, la citoyenneté et le développement durable.

Cet outil permet deux utilisations possibles : (1) la réalisation d'une auto-évaluation concernant l'état des politiques culturelles sur un territoire ; (2) l'élaboration de stratégies culturelles locales basées sur les droits culturels et la durabilité.

Cette première ébauche de Culture 21 Plus est une proposition initiale qui fera l'objet d'un processus d'expérimentation, de débat et de co-création avec les villes du réseau ; il est donc attendu que cet outil évolue et soit amélioré en permanence jusqu'à son adoption en 2025. Les contributions des participant·e·s à l'atelier alimenteront le processus de consultation en cours et serviront à construire la version finale du document.

Culture 21 PLUS se compose de 6 blocs - Droits, Communautés, Prospérité, Territoires, Nature et Gouvernance - et de 30 champs d'actions. Chaque champ d'actions comprend une liste d'objectifs spécifiques (près de 200 au total) qui guident en détail l'action des gouvernements locaux. Toutes ces catégories sont réparties selon les trois pierres angulaires du « Pacte pour l'avenir : Personnes, Planète, Gouvernement » :

- Le **bloc 1 « Droits »** traite des droits culturels et de la vitalité des écosystèmes artistiques, avec comme éléments clés les concepts de biens communs et de cogestion des services publics dans le secteur culturel ;
- Le **bloc 2 « Communautés »** se concentre principalement sur les liens entre la culture et les questions sociales, telles que l'inclusion, la santé, l'éducation, l'égalité des genres et la paix, en tenant compte des connaissances traditionnelles et des groupes vulnérables et fragiles ;
- Le **bloc 3 « Prospérité »** se concentre sur les liens entre la culture et l'économie, le travail décent, le tourisme et la technologie, en intégrant des concepts tels que la gentrification ;
- Le **bloc 4 « Territoires »** traite de l'aménagement culturel du territoire, avec notamment le patrimoine culturel, l'art public, l'architecture, le design urbain et des approches telles que les récits décoloniaux dans l'analyse de l'espace public ;
- Le **bloc 5 « Nature »** aborde les liens entre la culture et les questions environnementales, notamment avec le patrimoine naturel et les paysages, la biodiversité, le changement climatique, la transition écologique, mais aussi l'alimentation et la gastronomie, qui sont quelques-uns de ses principaux éléments ;
- Le **bloc 6 « Gouvernance »** examine le cœur des politiques culturelles et les mécanismes participatifs, y compris la communication pour améliorer l'efficacité, la transparence et la confiance.

LES 30 CHAMPS D'ACTION ET LE PACTE DE CGLU POUR L'AVENIR DE L'HUMANITÉ

planète personnes gouvernement

personnes

planète

gouvernement

DROITS

1. Droits culturels
2. Culture et création
3. Écosystème culturel et créatif
4. Expressions culturelles citoyennes, culture de proximité et biens communs
5. Services publics culturels
6. Infrastructures et espaces culturels
7. Savoirs et information

COMMUNAUTÉS

8. Culture, inclusion et cohésion sociale, pauvreté et inégalités
9. Culture, santé et bien-être
10. Culture et éducation
11. Culture, égalité des genres et diversité sexuelle
12. Culture, paix, sécurité et vivre-ensemble

PROSPÉRITÉ

13. Économie culturelle et développement local
14. Industries culturelles et créatives, emploi et moyens d'existence
15. Travail décent et conditions économiques et sociales des artistes et des professionnel·le·s de la culture
16. Culture et tourisme durable
17. Culture, numérisation et technologie

TERRITOIRES

18. Culture, urbanisme et aménagement du territoire
19. Culture et espaces publics
20. Patrimoine culturel

NATURE

21. Culture, paysages, espaces et patrimoines naturels
22. Culture, agriculture, alimentation et gastronomie
23. Culture et transition écologique et sociale
24. Culture et changement climatique

GOUVERNANCE

25. Stratégies et politiques culturelles
26. Système de gestion publique de la culture
27. Participation citoyenne
28. Mécanismes de gouvernance et de coopération
29. Coopération internationale
30. Communication

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

L'atelier Culture 21 Plus s'est déroulé en ligne et en présentiel en deux sessions de 2h30 (5h au total). Dans ces deux sessions, les mêmes participant·e·s ont été réuni·e·s pour assurer une continuité dans la réflexion ; chaque session étant séparée de 1 semaine pour rendre le processus plus convivial et dynamique pour les participant·e·s. L'atelier a mobilisé des employé·e·s municipaux et de ministères, des représentant·e·s d'associations locales, des professionnel·le·s de la culture, des universitaires, des acteurs de l'environnement, des représentant·e·s du monde des affaires, du secteur économique et du tourisme, ainsi que des citoyen·ne·s (voir la liste des participant·e·s en annexe). L'atelier a été facilité par Antoine Guibert et Agnès Ruiz, de la Commission culture de CGLU.

SESSION 1 : ÉTAT DE SITUATION LOCALE AVEC CULTURE 21 PLUS

12 SEPTEMBRE 2024

Cette session a permis de présenter l'outil Culture 21 Plus aux participant·e·s et de dresser un état de situation des programmes, actions et politiques locales qui existent sur le territoire de Ségou dans la perspective des droits culturels et du développement durable. Le résultat final de cette session, présenté ici-bas, représente les programmes, actions et politiques existantes à Ségou pour chaque bloc et champs d'actions de Culture 21 Plus, constituant une « photo » de l'état des lieux du territoire.

1. INTRODUCTION (30 MIN)

- Mots de bienvenue de Jordi Pascual, Coordinateur de la Commission culture de CGLU, Keba Daffé, Conseiller technique Ségou Ville Créative et Djibril Guissé, Délégué Général de Ségou'Art Festival sur le Niger.
- Présentation des objectifs de l'atelier ;
- Présentation de CGLU, de l'Agenda 21 de la culture et de la relation entre culture, droits culturels et développement durable ;
- Activité brise-glace.

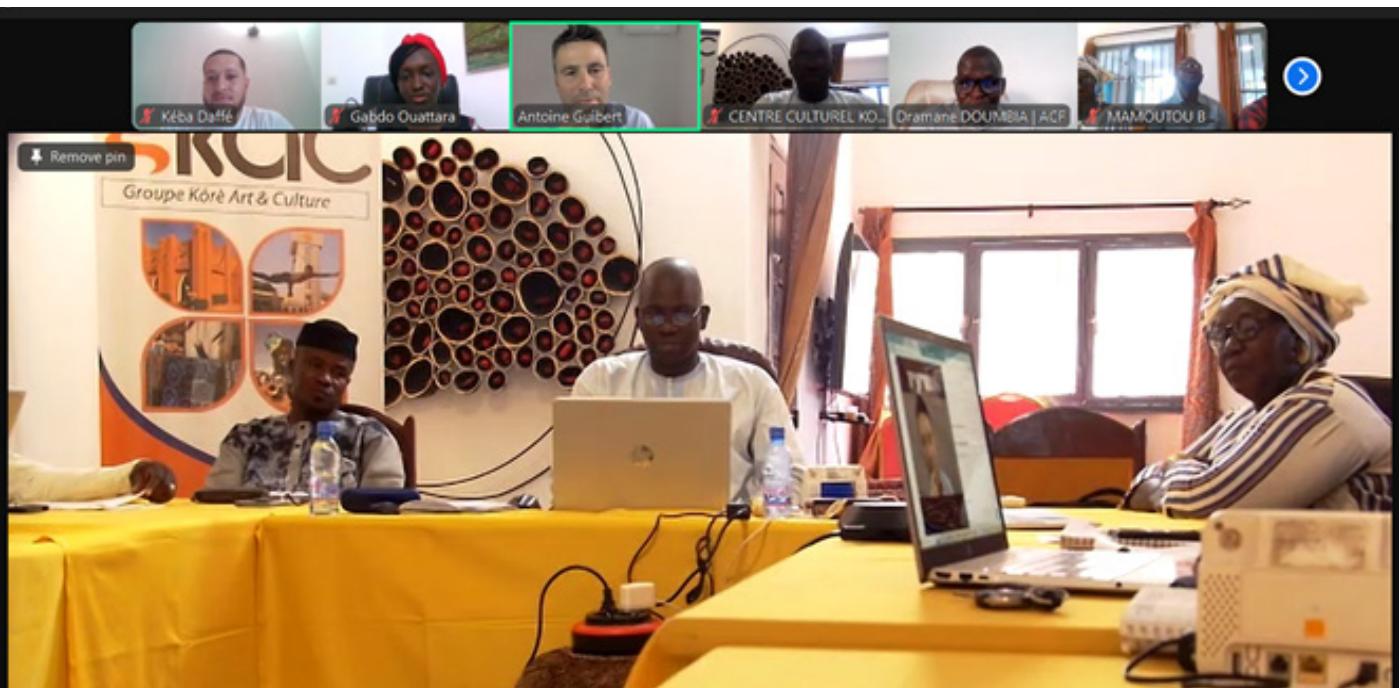
2. ÉTAT DE SITUATION (1H45)

- Présentation de Culture 21 Plus ;
- Questions, réponses et échanges ;
- Travail en petits groupes pour identifier les programmes/actions structurants existants sur le territoire pour chaque champ d'actions.



3. PRÉSENTATION DES RÉSULTATS ET CLÔTURE (15 MIN)

- Identification des blocs et des champs d'actions ayant les plus de programmes/actions identifiés et qui pourraient constituer des forces locales ;
- Identification des blocs et des champs d'actions ayant le moins de programmes/actions identifiés et qui pourraient constituer des faiblesses locales ;
- Clôture et remerciements.



SESSION 2 : ÉLABORER DES ACTIONS LOCALES AVEC CULTURE 21 PLUS

19 SEPTEMBRE 2024 - ATELIER EN LIGNE ET PRÉSENTIEL DE 2H30

Cette session visait à élaborer ou améliorer des politiques, des programmes ou des actions culturelles locales concrètes dans la perspective des droits culturels et du développement durable. La session a commencé avec un travail en groupes afin d'identifier les défis et enjeux globaux du territoire. A partir de cette première réflexion, les participant·e·s ont priorisé les champs d'actions qu'ils·elles estimaient être prioritaires pour répondre aux défis et enjeux du territoire (chaque participant·e pouvait choisir 3 champs d'actions prioritaires). Le résultat final de cette session consiste en un diagramme (présenté ici-bas) qui identifie les domaines prioritaires de Culture 21 Plus sur lesquels travailler localement. Par la suite, les participant·e·s se sont attaché en sous-groupe à définir une série de propositions culturelles concrètes et applicables, dans les domaines prioritaires de Culture 21 Plus, axées de manière transversale sur la résolution des besoins locaux.

1. INTRODUCTION (15 MIN)

- Mots de bienvenue de Jordi Pascual, Coordinateur de la Commission culture de CGLU et Djibril Guissé, Délégué Général de Ségou'Art Festival sur le Niger.
- Présentation des objectifs de l'atelier ;
- Présentation des résultats du module 1 ;
- Activité brise-glace.

The image shows a video conference interface. On the left, a large whiteboard displays a circular diagram titled 'BALANCE DE GOUVERNANCE' (Balance of Governance) with four quadrants: 1. ENJEUX ET DÉFIS CULTURELS (top left), 2. ENJEUX ET DÉFIS SOCIAUX (top right), 3. ENJEUX ET DÉFIS ÉCONOMIQUES (bottom left), and 4. ENJEUX ET DÉFIS ENVIRONNEMENTAUX ET AMÉNAGEMENT DU TERRITOIRE (bottom right). Each quadrant contains several yellow sticky notes with text. On the right side of the screen, there is a grid of video feeds for participants. The feeds are arranged in four rows and three columns. The participants are identified with their names and some are associated with 'Culture 21 UCLG'. The video feeds are as follows:

- Row 1: IKAM SEGOU (salle), Agnès Ruiz - UCLG, Saran COULIBALY (salle)
- Row 2: MAMOUTOU B (salle), CPEL (salle), Antoine Guibert
- Row 3: DJIBRIL GUISSÉ (Salle), Moussa BERTE, Culture 21 UCLG
- Row 4: Mohamed Keita, Kadidiatou MAÏGA (salle), Marta Llobet - ...

2. DÉFINITION DES BESOINS LOCAUX DU TERRITOIRE (50 MIN)

- Définition en groupe des principaux défis et problématiques du territoire de façon transversale (culturel, social, urbain, environnemental, économique, etc.) afin de déterminer un état des lieux global qui permet d'identifier les champs d'actions prioritaires de Culture 21 Plus en fonction du contexte local.

3. TRAVAILLER LOCALEMENT AVEC CULTURE 21 PLUS (1H05)

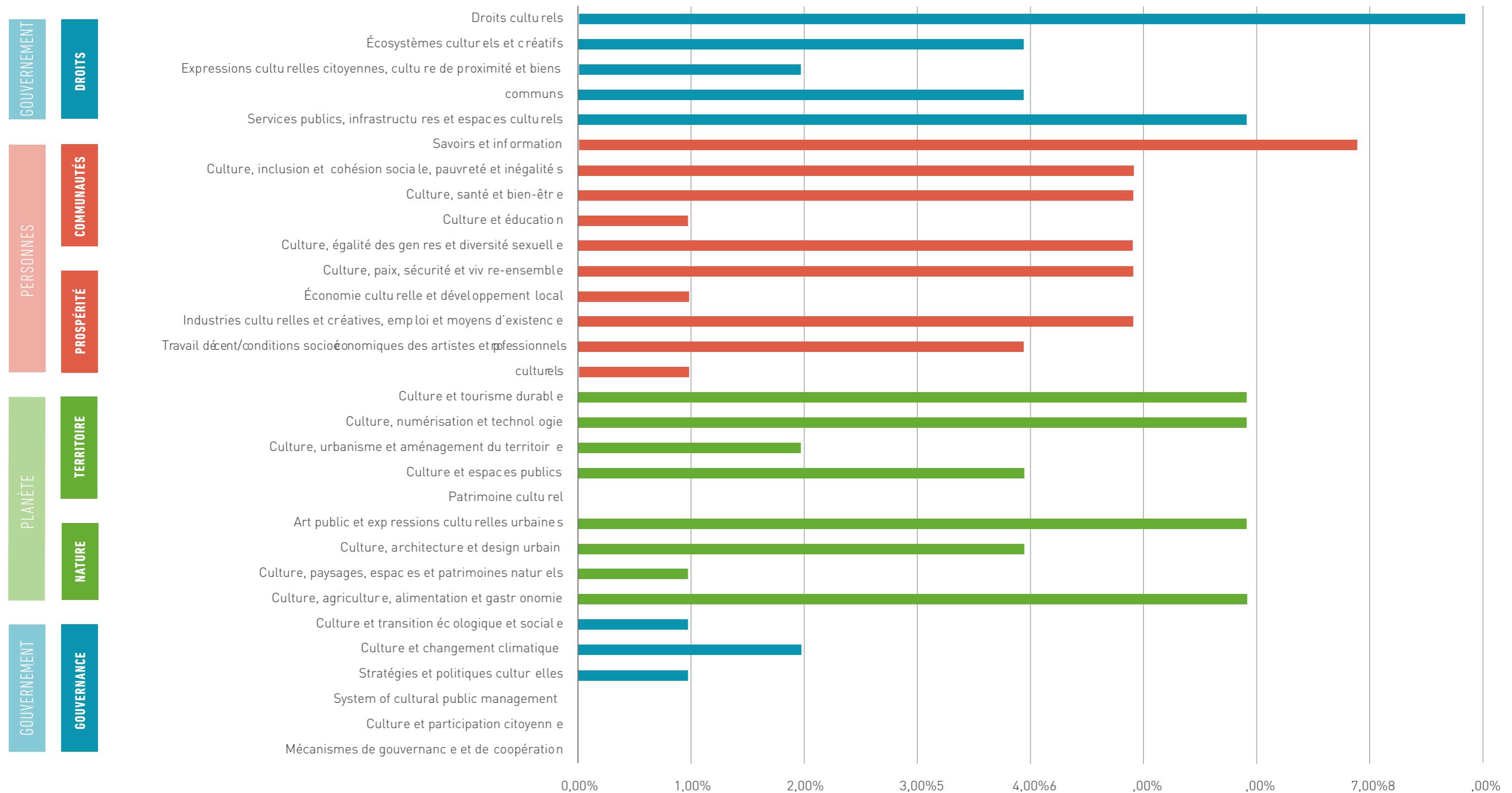
- Priorisation des champs d'actions de Culture 21 Plus en fonction des besoins locaux ;
- Élaboration de propositions d'actions culturelles concrètes basées sur Culture 21 Plus pour répondre aux défis locaux identifiés.

4. PRÉSENTATION DES RÉSULTATS ET CLÔTURE (15 MIN)



CHAMPS D'ACTIONS PRIORITAIRES

Les participant·e·s ont identifié de façon collective les champs d'actions de Culture 21 Plus qu'ils et elles estiment être prioritaires pour répondre aux enjeux et défis de Ségou. Il s'agissait d'un exercice individuel, où chaque participant·e disposait de 3 votes à répartir entre les 30 champs d'actions. La plateforme interactive Mural a été utilisée pour permettre à tous les participant·e·s d'apporter leur contribution.



LES DÉFIS ET ENJEUX LOCAUX DE SÉGOU

Les résultats de la session « défis et enjeux locaux » sont présentés ci-après. Lors de cet exercice de travail en groupe, il s’agissait pour les participant·e·s d’identifier collectivement les principaux défis et enjeux de la ville afin de développer une vision globale et intersectorielle des défis locaux. Les résultats de la session de travail en groupe ont été présentés et débattus en plénière. Ci-dessous vous trouverez la liste de toutes les propositions qui ont été partagées dans le Mural :

Enjeux et défis culturels :

- Existence d'un vivier d'artistes et artistes culturels, motivés, engagés
- Défis de la professionnalisation du secteur des arts et de la culture
- Faire évoluer la perception folklorique de l'Art et la Culture vers la perception d'industries culturelles et créatives (ICC)
- L'insécurité
- Défis liés à la mobilisation des ressources financières du secteur de la culture
- Défis de la promotion des produits culturels
- Partenariat public-privé (Mission culture, Direction de la jeunesse)
- La valorisation de l'identité culturelle
- Résoudre le problème d'espace de diffusion des œuvres culturelles et artistiques
- Actualisation des textes de loi et de règlement sur le statut de l'artiste
- Défis de la démocratisation de la culture (accès de tous à la culture)

Enjeux et défis sociaux :

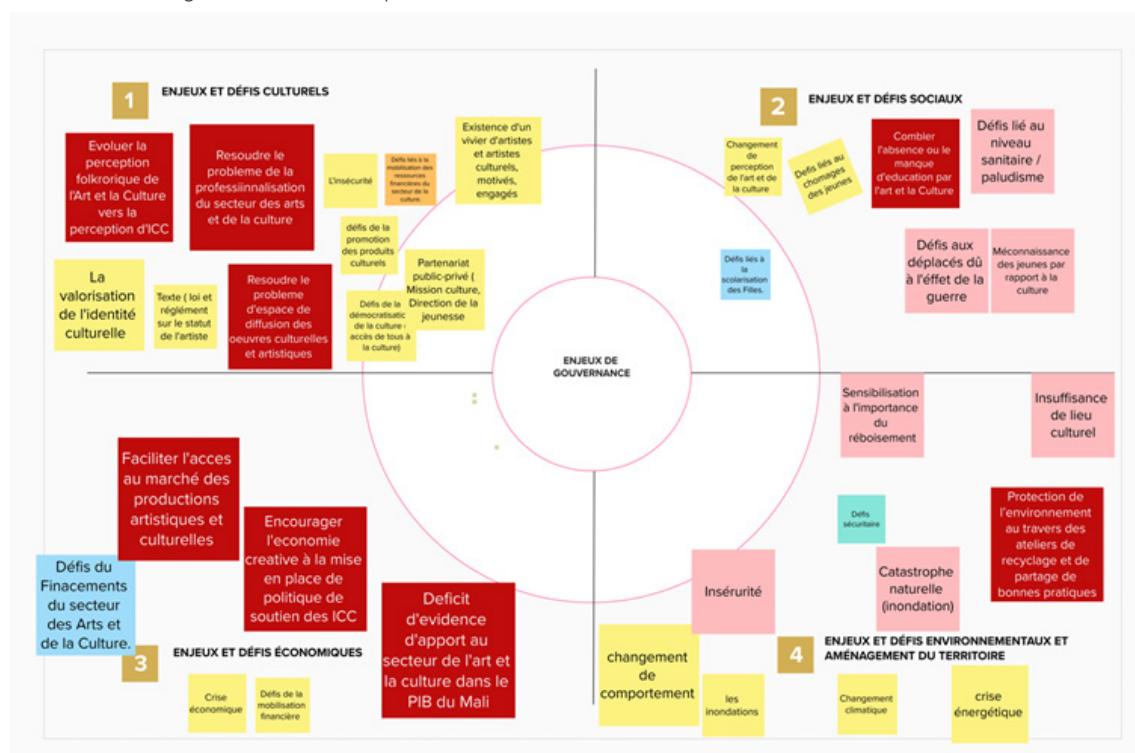
- Défis liés au niveau sanitaire / paludisme
- Combler l'absence ou le manque d'éducation par l'art et la Culture
- Changement de perception de l'art et de la culture
- Défis liés au chômage des jeunes
- Défis aux déplacés dû à l'effet de la guerre
- Méconnaissance des jeunes par rapport à la culture
- Défis liés à la scolarisation des Filles

Enjeux et défis économiques :

- Faciliter l'accès au marché des productions artistiques et culturelles
- Mise en place de politique de soutien des ICC
- Défis du financement du secteur des Arts et de la Culture
- Déficit d'évidence d'apport au secteur de l'art et la culture dans le PIB du Mali
- Crise économique
- Défis de la mobilisation financière

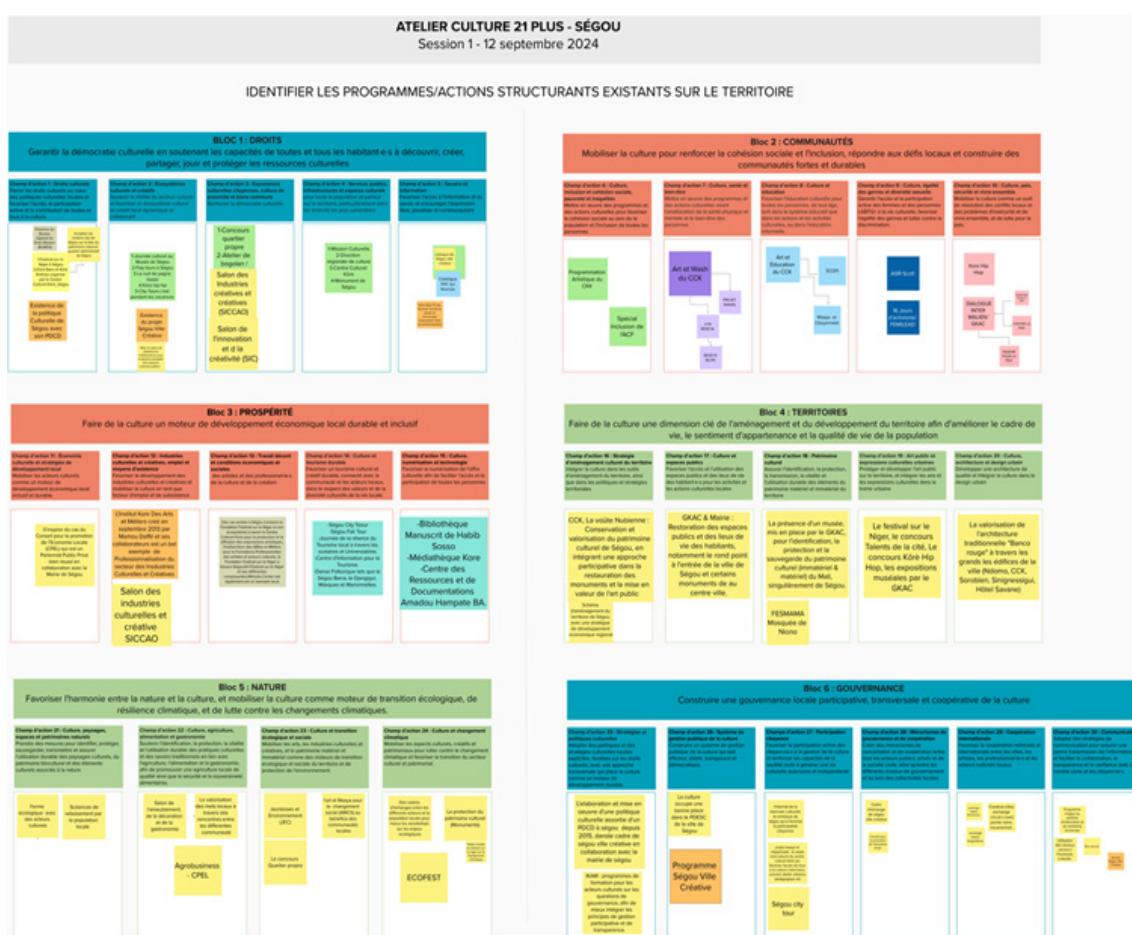
Enjeux et défis environnementaux et de l'aménagement du territoire :

- Sensibilisation à l'importance du reboisement
- Protection de l'environnement au travers des ateliers de recyclage et de partage de bonnes pratiques
- Défis sécuritaires
- Catastrophe naturelle (inondation)
- Insécurité
- Changement de comportement
- Crise énergétique
- Les inondations
- Changement climatique



ÉTAT DE SITUATION DES CHAMPS D'ACTIONS DE CULTURE 21 PLUS

Les résultats de la session « État de situation » sont présentés ci-dessous. Les participant·e·s ont été séparé·e·s en 6 groupes, certains en ligne et d'autres dans la salle, à Ségou. Ainsi, les échanges et les discussions ont pu identifier collectivement, pour chaque champ d'action de Culture 21 Plus les programmes et les actions structurantes qui existent déjà sur le territoire, permettant de définir une « photo » de l'état des lieux sur le territoire :



BLOC 1 : DROITS

CHAMP D'ACTION 1 : DROITS CULTURELS

- Présence du Bureau régional du Droit d'Auteur (BUMDA)
- Inscription de certains sites de Ségou sur la liste du patrimoine national : quartier administratif de Ségou
- Festival sur le Niger à Ségou
- Kôrè Baro et Kôrè Shifinso organisé par le Centre Culturel Kôrè-Ségou
- Existence de la politique Culturelle de Ségou avec son PDCD

CHAMP D'ACTION 2 : ÉCOSYSTÈMES CULTURELS ET CRÉATIFS

- Journée culturelle au Musée de Ségou
- Faly tours à Ségou
- La nuit de pagne tissée
- Kôrè hip hip
- City Tours c'est pendant les vacances
- Existence du projet Ségou Ville Créative
- Mise en place de plateformes collaboratives pour la gestion partagée des espaces culturels publics

CHAMP D'ACTION 3 : EXPRESSIONS CULTURELLES CITOYENNES, CULTURE DE PROXIMITÉ ET BIENS COMMUNS

- Concours quartier propre
- Atelier de bogolan
- Salon des Industries créatives et créatives (SICCAO)
- Salon de l'innovation et de la créativité (SIC)

CHAMP D'ACTION 4 : SERVICES PUBLICS, INFRASTRUCTURES ET ESPACES CULTURELS

- Mission Culturelle
- Direction régionale de culture
- Centre Culturel Kôrè
- Monument de Ségou

CHAMP D'ACTION 5 : SAVOIRS ET INFORMATION

- Catalogue de Ségou ville créative
- Kôrè Web TV qui favorise l'accès au savoir et encourage l'expression libre et communautaire

BLOC 2 : COMMUNAUTÉS

CHAMP D'ACTION 6 : CULTURE, INCLUSION ET COHÉSION SOCIALE, PAUVRETÉ ET INÉGALITÉS

- Programmation Artistique du CCK
- Spécial Inclusion de l'ACF

CHAMP D'ACTION 7 : CULTURE, SANTÉ ET BIEN-ÊTRE

- Art et Wash du CCK
- Projet Ranas
- Ji Ni Beseya
- Beseya Blon

CHAMP D'ACTION 8 : CULTURE ET ÉDUCATION

- Art et Éducation du CCK
- SCOFI
- Maaya et Citoyenneté

CHAMP D'ACTION 9 : CULTURE, ÉGALITÉ DES GENRES ET DIVERSITÉ SEXUELLE

- AGR Scofi
- 16 Jours d'activisme/ FEMILEAD

CHAMP D'ACTION 10 : CULTURE, PAIX, SÉCURITÉ ET VIVRE-ENSEMBLE

- Kore Hip Hop
- Symphonie pour la paix
- Dialogue Inter malien/ GKAC
- Conter la paix
- Peindre pour la paix

BLOC 3 : PROSPÉRITÉ

CHAMP D'ACTION 11 : ÉCONOMIE CULTURELLE ET STRATÉGIES DE DÉVELOPPEMENT LOCAL

- S'inspirer du cas du Conseil pour la promotion de l'Économie Locale (CPEL) qui est un Partenariat Public Privé bien réussi en collaboration avec la Mairie de Ségou.

CHAMP D'ACTION 12 : INDUSTRIES CULTURELLES ET CRÉATIVES, EMPLOI ET MOYENS D'EXISTENCE

- L'Institut Kore Des Arts et Métiers créé en septembre 2013 par Mamou Daffé et ses collaborateurs est un bel exemple de Professionnalisation du secteur des Industries Culturelles et Créatives
- Salon des industries culturelles et créative SICCAO

CHAMP D'ACTION 13 : TRAVAIL DÉCENT ET CONDITIONS ÉCONOMIQUES ET SOCIALES DES ARTISTES ET DES PROFESSIONNEL·LE·S DE LA CULTURE

- Fondation Festival sur le Niger et son écosystème
- Centre Culturel Kore pour la production et la diffusion des expressions artistiques,
- L'Institut Kore des Arts et Métiers pour la Formation Professionnelle des artistes et acteurs culturels,
- la Fondation Festival sur le Niger à travers Ségou'Art-Festival sur le Niger et ses différentes composantes,
- Miéruba Center

CHAMP D'ACTION 14 : CULTURE ET TOURISME DURABLE

- Ségou City Tour
- Ségou Fali Tour
- Journée de la relance du Tourisme local à travers les scolaires et Universitaires.
- Centre d'Information pour le Tourisme.
- Danse Folklorique tels que le Ségou Barra, le Djangui, Masques et Marionnettes.

CHAMP D'ACTION 15 : CULTURE, NUMÉRISATION ET TECHNOLOGIE

- Bibliothèque Manuscrit de Habib Sosso
- Médiathèque Kore
- Centre des Ressources et de Documentations Amadou Hampate BA.

BLOC 4 : TERRITOIRES

CHAMP D'ACTION 16 : STRATÉGIE D'AMÉNAGEMENT CULTUREL DU TERRITOIRE

- CCK
- La voûte Nubienne : Conservation et valorisation du patrimoine culturel de Ségou, en intégrant une approche participative dans la restauration des monuments et la mise en valeur de l'art public

CHAMP D'ACTION 17 : CULTURE ET ESPACES PUBLICS

- GKAC & Mairie : Restauration des espaces publics et des lieux de vie des habitants, notamment le rond-point à l'entrée de la ville de Ségou et certains monuments du centre-ville.

CHAMP D'ACTION 18 : PATRIMOINE CULTUREL

- La présence d'un musée, mis en place par le GKAC, pour l'identification, la protection et la sauvegarde du patrimoine culturel (immatériel & matériel) du Mali, singulièrement de Ségou.
- FESMAMA
- Mosquée de Niono

CHAMP D'ACTION 19 : ART PUBLIC ET EXPRESSIONS CULTURELLES URBAINES

- Le festival sur le Niger,
- Le concours Talents de la cité,
- Le concours Kôrè Hip Hop,
- Les expositions muséales par le GKAC

CHAMP D'ACTION 20 : CULTURE, ARCHITECTURE ET DESIGN URBAIN

- La valorisation de l'architecture traditionnelle "Banco rouge" à travers les grands les édifices de la ville (Ndomo, CCK, Soroblen, Sinignessigui, Hôtel Savane)

BLOC 5 : NATURE

CHAMP D'ACTION 21 : CULTURE, PAYSAGES, ESPACES ET PATRIMOINES NATURELS

- Ferme écologique avec des acteurs culturels
- Séances de reboisement par la population locale

CHAMP D'ACTION 22 : CULTURE, AGRICULTURE, ALIMENTATION ET GASTRONOMIE

- Salon de l'ameublement, de la décoration et de la gastronomie
- La valorisation des mets locaux à travers des rencontres entre les différentes communautés
- Agrobusiness - CPEL

CHAMP D'ACTION 23 : CULTURE ET TRANSITION ÉCOLOGIQUE ET SOCIALE

- Jeunesses et Environnement (JEC)
- L'art et Maaya pour le changement social (AMCS) au bénéfice des communautés locales
- Le concours Quartier propre

CHAMP D'ACTION 24 : CULTURE ET CHANGEMENT CLIMATIQUE

- Des cadres d'échanges entre les différents acteurs et la population locale pour mieux les sensibilisés sur les enjeux écologiques
- La protection du patrimoine culturel (Monuments)
- Tables rondes du Festival sur le Niger sur le changement climatique
- ECOFEST

BLOC 6 : GOUVERNANCE

CHAMP D'ACTION 25 : STRATÉGIES ET POLITIQUES CULTURELLES

- L'élaboration et mise en œuvre d'une politique culturelle assortie d'un PDCD à Ségou depuis 2015, dans le cadre de Ségou ville créative en collaboration avec la mairie de Ségou
- IKAM : programmes de formation pour les acteurs culturels sur les questions de gouvernance, afin de mieux intégrer les principes de gestion participative et de transparence.

CHAMP D'ACTION 26 : SYSTÈME DE GESTION PUBLIQUE DE LA CULTURE

- La culture occupe une bonne place dans le PDESC de la ville de Ségou
- Programme Ségou Ville Créative

CHAMPS D'ACTION 27 : PARTICIPATION CITOYENNE

- L'internat de la biennale culturelle et artistique de Ségou qui a favorisé la participation citoyenne,
- Projet maaya et citoyenneté : le week-end culturel du centre culturel kôré qui favorise l'accès de tous à la culture (kôré baro, concert, atelier artistico-pédagogique etc
- Ségou city tour

CHAMP D'ACTION 28 : MÉCANISMES DE GOUVERNANCE ET DE COOPÉRATION

- Cadre d'échange de Ségou ville créative
- Conseil pour la promotion de l'économie locale

CHAMP D'ACTION 29 : COOPÉRATION INTERNATIONALE

- Jumelage Ségou Richmond
- Creative-cities exchange circuit (CCEC) avec Pointe Noire, Nouackchott
- Jumelage Ségou Angoulême

CHAMP D'ACTION 30 : COMMUNICATION

- Programme d'appui au système d'information et de marketing territorial
- Utilisation des réseaux sociaux (Facebook, LinkedIn)
- Site internet
- Journal Ségou Ville Créative

PROPOSITIONS D'ACTIONS

Dans les blocs d'actions priorisés collectivement, les participant·e·s ont imaginé des propositions et des idées d'actions qui répondent aux domaines de Culture 21 Plus priorisés et aux enjeux locaux identifiés. En fonction des domaines priorisés, les participant·e·s se sont centrés sur des propositions d'actions concernant le Bloc 1 : Droits, le Bloc 2 : Communautés, le Bloc 3 : Prospérité et le Bloc 5 : Nature. Les résultats de la session de travail en groupe ont été présentés et débattus en plénière. Ci-dessous vous trouverez la liste de toutes les propositions qui ont été partagées dans le Mural :

BLOC 1 : DROITS

CHAMP D'ACTION 1 : DROITS CULTURELS

- Renforcement et promotion des activités culturelles pour la population tel que le Festival sur le Niger
- Renforcement de capacités des acteurs culturels

CHAMP D'ACTION 2 : ÉCOSYSTÈMES CULTURELS ET CRÉATIFS

- Continuer l'organisation de la caravane culturelle pour la paix ECOFEST et atelier de recyclage

CHAMP D'ACTION 3 : EXPRESSIONS CULTURELLES CITOYENNES, CULTURE DE PROXIMITÉ ET BIENS COMMUNS

- Renforcement des espaces tels que Kôrè Baro et Kôrè Shifinso qui sont des espaces d'éducation

CHAMP D'ACTION 4 : SERVICES PUBLICS, INFRASTRUCTURES ET ESPACES CULTURELS

- Les espaces culturels, tels que CCK, atelier N'domo et atelier Sinignésigi

CHAMP D'ACTION 5 : SAVOIRS ET INFORMATION

- Journée de sensibilisation et organisation d'atelier d'information et de renforcement des capacités

BLOC 2 : COMMUNAUTÉS

CHAMP D'ACTION 6 : CULTURE, INCLUSION ET COHÉSION SOCIALE, PAUVRETÉ ET INÉGALITÉS

- Mettre en place un programme national de promotion de la paix, la diversité culturelle et la cohésion
- Plaidoyer et sensibilisation pour le respect des droits des artistes (voisins, droit d'auteur et le statut des artistes et griot)
- Instaurer l'éducation artistiques et à la citoyenneté dans le programme scolaire
- Plaidoyer auprès de l'État pour l'augmentation du budget alloué au secteur de la culture

BLOC 3 : PROSPÉRITÉ

CHAMP D'ACTION 11 : ÉCONOMIE CULTURELLE ET STRATÉGIES DE DÉVELOPPEMENT LOCAL

- Créer des événements culturels sur toute l'année (Festival de musique, expo d'art, etc.)
- Renforcer le marché des produits culturels locaux (textiles, sculptures, peintures, etc.)
- Renforcer le Partenariat Public-Privé afin de mobiliser les actions culturelles comme moteur de développement local

CHAMP D'ACTION 12 : INDUSTRIES CULTURELLES ET CRÉATIVES, EMPLOI ET MOYENS D'EXISTENCE

- Promouvoir davantage les exemples d'incubateur pour les ICCs afin de favoriser la professionnalisation du secteur (Cas de IKAM Ségou)
- Intégrer les ICC dans les stratégies locales et nationales de développement économique

CHAMP D'ACTION 13 : TRAVAIL DÉCENT ET CONDITIONS ÉCONOMIQUES ET SOCIALES DES ARTISTES ET DES PROFESSIONNEL·LE·S DE LA CULTURE

- Créer un fonds dédié au soutien des projets artistiques locaux qui permettrait de financer des initiatives innovantes et de donner aux artistes de Ségou les moyens de développer leur créativité
- Engager les acteurs culturels dans la promotion des énergies renouvelables, le développement de l'agriculture durable et la gestion saine des déchets

CHAMP D'ACTION 14 : CULTURE ET TOURISME DURABLE

- Promouvoir le Tourisme local à travers les scolaires et Universitaires et renforcer l'opérationnalisation de Ségou City Tour et Ségou Fali tour

- Développer des applications mobiles et des plateformes interactives permettant aux visiteurs d'explorer virtuellement les sites touristiques

CHAMP D'ACTION 15 : CULTURE, NUMÉRISATION ET TECHNOLOGIE

- Mettre en place des plateformes d'e-commerce spécifiques pour les artistes, permettant la vente en ligne de produits créatifs tels que des œuvres d'art (Cas de ACF), des produits dérivés culturels (Smart Ségou)

BLOC 5 : NATURE

CHAMP D'ACTION 21 : CULTURE, PAYSAGES, ESPACES ET PATRIMOINES NATURELS

- Renforcements de capacités des écoliers à la plantation d'arbres à travers les expressions artistiques (Conte, Théâtres, etc.), un des outils d'inculcation des notions et valeurs d'éducations endogènes

CHAMP D'ACTION 22 : CULTURE, AGRICULTURE, ALIMENTATION ET GASTRONOMIE

- Organisations des concours quartiers propres

CHAMP D'ACTION 23 : CULTURE ET TRANSITION ÉCOLOGIQUE ET SOCIALE

- Promotion et protection de l'environnement à travers le recyclage, des ateliers de partages de bonnes pratiques et de l'utilisation responsable des déchets plastiques

CHAMP D'ACTION 24 : CULTURE ET CHANGEMENT CLIMATIQUE

- Lutter contre l'ensablement du Fleuve Niger à travers la sensibilisation des riverains

ANNEXE.

LISTE DES PARTICIPANT·E·S

À L'ATELIER

Korotimi Traoré, Présidente, Centre Sinignesigui

Adama Koné, Directeur, Direction Régionale de la Culture

Cheick Sissoko, Chef, Mission Culturelle

Gaoussou Fofana, Directeur, Direction Régionale de l'hôtellerie et du Tourisme

Mahamadou Dembélé, Chef de division service qualité, Direction Régionale de l'Artisanat

Aboubacar Dembélé, Chargé de programme division enfants et familles, Direction Régionale de la Promotion de la Femme, de l'Enfant et de la Famille

Bakary Dembélé, Comptable, Direction Régionale de la Jeunesse

Alboukadar Maiga, Président de la branche d'activité habillement cuir et peau, Conférence Régionale de la Chambre des Métiers (CRCM)

Djibril Guissé, Délégué Général, Ségou'Art Festival sur le Niger

Keba Daffé, Conseiller technique, Ségou Ville Créative

Bintou Bouaré, Administratrice, Conseil pour la Promotion de l'Economie Locale

Idrissa Goro, Responsable Administratif, Institut Kôrè des Arts et Métiers (IKAM)

Bourama Diarra, Administrateur, Centre Culturel Kôrè

Moussa Boubacar Diarra, Programme Manager, Fond Africain pour la Culture (ACF ACADEMY)

Ina Gabdo Ouattara, Responsable Communication, African Culture Fund – Fonds Maaya

Tiémodo Diarra, Membre Association des Hôteliers et Restaurateurs pour le Tourisme à Ségou (AHRTS)

Nouhoum Berthé, Secrétaire permanent, Conseil pour la Promotion de l'Économie Local (CPEL)

Moussa Berthé, Coordinateur de la Caravane Culturelle pour la Paix, Fondation du Festival Sur le Niger (FFSN)

Amadou Koné, Secrétaire permanent, Réseau Kya

Dramane Doumbia, Chargé des ressources humaines, Fondation Festival Sur le Niger (FFSN)

Coumba Sissoko, Gestionnaire de la boutique Artisanale SMARTS – SEGOU

Amadou Diall Caissier, Comptable, SMARTS - Ségou

Mamadou Coulibaly, Assistant marketing en commercialisation, IKAM

Mohamed Keita, Comptable, IKAM

Saran Coulibaly, Chargé de la Communication du Programme Ségou Ville Créative, Programme Ségou Ville Créative

Mamoutou B Traoré, Comptable, FFSN

Kadidiatou Maiga, Coordinatrice, Programme Ségou Ville Créative

Fatoumata Bintou Diakité, Représentante Du Centre de Recherche et de Formation pour les Industries Légères et Textiles (CERFILTEX)

Mamadou Touré, Chargé de communication, IKAM

Khalifa Koné, Assistant administratif, Centre Culturel Kôrè

Idrissa Diabaté, Conseiller AMCS, Centre Culturel Kôrè



CONTACT

Committee on Culture of United Cities
and Local Governments – UCLG
culture@uclg.org
[@uclg_org](https://uclg.org)

Daffé, Kéba
Conseiller technique Ségou ville Créative
keba@ikamsegou.com

