

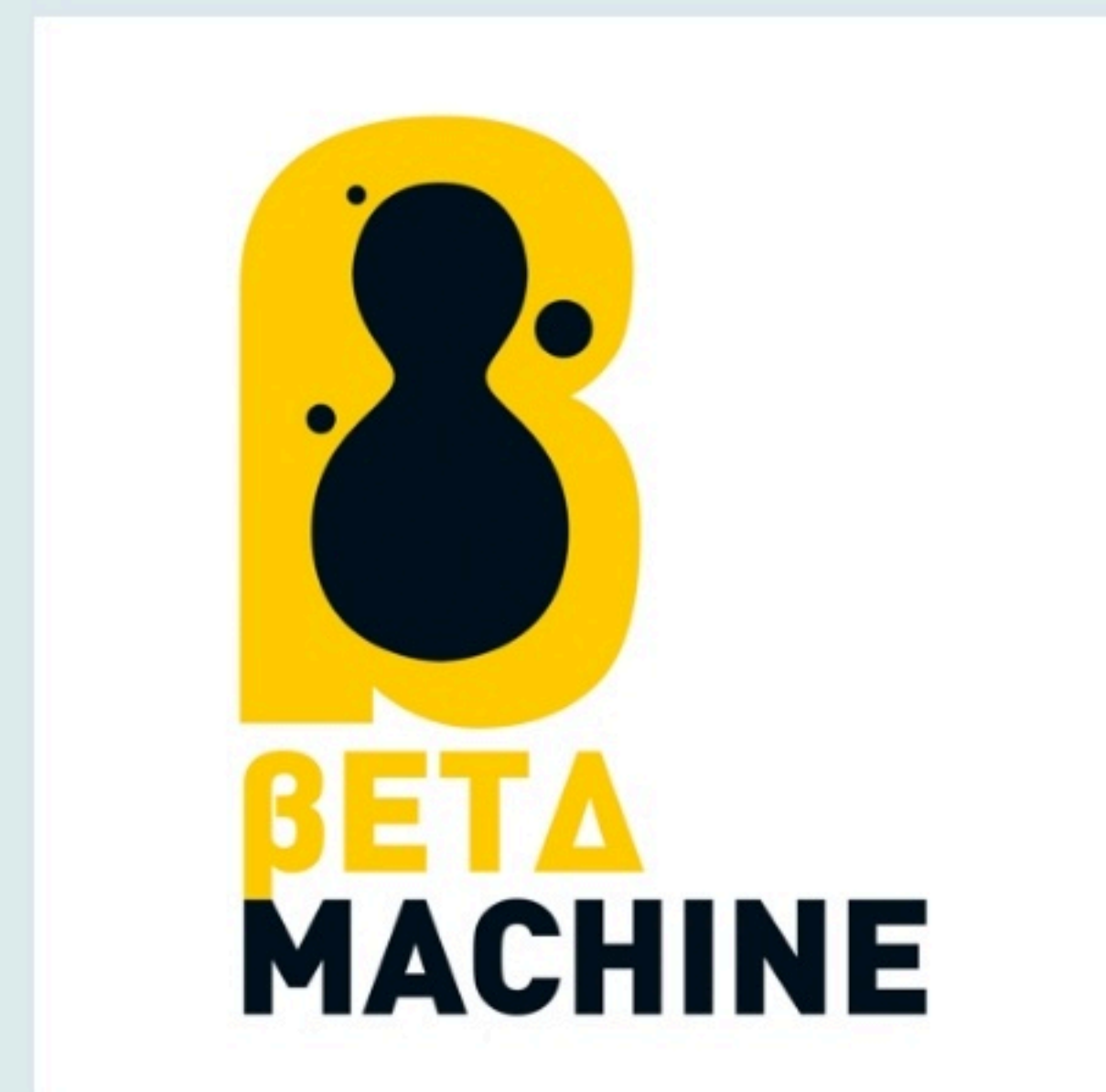
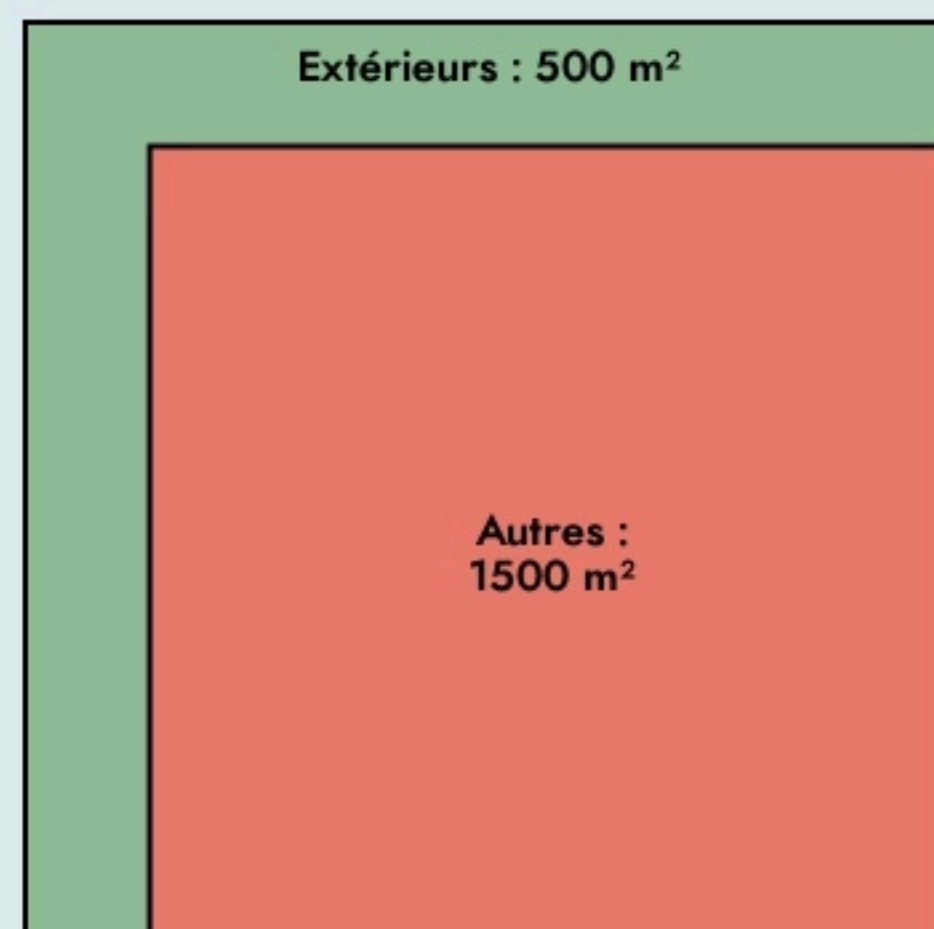


Lucé  
**BETAMACHINE**

[www.betamachine.fr/](http://www.betamachine.fr/)

## **SURFACE**

2000 m<sup>2</sup> au total

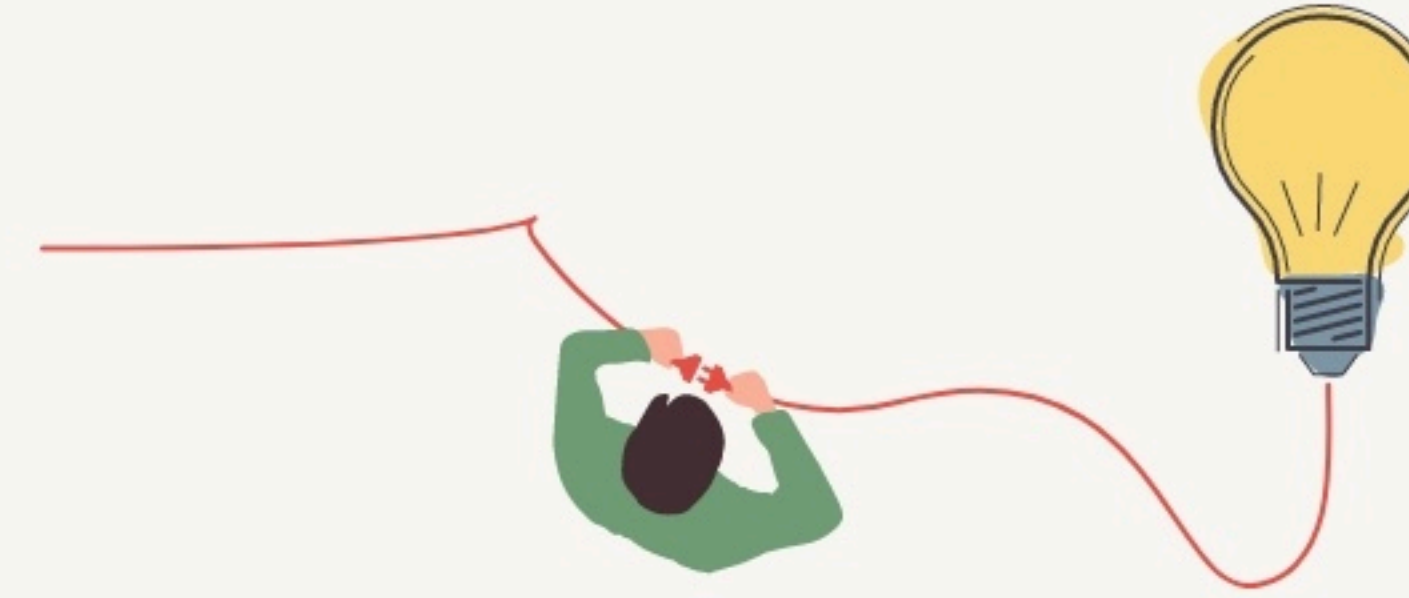


## Inauguration

9 décembre 2014

## L'IDÉE FONDATRICE

Betamachine est le hacherspace de l'agglomération chartraine depuis 2014, basé à Lucé depuis 2022. C'est un espace citoyen dédié aux sciences et techniques, aux savoir-faire et à la création sous toutes ses formes. C'est un Lab (en construction) de 2000 m<sup>2</sup> d'ateliers techniques, d'espaces d'expérimentation, mais aussi 500m<sup>2</sup> de jardins potagers, en périphérie. Betamachine, c'est aussi une résidence qui accueille 11 créateur.ice.s, qui bénéficient d'un espace de travail personnel et de l'ensemble des moyens techniques du Lab.



Betamachine, est un lieu de rencontre social et physique pour une communauté ouverte de près de 85 personnes où étudiants, retraités, demandeurs d'emploi, personnes en reconversion, créateurs, artistes, entreprises et passionnés coopèrent et partagent librement leurs connaissances.

De nombreuses activités rythment la vie de l'association. Du numérique au Low Tech, la diversité des disciplines est au cœur de la démarche de Betamachine. Au programme en ce moment, des ateliers de vannerie, de couture, de tricot, de design, d'arduino, d'impression 3D, d'électronique, de radio-amateur, de réparation partagée, de vélo, de photo, de mosaïque et de mécanique automobile.

Les membres bénévoles ont également la possibilité de participer à de nombreux projets collectifs qui ont jalonné l'histoire de Betamachine : les travaux participatifs, la production participative d'événements grand public, dont le festival Faire Hacker, le dôme géodésique DOMUS, la participation à un atelier éphémère de confection d'équipements de protection sanitaire lors du premier confinement. Autant d'actions qui font rayonner les valeurs de coopération, de solidarité et de partage que nous prônons.

## LES VALEURS PORTÉES

**Partage**

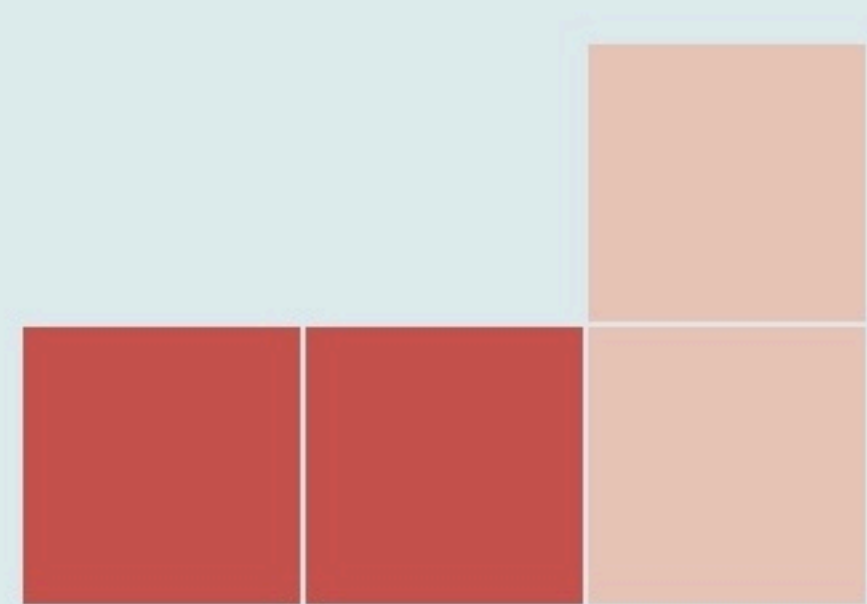
**Coopération**

**Créativité**

**Expérimentation**

## LA PROGRAMMATION DU LIEU

*Évènement public*



### Type de structures participant au projet

- Entreprises
- Associations
- Artistes
- Autres

## LA COMPOSITION

Nombre et nature des structures ayant leurs locaux ou exerçant leur activité au sein du lieu.

4

structures occupantes



## LES ACTEUR.ICES

**GOUVERNANCE**  
partagée avec

**50**

Bénévoles

**2**

Emplois directs