

UNIVERSITÉ DU LITTORAL CÔTE D'OPALE
Centre de Gestion Universitaire de Dunkerque

« Fantasmapolis » : ville créative, numérique, utopique et globale

**En quoi les mutations culturelles et technologiques actuelles tendent à
rendre les espaces urbains créatifs et par conséquent attractifs et
dynamiques ?**

*L'exemple du projet Mon Œil
Performance numérique produite par le collectif d'artistes
Métalu à Chahuter.*

Kevin Deffrennes

*Master « Territoire, Culture, Tourisme, et dynamiques transfrontalières »
Mention « Espace littoraux, Histoire, Culture, Acteurs et Territoire »
Spécialité « Culture, création artistique et développement du territoire » 2ème année*

Année universitaire 2012/2013

Directeur de Mémoire : M Hervé Flanquart –Professeur de sociologie Tutrice de stage : Perrine Rohart –
Responsable Administrative du Collectif Métalu à Chahuter

Remerciements

En préambule à ce mémoire, je souhaite adresser mes remerciements les plus sincères aux personnes qui m'ont apporté leur aide et qui ont contribué à l'élaboration de ce mémoire.

Je tiens à remercier sincèrement, Monsieur Hervé Flanquart, en tant que Directeur de mémoire, pour son aide et sa disponibilité tout au long de la réalisation de cet ouvrage.

Je voudrais également exprimer ma gratitude en vers Perrine Rohart et Isabelle Pénard, responsables administratives à Métalu à Chahuter, pour leur extrême patience et leur générosité, dont elles ont su faire preuve au cours de ce stage, et pour leurs conseils et leur soutien malgré leurs charges professionnelles.

Je tiens également à remercier particulièrement Jean Marc Delannoy, responsable du projet *Mon Œil*, pour m'avoir permis de prendre part à l'élaboration de cet événement, et pour ses conseils et son aide tout au long de ce stage.

J'adresse mes plus sincères remerciements à Estelle Coquerelle, Lucie Morival, Damien Demeestere, Christophe Girard ainsi qu'à tous les artistes du collectif pour leurs collaborations, leurs conseils lors de la réalisation de cette tâche, et pour leur sympathie au quotidien.

Enfin je remercie chaleureusement mes proches et amis, qui m'ont aidé et encouragé au cours de la réalisation de ce mémoire.

Merci à toutes et à tous.

Avant propos

Métalu à Chahuter est un collectif d'artiste, sous la forme d'une association de loi 1901, qui promeut l'art de rue. L'objectif de l'association est de permettre à des projets originaux et des créations expérimentales d'être produits. Les projets, produits par Métalu à Chahuter, sont diffusés dans l'ensemble des structures, lieux et évènements culturels de la région.

Métalu à Chahuter regroupe ainsi une dizaine d'artistes et de compagnies fonctionnant sur la base de la mutualisation et du partage. En effet tous les projets sont portés par une même équipe administrative et évoluent dans un espace et avec des moyens communs.

Mes missions de stages s'articulent autour de plusieurs projets. Tout d'abord l'organisation de la fête du printemps, évènement phare de Métalu qui permet pendant deux jours de fêter l'arrivée du printemps en proposant spectacles, concerts, et performances dans ses locaux. En outre je suis chargé de plusieurs missions administratives : suivi des contrats en cours de réalisation, suivi des adhésions etc.

Enfin je suis en charge du suivi du projet numérique « Mon Œil » du collectif Amalgamix¹ qui prendra place lors de la Capitale Régionale de la Culture à Dunkerque. « Mon Œil » est une performance vidéo qui offre une approche cinématographique du paysage en travaillant sur le cadre et sa composition, le mouvement et sa relation au temps. Dans la continuité de mon stage de Master 1 au pôle numérique du manège.mons, ce mémoire s'articulera autour d'une réflexion sur l'impact des nouvelles technologies dans l'art et la culture, tout en considérant les nouveaux aspects des politiques culturelles actuelles.

¹ Amalgamix est une compagnie qui fait partie de Métalu à Chahuter.

Sommaire

Introduction	1
---------------------------	----------

Partie 1 : Mutations culturelles, technologiques, urbaines à l'œuvre au sein de l'espace public et privé et de l'espace physique et virtuel

I. Réflexions sur l'espace urbain	6
A. Définitions	6
1. L'Urbanisme en question	6
2. La ville et l'espace urbain.....	8
3. L'espace public vs l'espace privé.....	11
B. L'Art dans l'espace public.....	14
1. La commande publique	15
2. Le 1% artistique.....	16
3. Les nouveaux commanditaires	18
C. Réenchanter la ville et l'espace urbain.....	19
1. Les fêtes.....	20
2. Les arts de rue / festival.....	21
3. Les fabriques culturelles : l'exemple de Métalu à Chahuter	22
II. Numérimorphose des contenus culturels	25
A. Acquérir (Musée virtuel)	25
1. Un nouveau rapport au réel	25
2. Un nouveau rapport à l'art et à la culture	27
B. Stocker : l'exemple de la musique et du cinéma	30
1. Ecoute musicale.....	30
2. Création vidéo	32
C. Partager.....	34
1. La numérimorphose appliquée à l'espace public	34
2. L'industrie du cinéma.....	37

III. Urbanité numérique	41
A. Cité numérique utopique	41
1. Cité utopique	41
2. Le numérique dans le projet urbain	42
3. Noosphère.....	44
B. Ville Nouvelle et ville numérique	45
1. Le concept de ville nouvelle.....	45
2. La ville numérique ou ville intelligente.....	46
3. Réseau européen des villes numériques	48
C. Réseaux	49
1. Cyberspace et cyberculture.....	49
2. « Réseapolis ».....	51
3. Réseaux sociaux du réel au virtuel, du virtuel au réel	53

Partie 2 : Villes numériques et villes de culture, archétypes de la ville créative ?

I. Le concept de ville créative	57
A. Richard Florida : comment une ville devient-elle créative ?.....	57
1. Great places	57
2. La Classe créative.....	59
3. Fondement et origine de la thèse sur la « classe créative »	67
B. Une théorie controversée.....	70
1. Des indicateurs ambigus.....	70
2. L'artiste : nouvelle figure du travailleur.....	72
3. Une Dénaturation de l'offre culturelle	74
C. Qu'est ce qu'être créatif ?.....	75
1. Créativité et nouvelles technologies	76
2. Des équipements culturels phares	77
3. Quel avenir pour la Ville créative?.....	79
II. Dunkerque 2013 : Capitale Régionale de la Culture	81
A. Le concept de la Capitale Régionale de la Culture.....	81
1. Capitale de la culture en Nord Pas de Calais (source : INSEE)	81
2. La Capitale Régionale de la Culture.....	84

3.	Dunkerque 2013	85
B.	Echecs, réussites et enjeux d'une capitale culturelle	88
1.	Béthune 2011 / Valenciennes 2007 : questionnement sur les politiques culturelles et l'évènementiel	88
2.	Mons/Maubeuge 2015: where technologie meets culture	89
3.	De Lille 3000 à Nord Magnetic : quelles perspectives pour l'activité artistique ?.....	93
C.	Politique culturelle française d'aujourd'hui	95
1.	Le rôle fondamental des collectivités territoriales.....	95
2.	Evolution des politiques culturelles.....	97
3.	Dunkerque 2013	98
III.	La ville créative appliquée en métropole Lilloise	100
A.	La métropole Lilloise en effervescence.....	100
1.	Lille Métropole Communauté Urbaine	100
2.	Un nouvel « art de ville » ?	103
3.	L'investissement numérique lillois.....	105
B.	Tourcoing la créative.....	107
1.	Une ville de culture	107
2.	Ville numérique / Plaine Images	108
Partie 3 : Réalités augmentées : l'œil du créateur sur la ville, le monde, l'art numérique et la culture. Quelles limites pour la ville fantasmée ?		
I.	Art numérique et espace public	112
A.	Le projet Mon Œil	112
1.	Art Numérique et espace public	112
2.	Amalgamix : collectif mélangeur d'images et d'expériences numériques	113
3.	Mon Œil : interrogation sur la ville créative.....	114
B.	Le citoyen-artiste.....	116
1.	Bernard Lahire : culture de l'individu	116
2.	Retour sur un sacre de l'amateur	119
3.	Le citoyen et l'artiste dans l'espace public.....	121
C.	Interaction/Participation : comment attirer le regard.....	123
1.	Art numérique et interaction.....	123

2.	Mon Œil Œuvre participative	124
3.	Réalité augmentée	124
II.	« Fantasmapolis » : la ville à travers l’œil du créateur.....	127
A.	Créolisation : Cultures partagées.....	127
1.	Une nouvelle conception du monde	127
2.	La ville « Néo-théâtrale ».....	129
3.	La ville mobile.....	130
B.	Le Futurisme dans l’art.....	131
1.	Futurisme : une avant-garde pour un homme nouveau	131
2.	Une mystification des machines.....	133
3.	L’expression du dynamisme.....	135
4.	Des arts futuristes	137
C.	Le Jeu : Espace interactif du réel au virtuel, de l’imaginaire au rationnel	139
1.	Les jeux en réseaux	139
2.	Les jeux dans la ville	140
III.	Fracture numérique et culturelle : limites d’un monde urbain fantasmé	143
A.	Une globalisation contrastée.....	143
1.	« LA » Métropole	143
2.	Identité réelle et virtuelle.....	144
B.	Fracture numérique.....	145
1.	Aménagement du territoire.....	145
2.	S’équiper et se cultiver	149
C.	Obsolescence technologique	150
1.	La pérennité de l’œuvre numérique en question	150
2.	« Une hémorragie de donnée »	152
3.	Low technologies	153
	Conclusion	155
	Bibliographie	157

Introduction

L'évènement "Dunkerque 2013, Capitale Régionale de la Culture", va offrir à l'agglomération de Dunkerque de nouveaux équipements culturels : Le Bateau Feu, Les 4 Ecluses, Le FRAC, La Licorne et Fructôse. L'équipe d'Amalgamix avec le projet *Mon Œil* propose de suivre la transformation de la ville à partir de ces différents chantiers (bâtiments, quartiers) à travers le regard de la population dunkerquoise.

Mon Œil est une performance vidéo qui s'articule en trois phases : l'observation, l'interprétation et la performance. Chaque session est l'objet d'une approche spécifique. Une thématique est choisie en fonction du territoire et de ses habitants. Il s'inscrit dans un temps long, celui de la rencontre et du débat. C'est une création in situ qui met au centre de la démarche artistique le regard des habitants sur leur quartier, son identité, son passé, son avenir... Elle est conçue comme un véritable projet participatif, intégrant la collaboration de la population et des structures culturelles dans la récolte d'images et de sons. Cette matière collectée, travaillée et mixée, est projetée en direct le soir du spectacle sur une sphère gonflable, accompagnée de musiciens.

Cette performance vidéo et numérique nous interroge sur le rôle d'équipements culturels dans le développement d'une ville, mais aussi du numérique et des nouvelles technologies dans l'art et la construction des espaces urbains.

En quoi les mutations culturelles et technologiques actuelles tendent à rendre les espaces urbains créatifs et par conséquent attractifs et dynamiques ?

« Fantasmapolis² » renvoie à la ville fantasmée, rêvée, et recoupe plusieurs conceptions : de la ville fantasmée à la ville numérique, en passant par la ville globale et créative. Nous interrogerons la ville à travers l'art, la culture, et les nouvelles technologies. L'espace urbain impacté par l'arrivée du numérique et de nouvelles politiques culturelles, est remodelé. Des zones urbaines abandonnées sont réhabilitées et de nouveaux centres urbains sont créés.

² Terme utilisé pour une exposition détaillée dans un ouvrage intitulé *Fantasmapolis la ville contemporaine et ses imaginaires* qui réfléchit sur l'espace urbain à l'ère des nouvelles technologies et de la globalisation

Notre rapport au monde et à la culture a changé et a évolué, en lien avec l'apparition de nouveaux médias, de nouveaux supports. Granjon Fabien et Combes Clément³ utilisent un terme approprié pour ce phénomène culturel du 21^{ème} siècle : « la numérimorphose ». En effet l'accès aux œuvres est plus rapide et plus facile. Les nouvelles technologies ont participé à cette accessibilité des contenus culturels. La « numérimorphose » renvoie donc à cette nouvelle façon d'envisager les contenus culturels. Granjon.F et Combes.C utilisent ce terme pour la consommation musicale qui est de plus en plus dépendante d'internet et des formats numériques. Cependant elle peut être étendue à d'autres domaines artistiques, celui de la littérature, du cinéma, des arts plastiques mais aussi aux objets et aux relations que nous entretenons avec le monde en général.

Ce mémoire traite de la ville sous différentes formes à travers l'œil de la culture, des nouvelles technologies, et de l'art numérique.

Les politiques culturelles actuelles tentent de développer de nouveaux événements dans le but de relancer l'économie d'une ville et de transformer son image. L'apparent désengagement de l'Etat, et l'implication des collectivités territoriales dans le secteur culturel sont des éléments déclencheurs de nouvelles mutations à prendre en compte. Les Capitales Régionales et Européennes de la Culture, lancées depuis quelques années, participent à cela. Richard Florida a théorisé cette volonté de développement économique à travers son concept de ville créative. Il met en avant le fait qu'une ville pour se développer économiquement doit pouvoir attirer une classe créative. Il se base donc sur le concept de capital créatif et montre de quelle manière une ville doit attirer ce capital et le mettre en valeur. Cette thèse économique a subi nombre de critique qu'il s'agira de développer.

Nous prendrons appuie sur plusieurs projets urbains, artistiques et culturels de la métropole lilloise et dunkerquoise, mais aussi internationaux, pour mettre à jour ces problématiques urbaines, technologiques et culturelles. Le projet *Mon Œil* du collectif Amalgamix sert de point de repère à travers l'ensemble de ce mémoire, puisque en tant que projet urbain, numérique, artistique et culturel il permet d'englober l'ensemble des questionnements développés tout au long de mémoire.

³ Auteurs de La numérimorphose des pratiques de consommation musicale. In Réseaux [en ligne]. Juin 2007, n° 145-146, p. 291-334. Disponible sur : <www.cairn.info/revue-reseaux-2007-6-page-291.htm> (consulté le 11 mars 2012)

« Les gens de Paris ont l'air toujours d'être occupés, mais en fait, ils se promènent du matin au soir ; la preuve, c'est que lorsqu'il ne fait pas bon à se promener, trop froid ou trop chaud, on ne les voit plus ; ils sont tous dedans à prendre des cafés crème et des bocks. C'est ainsi !
Siècle de vitesse ! qu'ils disent. Où ça ? Grands changements ! qu'ils racontent. Comment ça ?
Rien n'est changé en vérité. Ils continuent à s'admirer et c'est tout. Et ça n'est pas nouveau non plus. Des mots, et encore pas beaucoup, même parmi les mots, qui sont changés ! Deux ou trois par-ci, par-là, des petits... » Bien fiers alors d'avoir fait sonner ces vérités utiles, on est demeurés là assis, ravis, à regarder les dames du café. »

Celine, Voyage au bout de la nuit. 1932

Partie 1

Mutations culturelles, technologiques, urbaines à l'œuvre au sein de l'espace public et privé et de l'espace physique et virtuel.

I. Réflexions sur l'espace urbain	6
A. Définitions	6
B. L'Art dans l'espace public	14
C. Réenchanter la ville et l'espace urbain	19
II. Numérimorphose des contenus culturels.....	25
A. Acquérir (Musée virtuel)	25
B. Stocker : l'exemple de la musique et du cinéma.....	30
C. Partager	34
III. Urbanité numérique	41
A. Cité numérique utopique	41
B. Ville Nouvelle et ville numérique.....	45
C. Réseaux.....	49

Mutations culturelles, technologiques, urbaines à l'œuvre au sein de l'espace public et privé et de l'espace physique et virtuel.

« Une ville est une cristallisation d'états sociaux révolus, un accumulateur d'acquisitions civilisatrices, « un organe spécialisé de transmission sociale de tous les arts et de toutes les sciences », comme l'ont fait remarquer Geddes et Mumford. Elle accumule l'héritage de sa région, lui donne corps et le combine, suivant certains équilibres, avec l'héritage culturel de plus larges unités : nationales, raciales, religieuses, humaines. En fait, la Cité, par sa matérialisation symbolique des réponses données par l'homme à ses besoins et ses idéaux, en fait par sa représentation totale du faire et de l'agir, de l'intellectualité et de la spiritualité humaine, est la plus grande œuvre d'art collectif ! Loin de remplir cette mission, les vastes agglomérations, aujourd'hui, ne constituent plus que de grandes aires de désorganisation sociale ; la ville disparaît en tant qu'organisme composé d'art collectif et de technique. »

4

Les liens qui unissent l'espace public et l'espace virtuel sont de plus en plus étroits. Les frontières qui les séparent sont devenues poreuses. De l'espace public codé, délimité, ancré dans le réel, l'arrivée du numérique et des nouvelles technologies abat les frontières et crée de nouvelles voies, de nouveaux accès, un réseau vers un monde virtuel. Définir l'espace urbain, l'urbanisme, l'espace public et privé, permet de s'en rendre compte. En outre il s'agit aussi de mettre en exergue les mutations culturelles, technologiques et urbaines qui s'opèrent chaque jour au sein de nos cités. L'arrivée du numérique a bousculé nos rapports à l'art et la culture. Bientôt, l'espace urbain ne deviendrait plus qu'un support donnant accès au monde virtuel. Le monde réel nous entretiendrait physiquement, technologiquement et économiquement. Mais paradoxalement ce serait dans le monde virtuel que l'on entretiendrait nos réels sentiments et nos relations aux autres

De la ville utopique à la ville numérique il faut évoquer les évolutions qui ont engendré l'apparition de tels concepts.

⁴ cf. Bardet Jean Gaston, Un nouvel urbanisme. *Un urbanisme visionnaire* [en ligne]. Disponible sur : <http://jeangastonbardet.com/presentations/Nouvel%20Urbanisme%201.pdf>

I. Réflexions sur l'espace urbain

« Le Terme urbanisme n'est entré dans la langue qu'au début du XXème siècle, mais la discipline qu'il désigne a existé de tout temps, en tous lieux, avec plus ou moins de rigueur suivant les aspirations et les modes de groupement des population. » (cf. Grand Larousse encyclopédique, édition familiale en 23 volumes, Larousse, 1970-1976).

L'espace urbain est un lieu qui depuis plusieurs décennies fait l'objet de politiques culturelles. Les artistes ont été et sont incités à investir l'espace urbain à travers commandes publiques et festivals. Cependant, la rue demeure le lieu où les artistes créent, et s'expriment en dehors des chemins institutionnels. La ville peut être ainsi œuvre, support de l'œuvre, mais aussi le lieu où se déroulent les activités artistiques.

A. Définitions

L'art, dans l'espace urbain, suppose que l'on définisse dans un premier temps ce qu'est l'espace urbain, l'espace public, l'espace privé et plus précisément l'urbanisme.

1. L'Urbanisme en question

Il s'agit de voir de quelle façon l'urbanisme peut être envisagé et ainsi relié à l'art et à l'espace public. L'urbanisme est un bien grand mot qui regroupe de nombreuses définitions. Nous allons donc en choisir quelques unes pour les expliquer.

En règle générale l'urbain s'oppose par définition au rural, c'est-à-dire ce qui renvoi à la campagne. Mais le terme qui nous intéresse plus exactement est celui d'urbanisme puisqu'il recoupe des concepts que l'on abordera au cours de notre réflexion.

L'urbanisme, dans un premier temps, peut être envisagé comme la manière dont l'on aménage l'environnement des habitants : « *c'est-à-dire qu'il se préoccupe des usages ordinaires de chacun, qu'il améliore ses déplacements et facilite les liaisons que ce dernier noue et dénoue en permanence avec d'autres citoyens mais aussi avec le vivant et la*

nature. En définitive l'urbanisme est l'art de bâtir la demeure terrestre de l'humain afin qu'il puisse y résider en paix avec autrui et en harmonie avec les éléments, out en déployant ses potentialités et en exprimant ses rêves ». (cf. Institut d'urbanisme de Paris. *L'abc de l'urbanisme*. Paris, Université Paris-Est Créteil Val De Marne UPEC, 2010, p 8.)

Cette première définition fait entrer l'urbanisme dans le champ du social ou plutôt de la rencontre entre les citadins, c'est-à-dire entre les habitants d'un espace, d'une ville avec leurs semblables mais aussi avec la nature qui les entourent. Cette définition semble aussi quelque peu utopique dans le sens où l'urbanisme n'aurait pour vocation que le bien-être de l'Homme, et favoriserait son « élévation sociale et économique ».

Le Larousse du XXème siècle en six volumes (lib. Larousse 1933-1945) nous dit :

« Urbanisme [nissm'] n. m. Science ou théorie de l'aménagement des villes. -ENCYCL. L'urbanisme comporte tout ce qui a trait à l'aménagement et à l'embellissement des villes et même des villages. On pourrait résumer son vaste programme en trois mots : assainir, agrandir, embellir. C'est une question très complexe, liée non seulement à l'hygiène générale, à la salubrité publique, au confort [...] mais encore à l'esthétique (monument historiques, artistiques, sites [...]). Mais l'urbanisme a pris une importance plus immédiate dans la reconstruction des centres urbains ruraux anéantis ».

Cette conception de l'urbanisme nous montre ici qu'il s'agit de gérer l'aménagement de son agglomération. Cependant, c'est dans le Grand Larousse de la langue française, en sept volumes, que l'on voit se préciser cette idée en y incorporant le terme « Art ».

« Urbanisme [...] Art d'aménager et d'organiser les agglomérations urbaines. Art de disposer dans l'espace urbain ou rural des établissements humains [...] de telle sorte que les fonctions et les relations entre les hommes s'exercent de la façon la plus commode, la plus économique et la plus harmonieuse. » (Grand Larousse de la langue française en sept volumes, Lib. Larousse, 1978.)

Ainsi nous retrouvons la conception sociale de l'urbanisme et de l'espace urbain évoquée plus tôt.

Dans un article du *Monde* datant du 5 janvier 1945 intitulé « Qu'est ce que l'urbanisme ? » l'auteur nous dit : « Vidal de la Blache, Werner Sombart, Henri Dccugis ont fait ressortir

que, du VI^e siècle à l'an 1800, soit durant douze siècles, la population de l'Europe n'avait jamais dépassé 180 millions d'habitants. Or, de 1800 à 1914, en un peu plus d'un siècle, cette population s'est élevée de 180 à 460 millions. A cette vertigineuse croissance il faut encore ajouter un trop-plein de 100 millions d'Occidentaux qui se sont déversés en Amérique.

*En trois générations seulement c'est l'avènement des masses. La foule succède aux grimpes. Les populations des groupes locaux, disséminées dans les régions, triplent de volume. Privées de l'appui de la tradition et d'une direction éclairée, ces populations, au lieu de s'organiser elles-mêmes ou d'essaimer en de nouveaux groupes autonomes à l'échelle humaine, se concentrent dans des agglomérations monstrueuses, au service de la grande industrie. C'est le phénomène dit d'urbanisation ou de concentration dans les villes et certaines régions minières. » (cf. Institut d'urbanisme de Paris. *L'abc de l'urbanisme*. Paris, Université Paris-Est Créteil Val De Marne UPEC, 2010, p 12.)*

L'urbanisme pourrait donc être l'art d'organiser l'espace pour accueillir ces masses de population. Ainsi nous pourrions terminer sur cette définition : « *L'urbanisme remonte aux temps préhistoriques [...] L'urbanisme est la science et l'art d'appliquer la prévoyance pratique à l'élaboration et au contrôle de tout ce qui entre dans l'organisation matérielle humaine et de ce qui l'entoure. [...] Il est beaucoup plus mauvais de voir trop petit que de voir trop grand : il ne faut pas perdre de vue que les projets doivent être adaptés aux besoins de la population qui vivra dans la ville, et que tout doit être conçu dans son intérêt, non seulement immédiat mais encore futur.* » (cf. Institut d'urbanisme de Paris. *L'abc de l'urbanisme*. Paris, Université Paris-Est Créteil Val De Marne UPEC, 2010, p 12.)

2. La ville et l'espace urbain

La ville et l'espace urbain sont deux termes liés que l'on va tenter de définir. La ville par définition est une agglomération de construction, un ensemble d'habitation proches les unes des autres qui regroupent un ensemble de personnes avec des traits sociaux particuliers. Elle naît tout d'abord d'un besoin d'une population d'interagir et des avantages que cela procure. L'interaction est à la base de toute ville, une ville qui n'interagit pas se meurt. Les

causes de ces interactions sont multiples : religieuses, économiques, stratégiques, sociologiques, etc. En ville ces espaces d'interactions côtoient des espaces de résidence, de vie. Il s'agit donc pour elle d'être organisée de manière à ce que ces espaces se complètent créant ainsi des secteurs centraux et périphériques. La forme traditionnelle de la ville avec un centre et une périphérie évolue et ce grâce à l'évolution des transports en commun et des liaisons interurbaines. Les villes se développent dans des lieux et sites stratégiques en lien avec le territoire et ce qui les entoure (lac, fleuve, montagne...) La ville possède aujourd'hui des noyaux multiples.

*« Est-il possible de compter que la moitié de la population mondiale réside en ville ? Oui et non. Oui dans la mesure où il existe bien, plus ou moins partout, une définition statistique de la ville quand bien même elle est variable. Non dans la mesure où l'isolement (statistique) de la ville contrevient à la réalité des espaces vécus qui s'inscrivent dans la continuité spatiale et temporelle prise à toutes les échelles. L'urbain ou plus exactement l'urbanité recouvre l'ensemble de l'espace terrestre : il a fallu des urbains pour inventer les réserves naturelles ou le wilderness ; c'est un héritage de la modernité séparant nature et culture, la ville civilisée et la campagne progressivement « naturalisée ». [...] l'urbanisation continue de se déployer en même temps que les écarts de densité s'accroissent sans pour autant provoquer l'éloignement accru des régions désertées. C'est que le mode d'occupation de l'espace n'est plus seulement celui de l'habiter localement par ancrage. Il comprend aussi l'habiter de passage qui associe à l'urbain des espaces de circulation récréative de plus en plus soignés jusqu'à l'entretien de leur sauvagerie. » (cf. Retaille Denis. L'information géographique. In : *Editorial* [en ligne]. Disponible sur : <www.cairn.info/revue-l-information-geographique-2010-3-page-1.htm>)*

Les villes sont de plus en plus nombreuses et de plus en plus importantes. En continuant à se développer certaines se rejoignent pour former des communautés urbaines. Selon L'Insee :

« L'espace urbain est l'ensemble, d'un seul tenant, de plusieurs aires urbaines et des communes multipolarisées qui s'y rattachent. Dans l'espace urbain multipolaire, les aires urbaines sont soit contiguës, soit reliées entre elles par des communes multipolarisées. Cet espace forme un ensemble connexe. Un espace urbain composé d'une seule aire urbaine est dit monopolaire. » (cf. Institut national de la statistique et

des études économiques. L'espace Urbain. In : *INSEE* [en ligne]. Disponible sur : <http://www.insee.fr/fr/methodes/default.asp?page=definitions/espace-urbain.htm>)

L'espace urbain serait donc le regroupement de villes, c'est-à-dire d'aires urbaines. Plus généralement la ville serait un « *Assemblage d'un grand nombre d'habitations disposées par rues* » (Larousse du XIX^{ème} siècle). Cette courte définition garde l'aspect du collectif et de l'accumulation des hommes et des habitations. La ville est liée à la centralité, c'est le lieu où se rassemblent les Hommes ; elle assure l'échange et la rencontre. La ville peut être alors envisagée comme une forme architecturale ou alors comme espace social, politique, religieux ou encore économique. Ces espaces se combinent différemment en fonction des nationalités et des cultures.

L'espace urbain est l'élément physique, construit qui représente la ville. Tel un miroir la ville reflète les modes de vie, les volontés, les espoirs, la mémoire collective, les légendes, les histoires de ses habitants. La ville est représentative du sens que ces mêmes habitants donnent aux espaces qui la composent à partir du passé qu'ils ont en commun. « *La ville objet communicationnel* » c'est-à-dire, objet qui mêle la technique à travers la construction de bâtiments, de rues, d'espaces, ainsi que le bon fonctionnement de ces espaces, le social qui comprend les dimensions déjà évoquées plus tôt (échanges et rencontres entre les habitants) et enfin la sémiotique, qui renvoie à l'ensemble des signes et significations que les citadins donnent à la ville. « *Ces trois dimensions sont interdépendantes, à la fois synchroniquement et diachroniquement* » ; ce qui signifie qu'en fonction de sa culture et de ses origines un élément peut prendre une signification différente d'un individu à un autre, d'un groupe à un autre, d'une ville à une autre. « *Nous ne pouvons pas séparer la ville-objet matériel de son usage et des modes de vie de ses habitants* » (cf. Sanson Pascal. *Les arts de la ville dans le projet urbain*. Paris, Université François Rabelais, 2011, p 23). La ville revêt donc une dimension physique et sociale. On dépasse alors la première définition qui n'envisageait la ville que comme une accumulation d'habitations. La ville et l'espace urbain sont bien plus que ça.

De plus l'espace urbain est aussi considéré comme le « *cadre d'échanges sociaux, les lieux où les individus affirment leur propre identité par rapport au lieu et par rapport à autrui. De plus par l'usage que l'individu fait des espaces vécus, il s'approprie les codes collectifs de lecture de comportement dans ces espaces. La ville, en tant qu'objet communicationnel, [...] est une forme de médiation car elle permet, par ses espaces,*

*l'appropriation singulière, par l'usager, des informations qui constituent la culture collective caractéristique de l'identité de ces espaces et des groupes sociaux qui les occupent à un certain moment de l'histoire. Cela veut dire que la médiation correspond au moment où le sujet se construit une représentation du lien social et de sa propre appartenance à un groupe et à un lieu » (Sanson Pascal. *Les arts de la ville dans le projet urbain*. Paris, Université François Rabelais, 2011, p24)*

La ville est aujourd'hui composée de plusieurs groupes ethniques et culturels, qui communiquent entre eux à différentes échelles.

3. L'espace public vs l'espace privé

L'espace public vient s'opposer par nature à ce qui relève de l'intime et donc de l'espace privé. Depuis la Grèce antique l'espace public renvoie à la politique, au débat ; c'est l'espace où l'on rend nos opinions publiques.

En grecque, on use du terme « aidôs » qui signifie la pudeur pour évoquer le privé et donc l'intimité. Pour Thierry Pacquot , philosophe et professeur à l'institut d'urbanisme de Paris, la « pudeur » signifie aussi le « respect » et le « sentiment de l'honneur ». Pour Alain Pons ce sont des valeurs directement liées d'une part à la ville et l'ensemble de ces espaces publics et voies de communication, et d'autre part à la cité et l'ensemble de ses citoyens et institutions.

Thierry Pacquot nous dit « *La maisonnée agence du « privé » avec du « public » pour utiliser du vocabulaire d'aujourd'hui, en ouvrant l'un et l'autre aux esclaves et domestiques, à la famille, à la parentèle plus éloignée et aux amis, d'où une hiérarchie des pièces selon leur degré d'intimité. Par conséquent la porte le seuil, l'entrée des demeures [...] (filtrent) subtilement les visiteurs. [...] Le domaine privé contient une partie un peu moins privée, déjà publique en quelque sorte qui sert à la réception. » (Paquot Thierry. L'espace public. In : *La Découverte* 2009, p. 47)*

T.Paquot nuance ses propos à travers Hermés et Hestia, dieux grecques, et en reprenant les réflexions de Vernant (1963, 1965) ; et de Kahn (1978).

« Hestia (« foyer »), fille de Chronos et de Rhéa, est la déesse vierge du foyer, de la maison et de la famille, mais elle est aussi cœur de la Cité, qui lui voue un culte public. C'est dans l'hestiatorion du prytanée que les hôtes de la Cité dînent avec les archontes. Hermès, fils de Zeus et de Maïa (fille d'Atlas) produit le feu avec un pilon frotté dans une cupule de bois, réalisant ainsi symboliquement une union sexuelle entre un élément mâle et un élément femelle, signe d'immortalité. [...] Hermès (est) le dieu des routes et des frontières, mais aussi des athlètes, de la fertilité... Messager des dieux, il facilite la communication entre les humains et les dieux et aussi entre les simples mortels ne parlant pas les mêmes langues à qui il sert d'interprète. [...] Tout semble les opposer : déesse de l'intérieur et dieu de l'extérieur, [...] ils sont pourtant associés lors de nombreux rituels et cultes biens qu'ils ne forment pas un couple. Jean Pierre Vernant (1914-2007), s'interrogeant sur ce drôle de couple, examine minutieusement divers rituels, fêtes et représentations et relève finalement une proximité entre Hestia et Hermès. « Pour les membres de l'oïkos le foyer, centre de la maison, marque ainsi la route des échanges avec les dieux d'en bas et les dieux d'en haut, l'axe qui fait d'un bout à l'autre communiquer toutes les parties de l'univers ». constate-t'il. Hestia et Hermès réalisent l'unité des contraires : « la déesse immobilisant l'étendue autour d'un centre fixe et le dieu la rendant indéfiniment mobile dans toutes ses parties » comme si « privé » et « public » étaient consubstantiels l'un à l'autre ». (Paquot Thierry. L'espace public. In : *La Découverte* 2009, p49)

Cette longue citation nous incite à voir, dès l'époque romaine, un lien ténu entre le privé et le public. D'un point de vue général, on agit dans ces cités pour le bien commun et donc public, tout en gardant à l'esprit son intérêt propre. « Les grecs conçoivent l'économie comme relevant des individus et de la communauté ». (Paquot Thierry. L'espace public. In : *La Découverte*. 2009, p50)

Le couple privé/public évolue en fonction des civilisations, des sexes, des âges. Il s'agit de le reconsidérer à chaque fois dans son contexte. Prenons une nouvelle fois l'exemple de la civilisation romaine et grecque : « La société romaine cultive le goût du spectacle, de l'architecture monumentale, de la parade, d'un certain exhibitionnisme, tous éléments qui rendent public ce qui auparavant ne sortait pas de la sphère privée. » (Paquot Thierry. L'espace public. In : *La Découverte*. 2009, p 51.) La façon dont s'habille les romains, permet aussi de se rendre compte des frontières poreuses entre public et privé. En

effet la toge permettait de montrer leur rang social, leur richesse, ils exhibent publiquement une part de leur vie privée.

Ces exemples historiques nous montrent de prime abord que la relation entre les termes publics et privés est ambiguë et que cette ambiguïté ne date pas d'aujourd'hui. Norbert Elias dans *La Civilisation des Mœurs* reprend les traités de civilité et notamment celui d'Erasme. Ces traités sont des petits livres qui montrent comment l'on doit se comporter pour avoir une vie civilisée. Ces recommandations permettent plus facilement de vivre dans l'espace public et non plus privé. Norbert Elias montre que l'individu va se « socialiser », et de ce fait se comporter différemment en public et en privé. Si la plupart de ces principes ne sont plus d'actualité certains persistent encore de nos jours. Ils montrent une prise de distance (à partir de la Renaissance) avec nos pulsions dites « animales ».

En évoluant nos sociétés ont changé nos façons de concevoir le public et le privé. Si l'on revient plus spécifiquement à l'espace public, on le considère plus récemment comme l'ensemble des rues, voies, lieux publics (jardins, parcs, places etc.). Il a donc pour caractéristique principale de communiquer ou de faire communiquer. Cependant, s'il existe toujours, il communique de plus en plus avec l'espace privé, cela par la transformation de notre rapport au monde. En effet la mondialisation, la mutation des supports médiatiques, l'arrivée des nouvelles technologies, l'augmentation de la vidéo surveillance, mais aussi la privatisation d'espaces urbains rendent notre rapport à l'espace public plus complexe et créent des expériences alternatives.

« L'urbanisation planétaire, avec les centres commerciaux, le tourisme de masse, le mobilier urbain, les enclaves sécurisées, etc., transforme les usages des espaces publics et les uniformise. Pourtant, des résistances se manifestent (spectacles de rue, code de la rue, cyber-rue, etc.) et associent aux espaces publics, gratuits et accessibles, l'esprit de la ville. » (cf. Paquot Thierry. L'espace public. In : *La Découverte*. 2009)

Si l'on s'intéresse de plus près aux significations des mots « privé » et « public », on remarquera des modifications de sens en fonction des époques (tel qu'on a pu le remarquer pour le mot « urbanisme »). Le « public » est lié à ce qui est commun ou/et collectif, le « privé » à ce qui relève de l'« intime » ou de l'« individuel ». Il est important de différencier

ces deux termes pour montrer que chaque jour des expériences, tant culturelles qu'artistiques, tentent de modifier ce rapport d'opposition (même si nous reviendront plus tard sur cette remarque, nous pouvons d'or et déjà citer l'exemple de spectacle réalisés dans un garage, un jardin, un salon, chez l'habitant).

Dans tout projet urbain les politiques vont s'intéresser à améliorer ou transformer l'espace public, espace propice à la déambulation, à la détente, au loisir ou au transport. Lorsque l'on parle d'espace public, nous savons tous à quoi cela fait référence ; nous avons tous une expérience dans l'espace public, nous sommes contraints d'y passer du temps : parcs urbains, places, terrasses de café, etc. Ces espaces créent une centralité. Les pouvoirs publics vont tenter de rendre ces espaces les plus confortables possible : disposition de bancs, de poubelles, d'éclairages, de parterres de fleurs. L'espace public est difficilement démontrable : c'est un concept. On ne peut pas montrer l'espace public mais on peut essayer de le définir par des exemples composites. L'espace public induit une notion appartenant au domaine artistique ; on offre cet espace véritablement au public, aux citoyens, gratuitement. L'urbanisme serait plus de l'ordre technique et n'appartiendrait pas aux citoyens mais aux institutions dans un but d'intérêt économique commun envers ces mêmes citoyens. L'urbanisme servirait les besoins de la réalité, l'espace public servirait les moyens abstraits.

Ainsi le public et le privé, l'espace public et l'espace privé, ont muté au cours du temps et continuent leur transformation aujourd'hui. Il devient de plus en plus compliqué d'opposer ces termes, l'espace devient multiple, le privé s'entremêle au public. On a évoqué l'implication des politiques dans la construction et l'aménagement des espaces dit publics, cet embellissement de la ville ne date pas d'aujourd'hui, de tout temps on a essayé de les rendre plus agréables par l'architecture des bâtiments et les équipements publics. Aujourd'hui on parle d'urbanisme. Mais « *Les intendants et les artistes qui ont, au XVIIIème siècle, réalisé l'embellissement de nos grandes cités : Reims, Nancy, Bordeaux, Rennes, Paris, étaient assurément des urbanistes sans le savoir* ». (Paul Léon, Préface à : Léon Auscher, Georges Rozet. *Urbanisme et Tourisme*. Ernest Leroux. 1920, p 3 et 4)

B. L'Art dans l'espace public

L'art dans l'espace public servirait à améliorer la vie des gens, et rejoint ainsi des conceptions telles que le vivre ensemble mais aussi l'hommage, la mémoire collective.

1. *La commande publique*

L'art, dans l'espace public, servirait à améliorer la vie des gens, et rejoint ainsi des conceptions telles que le vivre ensemble mais aussi l'hommage, la mémoire collective. Créer une œuvre dans l'espace public, c'est aussi prendre en compte des considérations urbaines architecturales, sociales, économiques. Il ne faut pas oublier d'impliquer les citoyens, les habitants, les usagers et jongler entre le politique, le juridique et les contraintes techniques.

Les œuvres d'art dans l'espace public sont de plusieurs types, de l'ornementation à la commémoration, en passant par l'interpellation et l'aide au vivre ensemble. On le sait, les artistes interviennent depuis longtemps dans l'espace public pour le transformer. Ils se sont aussi appropriés l'espace urbain fait de bâtiments et de rues, car l'architecture est aussi un art, un art qui durant certaines époques enjolivait la ville.

Il faut cependant ne pas oublier la dimension politique de l'art dans l'espace public, en effet différents dispositifs administratifs ont été mis en place pour cadrer l'intervention de l'artiste dans l'espace public. Tout d'abord le plus connu est celui de la commande publique. Ce dispositif a toujours existé, mais s'est vu développer dans les années 80 avec Jack Lang et la mise en place de la délégation aux arts plastiques.

Ces commandes publiques peuvent prendre différentes formes : sculpture, photographie, estampe, peinture etc. Les commandes publiques sont un moyen de montrer que la France soutient ses artistes. Elles sont à l'initiative de nombreux établissements comme les hôpitaux ou collectivités territoriales.

On peut trouver une définition de la commande public chez Guy Tortosa : *« loin de se confondre avec une catégorie artistique [...], (la commande publique) devait être avant tout comprise comme un dispositif d'ordre à la fois humain, juridique et budgétaire, mis en place par un État mécène à l'usage des artistes et des collectivités qui souhaitaient donner le jour à de véritables œuvres d'art, autrement dit à des réalisations qui ne soient pas des simulacres, dans des espaces et dans des temps que les conditions habituellement offertes aux artistes par les galeries, les musées ou les centres d'art ne permettaient pas »*. (Tortosa Guy. *Commande publique*. In : *Dictionnaire des politiques culturelles de la France depuis 1959*. 2001, Paris, CNRS Éditions / Larousse, p. 137.)

La commande publique serait alors un moyen pour les artistes de sortir des espaces muséaux institutionnels ou traditionnels. Depuis les années 80 la commande publique a évolué et n'est plus seulement destinée à l'aménagement des ronds-points, à des commémorations nationales ou à la simple ornementation d'édifice public. L'œuvre de Daniel Buren pour la cour du Conseil d'Etat au Palais Royal fut très mal reçue, l'art contemporain fit son entrée dans l'espace public et rompit la tradition d'un art cantonné aux espaces muséaux.

La commande publique suppose la collaboration du commanditaire et de l'artiste, et de la prise en compte des attentes des publics.

Certaines commandes d'œuvre ont servi à orner l'espace public, on décore alors les bâtiments religieux ou politiques. A l'exemple de l'hôtel de ville de Paris qui en 1882 a été reconstruit comme à l'origine. C'est au cours des années et des mouvements artistiques que l'ornementation va laisser place à la fonctionnalité. L'ornementation va nuire à la beauté des édifices architecturaux (l'exemple de la Villa Savoye pensée par Le Corbusier illustre ces propos). Ces commandes publiques peuvent aussi être de l'ordre de la commémoration à travers monuments aux morts, statues, monuments commémoratifs. Ces œuvres font appel à une notion de vivre ensemble par une interpellation évidente. Jochen Gerj et Esther Gerj créent en 1986 un *Monument contre le fascisme* à Hamburg-Harburg. Une colonne de douze mètres de haut permet aux habitants de venir signer de leur nom l'œuvre. Il participe ainsi en tant que co-auteur à l'élaboration de l'œuvre. Au cours des années la colonne a été progressivement enfouie, aujourd'hui seul son sommet est encore visible ainsi que les signatures.

La commande publique est le dispositif le plus connu et à l'initiative de nombreux projets artistiques dans l'espace urbain mais il n'est pas le seul.

2. Le 1% artistique

Ajouté à ce dispositif on trouve celui du 1% qui veut que 1% du projet architectural soit consacré à la réalisation d'une œuvre d'art. Ce dispositif date de 1951 pour les projets scolaires et universitaires, et de 1980 pour la construction publique (c'est-à-dire pour la

plupart des constructions publiques de l'Etat et celle des collectivités territoriales). Il a pour objectif principal de mettre de l'art là où il n'y en avait pas, et d'apporter un soutien aux artistes.

Sur le site du ministère de la culture on détaille ce dispositif. On parle alors de « décoration des constructions publiques » pour évoquer le 1% artistique. C'est tout d'abord une commande d'œuvre à un ou plusieurs artistes. Il s'est élargi au cours du temps à un plus large ensemble de domaines artistiques des arts visuels, à la peinture, à la sculpture, à la vidéo, au graphisme etc. Aujourd'hui on ne considère plus la sculpture comme seule possibilité d'intervention, on va solliciter d'autres champs artistiques. Il suppose la rencontre de trois acteurs : l'artiste, l'architecte et le public. Plus récent que la commande publique ce dispositif est suivi par un comité artistique qui donne un avis sur les propositions de l'artiste. Ces commandes d'œuvre sont soumises à un appel à candidature auprès des artistes.

« Lorsque le montant calculé est inférieur à 30 000 euros HT, la personne responsable du marché peut, après avis du maître d'œuvre, de l'utilisateur de l'ouvrage et du directeur régional des affaires culturelles, commander ou acheter une ou plusieurs œuvres d'art à un ou plusieurs artistes vivants. En cas de commande, les dispositions prévues par le décret sont applicables.

Lorsque le montant du « 1% » est égal ou supérieur à 30 000 euros HT, la personne responsable du marché arrête son choix dans les conditions prévues par le décret, après avis du comité artistique et selon la procédure mentionnée. » (cf. Ministère de la culture et de la communication. Le 1% artistique. In : *Culture.gouv.fr* [enligne].

Disponible sur : <<http://www.culture.gouv.fr/culture/dap/dap/unpourcent/>>

Sur le site du Ministère de la culture on insiste beaucoup sur la dimension « décorative » de ce 1% artistique. Ce qui paraît ambiguë quant à la nature d'un projet artistique qui dépasse souvent la simple dimension décorative. De plus, on le sait, l'histoire de l'art nous a prouvé que Le Beau n'est pas ce qui est recherché par l'artiste en premier lieu. Avec le 1% artistique, l'art resterait dans sa dimension d'ornementation, de décoration de l'espace urbain.

L'art va venir se confronter à l'urbanisme à travers la volonté de construire une ville nouvelle. Un dialogue entre l'architecte et l'artiste se crée. On remarque à travers ce dispositif que les élus et les collectivités territoriales ont un intérêt croissant pour les projets artistiques ; ils prennent conscience de l'intérêt de l'art contemporain dans la cité. Si ce dernier n'a jamais vraiment quitté l'espace urbain, il est ici encadré par des dispositifs institutionnels.

3. *Les nouveaux commanditaires*

Enfin un nouveau dispositif a vu le jour depuis quelques années, une procédure privée, créé en 1991 par un artiste, François Hers, sous la présidence de Bernard Latarjet, des nouveaux commanditaires de la Fondation de France. Il s'agit de rapprocher la population de l'art contemporain. En effet c'est une procédure qui permet aux citoyens d'être commanditaires s'ils ont de bonnes raisons de l'être, si la demande est entendue par la fondation et s'il y a un médiateur qui fait le lien avec les propositions artistiques.

Pour la Fondation de France : « *la culture et l'art en particulier deviennent des facteurs déterminants du développement* ». Ils souhaitent compléter l'offre culturelle déjà importante sur le territoire français, et combler les manques en termes de démocratisation culturelle. C'est donc à travers ce que l'on appelle les nouveaux commanditaires qu'est initiée une commande d'œuvre à un ou plusieurs artistes contemporains. Cette commande suppose une nouvelle fois l'intervention et la collaboration de plusieurs acteurs que sont : l'artiste, le citoyen et le médiateur culturel ainsi que des partenaires privés ou publics. La Fondation prend en charge l'étude et rémunère les médiateurs. On peut aujourd'hui compter 275⁵ œuvres produites ou en cours de réalisation grâce à ce dispositif.

Mais dans quelle mesure un citoyen peut-il être à l'initiative d'une commande ? La Fondation de France nous explique qu'il suffit qu'une ou plusieurs personnes lancent cette commande sur la base d'un cahier des charges créé à l'aide du médiateur. Ce projet doit être d'intérêt général et destiné à la collectivité. C'est ainsi que l'on trouve des œuvres issues de ce dispositif dans des lieux diverses : des lieux de culte en passant par des écoles publiques ou encore des établissements sociaux. Pour la Fondation c'est un moyen d'aborder des thèmes larges : la mort, la maladie, le rapport à la nature etc. Ils souhaitent ainsi impliquer les citoyens dans un projet artistique. Ce dispositif existe aussi en Italie, en Grande Bretagne, en Belgique et en Allemagne.

Ainsi ce dispositif se fait en plusieurs étapes :

- tout d'abord il y a la volonté d'être à l'initiative d'un projet artistique pour une collectivité, un club ou une association, la ou les personnes doivent prendre contact avec le médiateur de l'action Nouveaux commanditaires. Après que le projet soit défini une rencontre avec un artiste est organisée.

⁵ Source : Fondation de France

- c'est au tour de l'artiste de travailler sur le projet et d'élaborer une proposition qui réponde aux demandes du commanditaire. La réalisation de l'œuvre est de la responsabilité de l'artiste et du ou des commanditaires.
- enfin il s'agit de trouver les soutiens financiers pour la réalisation de l'œuvre. Il faut aussi obtenir les autorisations administratives ou politiques nécessaires.

Ce dispositif est du côté de l'offre et non plus de la demande. Son originalité repose sur l'intervention et la collaboration de ces nouveaux « acteurs » dans l'élaboration d'un projet artistique et c'est ce qui en fait son succès. Cette offre culturelle n'émane pas à l'origine des pouvoirs publics, ce qui la différencie des autres dispositifs. On s'éloigne alors de la conception de « l'art pour l'art » puisque l'artiste doit résoudre des questions de société. Quelques critiques peuvent cependant être émises à propos de ce dispositif. La Fondation pourrait être une alternative aux pouvoirs publics, mais cela paraît compliqué. En effet cette fondation est créée à l'initiative des pouvoirs publics et donc n'est pas l'exemple le plus représentatif d'une initiative privée (même si celle-ci est juridiquement un organisme de droit privé). On entend beaucoup à propos des Nouveaux Commanditaires, que la Fondation mène une politique culturelle, or son objectif principal n'est pas la culture ; de plus ses ressources semblent assez limitées. Il faut aussi mettre en avant le fait que pour faire aboutir le projet le programme des Nouveaux Commanditaires cherche à collaborer avec des partenaires majoritairement publics.

Ces dispositifs encouragent la sortie de l'art dans la rue où il était déjà présent mais sous forme institutionnelle et encadrée.

Ainsi l'art dans l'espace public à travers la commande public, le 1% ou les nouveaux commanditaires, participe à la commémoration d'une ville, d'un événement, à l'interpellation d'une population, et à l'aide au vivre ensemble à travers un art relationnel, c'est-à-dire un art qui fait le lien entre un lieu, une ville, son passé, son présent, son avenir et ses habitants.

C. Réenchanter la ville et l'espace urbain

Art de rue et art dans la ville sont des termes utilisés dans le champ culturel large et renvoient à l'artiste, au plasticien qui travaille dans l'espace public, ce dernier devenant ainsi le réceptacle de leurs performances artistiques.

1. Les fêtes

Avant de parler concrètement d'art de rue, il faut évoquer ce qui renvoie à la fête, c'est-à-dire la manière dont la ville festive est mise en scène. On crée un art de vivre citadin. D'après Durkheim la fête est : « *un état d'effervescence qui va servir la cohésion sociale de la société* » (cf. *Les Formes élémentaires de la vie religieuse*. 1912). Freud, pour décrire ce qu'est la fête poursuit une réflexion de Roger Caillois, penseur et écrivain français : « *Une fête est un excès permis, voire ordonné, une violation solennelle d'une prohibition.* » (cf. Sigmund Freud, *Totem et Tabou*, 1913, p.161). Roger Caillois pensait lui aussi que : « *la fête est le chaos retrouvé et façonné à nouveau* » (cf. Roger Caillois, *L'Homme et le Sacré*, 1939, p.93.)

La fête permet aux artistes mais aussi aux citoyens lambda de sortir dans les rues pour mettre en scène leur ville. On retrouve plusieurs types de fêtes, celles traditionnelles d'une part (comme peuvent l'être les carnivals), et celles contemporaines d'autre part (à l'exemple du Bal Blanc organisé lors de Lille 2004, Capitale Européenne de la Culture.)

Les fêtes entretiennent en effet un rapport différent avec l'espace public. Il est aussi facile de remarquer qu'aujourd'hui nous sommes dans un contexte d'« hyperfestivité » et cela à travers les nombreuses manifestations culturelles et festives mises en place (à l'exemple de la parade d'ouverture de Lille Fantastic 2012, ou de la parade « Le Grand Voyage » lors de l'évènement Dunkerque 2013 capitale régionale de la culture). Il s'agit aussi aujourd'hui à travers cette « hyperfestivité » de trouver comment réinventer la ville en y impliquant les artistes.

La fête sert à la cohésion sociale, elle permet de resserrer les liens dans une population. Nous verrons d'ailleurs que l'organisation de fêtes, pour lancer ou ponctuer des événements culturels tels que les capitales régionales de la culture, est en effet un moyen de rassembler. Ce moment de rupture avec le quotidien met en scène la société et réorganise l'espace urbain. L'individu n'existe plus au profit du collectif. Les fêtes urbaines sont une invitation à repenser l'espace. Néanmoins il faut aussi avouer que beaucoup de ces événements ont été remplacés par des festivals qui tout comme la fête vont donner une

nouvelle identité à un lieu et recréer une mémoire collective. Le festif participe à créer un sentiment identitaire fort à travers un attachement au territoire et à la ville.

Ainsi les fêtes ont plusieurs rôles, politiques, de conservation et de cohésion sociale.

Les artistes ont donc un rôle important à jouer, Jean Hurstel, homme de théâtre, parle de « Réenchanter la ville », la ville devient œuvre d'art.

2. Les arts de rue / festival

Les arts seraient nés dans la rue, c'est en tout cas ce que pourraient laisser penser certains courants artistiques. La rue, c'est à dire l'espace public, a toujours été un lieu d'expression pour l'artiste qui pouvait l'utiliser comme support de ces œuvres mais aussi et surtout comme moyen de faire entendre et voir ce qu'il crée. Les arts de rue selon Catherine Aventin, architecte et chercheuse, sont « *une sorte de mise en place en public de la question de l'art en dehors de ses périmètres institutionnels classiques* ». (cf. Aventin Catherine. Les arts de la rue pour observer et aménager l'espace public. In : *Travaux de l'institut de géographie de Reims*. 2007, n°119-120, p 2.)

En effet, les arts de rue sortiraient de tout système institutionnalisé, et de ce fait s'éloignerait de tout système de production financé par l'Etat. Les arts de rue se veulent libres et autonomes dans leurs démarches artistiques en vue de créer des œuvres originales. D'ailleurs l'accès à ces spectacles est gratuit. Néanmoins cette volonté de se détacher des institutions n'a pas empêché l'Etat de reconnaître et légitimer ces pratiques artistiques de rue. De nombreuses institutions culturelles dans leur programmation annuelle ont créé des événements « hors les murs » et certaines se sont même spécialisées dans les arts de rue à l'exemple du *Boulon* à Vieux Condé ou du *Fourneau*, centre national des arts de rue à Brest.

L'art de rue fonctionne par l'interpellation, la participation, le détournement et le décalage. Il s'agit pour les artistes de rue d'interpeller le citoyen en lui proposant un spectacle, une œuvre qui fait écho à l'histoire du lieu et à leur vie quotidienne. Ils s'adaptent à l'espace urbain et à son aménagement pour en faire ressortir ses caractéristiques premières : faire communiquer et inciter à la rencontre. Le spectateur devient souvent acteur du spectacle en participant à l'œuvre en cours (on pourra revenir sur ce point à travers le concept de citoyen-artiste développé plus tard). L'artiste de rue utilise l'histoire et le passé du lieu pour alimenter son

œuvre en faisant référence à une mémoire collective, construite sur des événements communs à une population et à une ville.

L'artiste en investissant l'espace public est investi d'une mission : il fait le lien entre un territoire et son projet artistique. L'implication des politiques a engendré une redéfinition de l'art de rue et de l'art dans l'espace public. En effet les artistes vont être instrumentalisés par différents dispositifs pour la recréation de l'espace urbain.

3. Les fabriques culturelles : l'exemple de Métalu à Chahuter⁶ (cf. descriptif des compagnies en annexe)

L'exemple de Métalu à Chahuter⁷ est intéressant du point de vue de son statut de collectif d'artistes, de fabrique culturelle et de son travail autour des arts de rue. C'est un lieu atypique qui à travers les projets menés conserve son statut de collectif d'art de rue.

En 1999, la fermeture de 49 Ter, laboratoire artistique, entraîne la création d'un nouveau collectif « A Chahuter », et l'occupation d'une friche industrielle de l'ancienne usine Métalu au 4 rue Jules Ferry à Loos.

Ainsi Métalu à Chahuter c'est au départ, en 2000 deux associations Métalu et H.A.U.T, l'une avait pour mission la gestion du lieu et la création d'un temps fort autour des arts de rue, l'autre avait pour objectif de « produire, créer et diffuser des œuvres et des spectacles ». Depuis 2005 ces deux associations ont fusionné et sont devenues le collectif d'artistes Métalu à Chahuter, regroupant une dizaine de compagnies, et une vingtaine d'artistes, de techniciens et d'administratifs.

Les projets, menés par le collectif, sont conduits à travers la « mutualisation au service de la création » (projet d'activité 2012 de Métalu à Chahuter), une aide leur est allouée en fonction des besoins mais aussi des ressources de l'association. Un accompagnement administratif est apporté ainsi qu'un suivi de production et la mise à disposition d'un lieu pour la création.

Métalu à Chahuter résiste à l'implication d'acteurs institutionnels dans le fonctionnement interne de l'association, son conseil d'administration n'est en effet composé d'aucun institutionnel. La force du collectif : collaborer sur de nombreux projets à l'exemple du *Train*

⁶ Cf. Annexe n° 2 : « Descriptif des compagnies »

⁷ Cf. Annexe n° 1 : « Traité de fusion »

Fantôme à Hellemmes, ou l'occupation d'une cours à Chalon sur Saône dans le cadre du festival « Chalon dans la rue ».

Le collectif est en perpétuel évolution ce qui rend, complexe la rédaction d'un historique précis. Chaque artiste a sa propre version et vision des événements.

Le combat de ce collectif d'artistes on le retrouve dans une phrase de Chantal Lamarre, directrice de la scène nationale Culture Commune : « *l'enjeu est aujourd'hui moins de déclencher de nouvelles esthétiques que de réapprendre aux artistes à être libres, d'ouvrir leur champ de travail car nombreux sont ceux qui créent en fonction des salles où ils pourront jouer, des galeries où ils pourront être programmés. Ils se cantonnent d'une certaine manière* » (cf. Lamarre Chantal. Fiche Métalu à Chahuter. In : *Culture et proximité* [en ligne]. Disponible sur :<<http://www.culture-proximite.org/IMG/pdf/fichemetalu.pdf>>). Métalu à Chahuter, par ces créations originales laissent libre court à sa création. Il tente de contrer cela en présentant des projets originaux dans des univers décalés. C'est donc de nombreux projets qui sont menés et présentés lors d'événements d'art de rue.

Pour le collectif il est aussi important, de garder une part importante d'autofinancement symbole d'autonomie et d'indépendance vis-à-vis des institutions et des politiques publiques. En effet, on repère sur le budget annuel⁸ de Métalu que la part des subventions publiques représente 30% alors que celle de l'autofinancement est de 70%. Les recettes comprennent le bar, les coproductions, les cessions de spectacles, les prestations artistiques et administratives. Les dépenses prennent en compte les charges de fonctionnement liées au locaux, aux rémunérations du personnel, et aux charges d'activité.

⁸ Cf. Budget en annexe

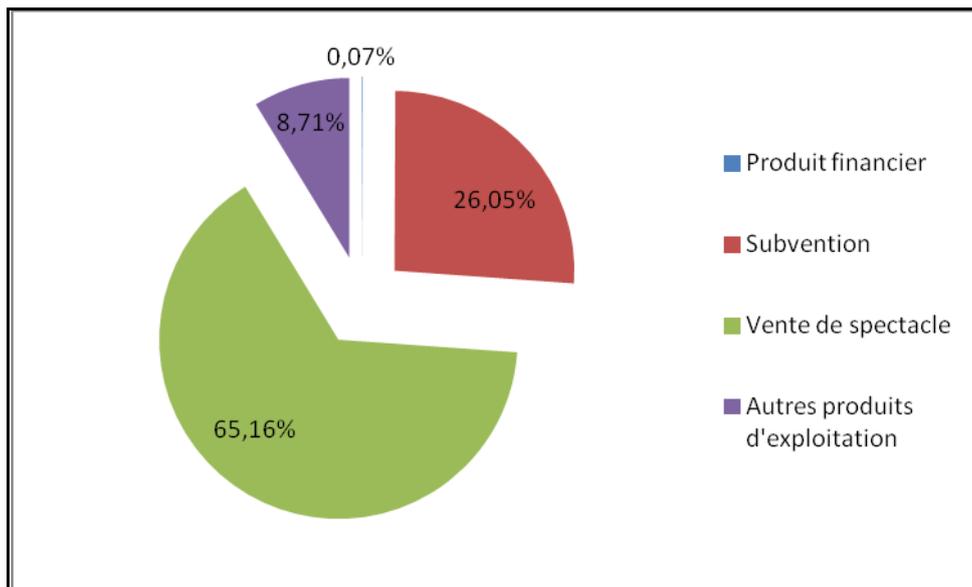


Figure 1 : Graphique du budget 2012 de Métalu à Chahuter : Les produits

Ainsi, Métalu à Chahuter est une friche culturelle spécialisée dans les arts de rue au statut particulier dû à la pertinence et l'originalité de ses créations ainsi qu'à sa volonté d'autonomie et de marginalité vis-à-vis des institutions publiques.

II. Numérimorphose des contenus culturels

« La numérisation est le vecteur d'une révolution qui est loin d'avoir épuisé tous ses effets, et dessine déjà un nouveau paysage qui appelle quelques clés d'analyse ou de décryptage

Le numérique a apporté son lot de surprises et a remis en question notre rapport à la culture et aux contenus culturels (que ce soit d'ordre artistique, politique, social ou économique). Il faut en effet voir une nouvelle façon d'aborder l'art et la culture, notre rapport à l'art n'est plus envisagé comme auparavant. Le spectateur-acteur-producteur interagit avec le contenu et le contenant.

*« À chaque fois qu'apparaît dans l'histoire humaine un nouvel appareil, c'est toute une façon de partager le sensible qui risque de se déséquilibrer. » (HUYGHE Pierre-Damien. Introduction au dossier "Temps et appareils". In : *Plastik*. Automne 2003, n°3.)*

A. Acquérir (Musée virtuel)

S'il existe encore des réfractaires au numérique et aux nouvelles technologies, il devient un passage obligé, l'exemple du passage à la télévision numérique nous prouve que l'on ne peut plus faire sans. C'est notre rapport au monde et aux objets qui change, et qui évolue.

1. Un nouveau rapport au réel

Le numérique et le virtuel ont pris le pas sur le réel, dès que l'on se déplace nous pouvons en avoir la preuve. Sur les publicités, dans la rue des QR code⁹ nous invitent à prendre notre téléphone portable pour se connecter à internet. Des structures culturelles s'intéressent à ces nouvelles réflexions telle que Le pôle numérique du Manège de Mons qui s'est intéressé à ces réflexions, et ceci par le biais de laboratoires d'artistes et de rencontres. La Maison folie de Moulin a organisé en mars dernier une rencontre intitulée « *Urbanité*

⁹ Cf. Définition dans le lexique (Annexe n°8)

numérique » durant laquelle des professionnels du secteur culturel et numérique réfléchissaient à ces questions.

Nous pourrions parler de virtuel et de tangible (et donc non plus de réel). Le virtuel ne s'oppose plus au réel, il se mêle à lui brouillant les limites entre les deux. Le numérique a envahi le monde physique ; certains artistes visionnaires, tels que Philippe-K-Dick ou Steven Spielberg, ont imaginé l'utilisation des nouvelles technologies avant même leur apparition (c'est le cas pour les tablettes tactiles dans *Minority Report*.)

Cette culture du numérique ne date donc pas d'aujourd'hui, mais c'est seulement aujourd'hui, via les nouvelles technologies, qu'elle devient omniprésente. On peut même imaginer dans un avenir proche que des publicités, ciblées sur nos critères personnels, apparaîtront à notre passage sur des écrans disposés en ville. C'est d'ailleurs déjà le cas sur les réseaux sociaux, notamment Facebook, qui utilisent nos données personnelles pour insérer sur l'écran des publicités qui sont censées nous interpeller.

Certains voient même la disparition du papier, tel qu'on le connaît, pour être remplacé par le tout numérique. Tout objet physique aurait sa propre couche d'éléments numériques, ainsi on peut fantasmer sur le fait que tout objet perdu dans le monde physique puisse être retrouvé aussi facilement que dans le monde numérique. Nicolas Chapuy, présent lors d'un laboratoire d'artistes organisé au pôle numérique du Manège à Mons en Avril 2012, évoque ce manque et parle du « réflexe du contrôle F ».

Nicolas Chapuis est un Webdesigner/graphiste/développeur, de formation initiale à la fois scientifique et artistique, il enseigne, depuis presque 10 ans, le design interactif, les cultures numériques et les usages et technologies associés à l'Internet. À cela s'ajoute sa toute récente intégration à l'Ecole Centrale de Marseille en tant que chargé de la communication numérique. Il évoque donc cette impossibilité d'effectuer une simple recherche pour retrouver un objet égaré.

Où est le réel ? Où est le vrai ? Le virtuel devient réel, et le réel, virtuel.

Si l'on peut communiquer via un espace virtuel, on peut aussi se déplacer dans celui-ci, un espace non pas virtuel mais tangible, puisqu'il est lié au réel mais tout en s'en détachant à la fois. En effet on peut voir apparaître sur le net des sites tels que google earth, google street view ou encore BING, qui plongent l'internaute dans un monde tangible dans lequel il peut se déplacer, via la souris, dans des pays, des villes, des monuments du monde entier.

Microsoft après GOOGLE s'est lancé dans cette entreprise, par le biais d'une extension du navigateur Internet Explorer, avec laquelle l'internaute peut voyager dans les grandes villes du monde, de New York à Toronto en passant par Toulouse. C'est aussi une occasion de découvrir de grands monuments en 3D.

C'est un exemple d'immersion. On peut en effet se déplacer, grâce à un outil virtuel, dans des lieux qui existent dans le monde réel et où l'on ne pourrait pas se rendre en temps normal. Eric Joris, membre du collectif artistique CREW, opérant à la frontière entre l'art et la science, a conçu un dispositif immersif avec l'Université Hasselt. Cette technologie immersive¹⁰ place le visiteur au cœur de l'expérience, où il devient acteur. Ils plongent le spectateur dans une autre réalité à l'aide d'un casque, de lunettes, il est alors immergé dans un monde qui lui semble tout ce qu'il y a de plus réel, il peut s'y déplacer, entendre ce qui s'y passe. Il ne perçoit alors le réel que par bribes. Le virtuel devient aussi crédible que le réel. D'après Eric Joris « *le spectateur est dans l'image* », est-ce vers quoi nous allons aboutir un monde aussi virtuel que réel ?

Cet exemple nous prouve les possibilités immenses qu'offrent ces nouvelles technologies, elles questionnent notre rapport au réel, et remettent en doute les limites du monde dans lequel nous vivons. Ces questionnements, ces réflexions vont avoir un écho culturel et artistique.

2. Un nouveau rapport à l'art et à la culture

Le numérique a apporté son lot de surprises et a remis en question notre rapport à la culture et aux contenus culturels. Prenons ici deux exemples, celui du *Google art project* et celui du livre numérique. L'arrivée des nouvelles technologies et du numérique a remis en question les industries culturelles. « The Art project » est un projet à l'initiative de Google qui réunit plus de 150 institutions artistiques à travers 40 pays. Google a utilisé des technologies de pointe pour numériser les plus grandes collections d'œuvres, mais aussi pour permettre gratuitement et virtuellement via Internet de se déplacer dans le musée. Il suffit donc d'une connexion Internet, pour se rendre dans les plus grands musées du monde, à l'exemple du MOMA à New York ou de la Tate Gallery à Londres. Le point fort de ce projet est qu'il permet gratuitement de visionner de nombreuses œuvres numérisées, et de plus de les

¹⁰ Cf. Annexe n° 7 : « Visuels des dispositifs de réalité augmentée »

observer de très près. La qualité de l'image permet en effet d'y observer les plus infimes détails que l'on aurait peut être pas eu l'occasion de repérer lors d'une visite « physique ».

Cet exemple, nous renvoie à ce nouveau rapport évoqué déjà auparavant au monde réel et à la culture. Il y a une imbrication du réel dans le virtuel d'où le terme de tangible. Cette imbrication passe en premier lieu par les supports avec lesquels on accède aux contenus culturels. Les nouvelles technologies ont entraîné l'avènement de nouveaux supports : les tablettes tactiles, les téléphones portables, les lecteurs mp3...etc.

Le projet de Google alimente cette réalité, augmentée par la facilité avec laquelle on peut en quelques clics entrer dans un monde artistique. Google n'est pas le premier à se lancer dans la numérisation d'œuvres, les bibliothèques et notamment la BNF ont elles aussi commencé à mettre à disposition sur Internet des ouvrages. De plus par la numérisation, des œuvres fragiles et anciennes peuvent être exposées et vues de tous.

Les institutions culturelles ont commencé à prendre en compte ce nouveau rapport à la culture et à l'art qu'induisent les technologies nouvelles. Elles ont une place de plus en plus importante au sein de ces institutions et du public. Dans la programmation des différents lieux de spectacles, les nouvelles technologies font leur apparition. Des structures culturelles spécialisées dans la création numérique ont fait leur apparition depuis plusieurs années. Le Cube située à Issy-les-Moulineaux en 2001, près de Paris, est l'un des pionniers dans ce type d'équipement puisqu'il présente une programmation qui mêle la diffusion de créations numériques, la formation des publics aux nouvelles technologies et aux pratiques artistiques numériques, et aide à la production d'œuvres numériques nouvelles et originales. Ces structures sont en adéquation avec cette ère du tout numérique. Elles développent des projets qui incluent ces technologies en s'interrogeant sur les nouvelles pratiques et formes de médiations culturelles qui peuvent en découler.

En effet, tel que le développe Wafa Attyaoui dans la revue *Le Renouveau*, ce sont tous les concepts qui doivent être redéfinis avec l'arrivée de ces nouvelles technologies. Il s'agit de voir la culture et l'art de manière différente. L'arrivée du livre numérique par exemple a entraîné un nouveau rapport à la lecture, jonglant entre matériel et immatériel, entre physique et virtuel. Cependant ce marché a des difficultés à se développer, à cause des aficionados du livre qui ne souhaitent pas voir disparaître ce support. Toutefois à une époque où les plus jeunes naissent avec ces nouvelles technologies, comment imaginer que ce marché du livre numérique ne pourrait se développer ?

« En effet, à l'heure actuelle, une nouvelle réalité émerge et impose une redéfinition des concepts, suite à l'émergence des nouvelles technologies de l'information et de la communication.

E-book, Facebook, culture numérique⁽⁸⁵⁾, termes et concepts d'une nouvelle culture, un nouveau mode de vie et de nouveaux moyens pour s'auto construire. Des notions d'inspiration technologique qui ont meublé le champ du savoir et l'ont conquis, laissant livres et journaux (en papier) sur les étagères des bibliothèques.

Entre un outil moderne et un autre traditionnel, les jeunes entament une nouvelle relation avec la lecture et la culture dotée d'un nouveau look, dont les maîtres mots: légèreté et rapidité.

Confrontés à ces évolutions introduites par les nouvelles technologies de l'information et de la communication, comment la presse écrite et le livre, traditionnellement moyen de transmission d'information, gardent-ils leur place d'autrefois auprès des jeunes de nos jours?

Elle impose un nouveau mode de vie pour les jeunes, un nouveau langage commun et de nouvelles méthodes. Elle semble bouleverser leurs habitudes, changer les vieilles coutumes et créer de nouveaux rapports.

Un simple clic et tout est permis: un voyage rapide et une consultation immédiate des œuvres les plus renommées. »¹¹

« Le médium numérique est aussi la première technologie qui unifie l'information (...) tout est stocké et encodé sous une même forme : le code binaire. Cette unification de l'information permet une interrelation des médias jusque là inédite et amène donc à de nouvelles formes d'expression et des modes de diffusion nouveaux de l'art »
(Entretiens avec Manuel Abendroth membre fondateur du collectif Lab(au) dans le Cookbook n°2 p34)

C'est en effet le médium qui implique plusieurs disciplines, les artistes se doivent alors de toucher à différents domaines artistiques : la vidéo, la peinture, la musique...etc. Lab[au] est un collectif d'architectes et d'artistes multimédia. Ce collectif est intéressant puisqu'il définit ce qu'est l'art numérique¹² et ce nouveau rapport à l'art et à la culture. Ils sont originaires de Bruxelles, et opèrent depuis quinze ans en exploitant toutes les possibilités artistiques de

¹¹ Attyaoui Wafa. Les jeunes entre nouveaux médias et médias classiques, un univers où l'imaginaire règne en maître. In LeRenouveau

¹² Cf. Définition dans le lexique (Annexe n°8)

l'ordinateur. Ils créent au carrefour des disciplines artistiques : installations, performances, musique, architecture. Ce nouveau rapport à l'art serait un rapport pluridisciplinaire, transdisciplinaire, l'œuvre serait multiple et la création numérique devenu infinie.

Pour ce collectif «(l')autre aspect important pour nous est que le numérique permet de relire, de redécouvrir et de revisiter l'art, surtout celui des avants gardes qui trouvent leurs origines dans l'abolissement des formes traditionnelles ». (Entretiens avec Manuel Abendroth membre fondateur du collectif Lab(au) dans le *Cookbook* n°2 p35)

En effet il permet une relecture de l'histoire de l'art mais avant tout il remet en question les formats, les supports artistiques. Avec le numérique apparaît une notion sur laquelle nous reviendront plus tard : la dématérialisation du contenu.

L'accès à la culture a évolué avec le numérique, nous ne nous contentons plus d'être passif face à l'œuvre, à l'art, mais nous participons et interagissons.

B. Stocker : l'exemple de la musique et du cinéma

Depuis le milieu du XXème siècle les capacités de stockage de données n'ont cessé d'accroître. Le numérique a brisé notre façon de stocker et de séparer les contenus culturels. En effet on ne conservait pas de la même façon un vinyle et un livre, une photo et un film.

1. Ecoute musicale

Le support et le contenu ne sont plus envisagés de la même manière avec l'arrivée des technologies nouvelles. Avec le numérique ces rapports aux contenus ont changé, ainsi sur notre ordinateur on peut stocker films, musiques, photos, livres etc. Un spectacle de Martin Granger¹³ sobrement intitulé *La mort du Mp3* présenté lors du festival *Chalon dans la rue*, mettait à jour de façon détournée les nouvelles possibilités de l'enregistrement. C'est en tant que « responsable du laboratoire d'acoustique numérique chez Process Optimisation Performance France » que Martin Granger détaille en 30 minutes l'évolution de la compression musicale. En effet les disques durs actuels permettent de stocker des dizaines

¹³ Cf. Annexe n°2 : « descriptif des compagnies »

d'heures de musique, il associe ce fait à une réalité actuelle basée sur la rentabilité et la vitesse. Cette conférence parodique donne plusieurs solutions pour écouter le plus de musique en moins de temps possible en s'appuyant sur des exemples concrets tels que l'accélération, la suppression des passages redondants, la juxtaposition, la superposition. Ainsi, même si ces méthodes sont ici exagérées, pour en faire ressortir les aspects comiques, elles permettent toutefois de se rendre compte des nombreuses mutations musicales au cours du temps.

A chaque apparition d'appareils technologiques, les pratiques artistiques se démocratisent. Prenons l'exemple de la musique, qui avec l'arrivée de l'enregistrement a donné l'occasion à des amateurs de se lancer et de créer leur propre musique. En écoutant de la musique, ces amateurs, ont pu essayer d'imiter leurs idoles. Les amateurs écoutent et copient les disques dans leur chambre, quand on copie on ne copie pas uniquement les notes, mais aussi tout le monde sonore qui est dans le disque. Ces personnes qui copient vont devenir le modèle même de la création, elles copient et deviennent les plus originales car elles dépassent l'œuvre originale. Elles imitent et critiquent. Ce fut le cas de grands groupes de Rock tels que les Beatles, qui d'amateurs de musique sont devenus musiciens à part entière. L'auditeur et donc l'amateur de musique peut devenir créateur.

Les évolutions technologiques ont permis d'accentuer ce fait. Des logiciels permettent aujourd'hui d'avoir sur son ordinateur son propre studio et ainsi de mixer, créer, jouer de la musique, sans pour autant pratiquer un instrument. Le cas de Brian Eno, grand compositeur, est intéressant, puisqu'il va se servir du studio et de l'arrivée de la bande magnétique (beaucoup plus facile à manipuler que le disque) pour pouvoir créer sa propre musique alors qu'il ne sait pas la lire.

C'est aussi le phénomène des DJ. Avec l'ordinateur le nombre de DJs s'est multiplié, ces derniers sont aussi devenus des musiciens à part entière à travers les musiques électroniques. Le développement du réseau permet de trouver et d'accéder à la musique que l'on ne possède pas ou que l'on ne connaît pas, de même pour le cinéma, ou la littérature, ou tout autre art. Ainsi le DJ amateur peut créer sa propre bibliothèque musicale. Cet auditeur a vu son rapport à la musique changer avec l'apparition de nouvelles technologies. Il a pu commencer à écouter de la musique chez lui avec l'électrophone, puis il a pu emporter sa musique grâce à des supports plus légers (le 33 et 45 tours, le compact disque). Le walkman fit son apparition en 1970 juste après la K7 audio. Avec la miniaturisation et l'apparition du walkman, la musique se fait nomade, ce qui lui permet de se détacher de l'espace-temps de sa production. L'auditeur peut sortir de chez lui tout en écoutant sa musique, il peut la

transporter et écouter ses morceaux favoris. Il crée son propre répertoire de musique en enregistrant sur cassette ses musiques. Il peut développer son écoute musicale seul et s'approprier des morceaux de musique. On peut écouter de la musique de manière ininterrompue, dans tout lieu et à tout moment. Avec le lecteur Mp3 cela s'amplifie ; dans la rue, dans le métro, dans les bus on voit des personnes qui écoutent de la musique grâce à un petit appareil ; ils peuvent stocker de plus en plus de morceaux sur des appareils de plus en plus petits. De nos jours, on a aussi en plus de ces lecteurs Mp3, des téléphones portables qui sont très perfectionnés et qui nous permettent d'avoir de la musique et de l'écouter. La musique est présente dans plus en plus d'appareils. Son usage a été banalisé, l'écoute musicale est devenue habituelle et elle est ancrée dans nos pratiques. Il y a peu une publicité pour un téléphone mettait en avant le fait que grâce à cet appareil nous pouvions écouter de la musique avec un son semblable aux lecteurs CD ou Mp3. La caractéristique principale de ce téléphone est non pas d'être un téléphone mais plutôt de permettre d'écouter de la musique.

Chaque auditeur, à travers son écoute appareillée peut afficher ses préférences, modeler l'œuvre à son image. Le DJ est au départ un auditeur qui a détourné ses moyens d'écoute. Tout comme le producteur ou comme on a pu le voir Brian Eno sont des auditeurs qui grâce aux moyens d'enregistrement ou d'écoute de la musique ont pu créer leurs propres œuvres. La plupart des plus grands musiciens ont été au départ des auditeurs qui ont su s'approprier ces techniques et apprendre par eux même le fonctionnement de la musique. L'auditeur a des gestes participatifs, il peut accélérer, ralentir, stopper une musique en l'écoulant. La reproduction et la réception tendent à se confondre. L'auditeur saisit les instruments de son écoute, notre écoute de la musique devient alors une écoute appareillée.

2. *Création vidéo*

L'art numérique est né avec l'ordinateur, on repère plusieurs domaines : le Software Art, le Database art et le Game art. Ces formes artistiques sont liées au numérique. Dès qu'il y a création numérique, il y a forcément un logiciel qui permet cette création. Si l'on s'intéresse au Game art ou art du jeu, on est face à des œuvres qui s'inspirent du jeu vidéo. L'ordinateur a transformé nos rapports aux médias. Le travail du collectif Amalgamix donne à voir les nombreuses possibilités de la création vidéo. Le projet *Burning Machine* travaille sur l'image

cinématographique. Des projecteurs retravaillés permettent de transformer la vitesse de diffusion du film ainsi que la puissance lumineuse. Les couleurs se mettent à bouillir, l'image se ralentit et se gonfle. Le support est détruit et perforé de façon répétitive.

L'usage de nouveaux médias a fait se développer les pratiques amateurs, à l'exemple de la photographie ou de la vidéo. Le marché des caméras à partir de 1980 va se développer, les caméras vont devenir plus accessibles car moins coûteuses. Les évolutions technologiques, que le marché de la vidéo va connaître, abonderont dans ce sens pour arriver aujourd'hui à une époque où filmer devient pratique courante. Avant l'arrivée du numérique à l'exception de quelques cas, filmer servait surtout à immortaliser des moments passés en famille ou des événements de la vie quotidienne. Les vidéos sont répétitives souvent mal filmées. Avec l'arrivée du numérique, ces pratiques vont évoluer. Que ce soit pour la vidéo ou pour la photo le numérique permet de multiplier les captations, en effet les capacités de stockage sont devenues importantes. Nous pouvons filmer, effacer, recommencer, conserver, stocker comme nous le souhaitons. Le traitement de l'image et de la vidéo est facilité, chaque logiciel, proposé avec l'appareil numérique, permet de retoucher, monter, couper, modifier ce que l'on a capturé. L'accès à l'image devient presque immédiat, on peut regarder ce que l'on a filmé directement sur la caméra. Donnat repère dans son enquête que la vidéo est la pratique amateur qui a été la plus amplifiée depuis la dernière enquête datant de 1997, en effet 27% des français ont fait des films ou des vidéos au cours des douze derniers mois, une augmentation de 13 points.

L'utilisation de la vidéo devient plus poussée. Les amateurs peuvent aller au-delà de la simple captation, sans même avoir une maîtrise parfaite du média utilisé. L'arrivée des téléphones mobiles avec fonctions vidéo et photo intégrées amplifie ce phénomène, si avec l'arrivée du Mp3 nous pouvions parler d'une sonorisation du quotidien, avec le téléphone mobile apparaît une « cinématographie du réel ». L'appareil mobile est à portée de main, il nous accompagne partout, les vidéos, prises via un mobile, sont souvent de courtes durées, les téléphones ne permettant pas de conserver des vidéos longues.

La photographie, avant la vidéo, est elle aussi devenue pratique courante avec les appareils mobiles. Si beaucoup de photographies servent à immortaliser un moment de la vie courante, ou à être envoyées sans texte ni modification à une autre personne, on remarque toutefois que les nouveaux appareils permettent de modifier vidéo et photo directement après l'avoir prise.

Le téléphone mobile devient un outil pour des pratiques amateurs naissantes. Au départ, filmer avec un téléphone n'apportait pas une grande satisfaction du point de vue de la qualité du son et de l'image, les fonctionnalités étaient rudimentaires. Cependant au fur et à mesure ces qualités et fonctionnalités ont été améliorées, aujourd'hui ce sont de véritables petites caméras mobiles.

En outre cette mauvaise qualité d'image donne un côté réaliste à la vidéo, qualité utilisée de nombreuses fois au cinéma. L'arrivée des vidéos instantanées a engendré un nouveau phénomène cinématographique, avec des œuvres qui veulent coller au plus près de la réalité en utilisant des caméras, des téléphones mobiles qui filment un événement de la façon la plus réaliste possible. L'image tremble, elle est saccadée. On peut citer de nombreux exemples tels que *Cloverfield* de Matt Reeves, *Chronicle* de Josh Trank, *Projet X* de Nima Nourizadeh, *Paranormal Activity* de Oren Pelly etc. autant de films à petit budget réalisés caméra à l'épaule. Il ne s'agit pas ici de juger de la qualité artistique de ces films mais plutôt de voir comment de nouvelles pratiques apparaissent. Ces pratiques sont celles d'amateurs, ces films sont filmés en reprenant les codes de l'amateurisme, comme si un amateur avait enregistré au plus vite ce qu'il avait vu pour en garder une trace.

L'amateurisme devient modèle artistique, source de création.

C. Partager

Notre rapport au monde et à la culture a changé et a évolué, en lien avec l'apparition de nouveaux médias, de nouveaux supports. Granjon Fabien et Combes Clément utilise un terme approprié pour ce phénomène culturel du 21^{ème} siècle : « la numérimorphose ».

1. La numérimorphose appliquée à l'espace public

L'accès aux œuvres est plus rapide et plus facile. Les nouvelles technologies ont participé à cette accessibilité des contenus culturels. La « numérimorphose » renvoie donc à cette nouvelle façon d'envisager les contenus culturels, Granjon.F et Combes.C utilisent ce terme pour la consommation musicale qui est de plus en plus dépendante d'Internet et des formats numériques. Cependant elle peut être étendue à d'autres domaines artistiques, celui de la littérature, du cinéma, de l'art plastique etc. Si l'on reprend l'exemple du Google Art

Project il y a un lien évident qui apparaît. L'internaute peut collecter ses œuvres fétiches et ainsi créer sa propre galerie.

Collecter, stocker, partager, trois termes qui semblent être liés. Il faut en effet voir une conséquence de cette numérimorphose des contenus culturels, elle entraîne de nouvelles pratiques et de nouveaux usages. Il faut en effet parler dans un premier temps du peer to peer, c'est-à-dire du partage libre de données. Avec l'arrivée du compact disque, mis au point par deux firmes Sony et Philips, on peut stocker des données numériques et les conserver. Mais c'est avec l'apparition d'Internet qu'une nouvelle révolution se met en marche. Les industries culturelles ne vont pas prendre au sérieux l'économie que pouvait représenter internet. C'est dans ce contexte que la pratique du Peer to Peer va se développer et devenir très populaire. En effet les premier logiciels et sites de peer to peer vont connaître un succès immédiat à l'exemple de Napster (site qui permet de mettre en réseau d'autres utilisateurs pour échanger de la musique gratuitement) ou Kazaa (logiciel de téléchargement). Si au départ ces échanges concernaient uniquement la musique et le format Mp3, aujourd'hui ce sont tous les supports numériques qui sont touchés, mais aussi le livre, le cinéma, les jeux vidéo. L'ordinateur devient l'outil indispensable pour ces échanges, mais aussi pour stocker ces contenus.

Il s'agit donc d'acquérir des fichiers vidéo, mp3 ou autres et de les partager. Ce partage peut se faire en réseau sur le web ou entre connaissances. Ces mêmes auteurs entrecourent leur analyse par des « anecdotes » de consommateurs musicaux qui font échos à ce que nous venons d'évoquer.

« J'ai une amie avec qui je fais aussi beaucoup de découvertes et qui a elle même une amie qui travaille pour un label. J'ai beaucoup de contacts avec elle et on a le même intérêt pour la musique. Et à chaque fois que l'on se voit, on fait des échanges. Je l'ai vue dernièrement et j'y suis allée avec mon disque dur externe. Je lui ai donné absolument tout ce que j'avais. Elle a pris tout ce que j'avais et puis j'ai fait la même chose. Et chaque fois que l'on se voit on procède comme ça. Avant c'était avec les CD. Avec elle, je fais pas mal de découvertes, surtout des groupes indépendants et ça m'a rendu curieuse. Du coup je vais voir par moi-même en faisant des recherches sur internet sur les groupes qu'elle me donne. (Valérie, étudiante, 23 ans) ¹⁴

Ces pratiques d'échanges musicaux, on les retrouve pour les vidéos (les séries, le cinéma etc.) S'il fut un temps où nous stockions nos livres dans une bibliothèque, nos K7

¹⁴ Granjon Fabien, Combes Clément. La numérimorphose des pratiques de consommation musicale. In Réseaux

vidéo sur des étagères, aujourd'hui tout ceci se fait désormais sur disque dur, clé USB, ordinateur via des supports dématérialisés. L'échange se fait alors plus rapidement et plus facilement. Les bibliothèques ne disparaissent pas complètement, en effet prenons l'exemple d'Ubuweb, bibliothèque numérique par excellence, elle permet de faire se côtoyer vidéo, livre, article, revue, musique, émissions etc. Ainsi des œuvres des frères Lumières, ou de Gus Van Sant, de Dziga Vertov Nam June Paik, Sharon Lockhart et bien d'autres sont disponibles et n'attendent qu'à être consultées.

« Ubu héberge environ 7500 artistes et plusieurs milliers d'œuvres d'art. Vous n'y trouverez jamais une publicité, un logo ou un appel à donation. Ubuweb sera toujours gratuit et ouvert à tous. [...] Ubuweb pourrait être considéré comme le Robin des Bois de l'avant-garde, mais au lieu de prendre à l'un pour donner à l'autre, nous préférons donner à tous.[...] De Duchamps à Koons, l'appropriation d'une œuvre se faisait jusqu'à maintenant à travers une seule de ses parties. Elle se fait maintenant à l'échelle de l'œuvre entière. La nouvelle métrique de l'appropriation c'est la base de données. » (Entretien avec Kenneth Goldsmith, créateur d'UBU web in Cahiers du cinéma / Avril 2012 p 84 et 85)

La notion d'échange est fondamentale avec ces supports dématérialisés, certains ont approfondi ce concept avec le « Dead drop ». Les *Dead drops* sont un réseau anonyme d'échange de fichiers hors ligne qui reprend le principe du peer to peer. Ces échanges, accessibles à tous se font dans l'espace public par le biais de clés USB insérées dans des murs, des façades. Ainsi en connectant un ordinateur, une tablette tactile, on peut échanger ces fichiers favoris avec de parfaits inconnus. Un site référence tous les lieux où cela est possible, et permet ainsi de trouver ces *dead drop* à travers le monde. Cette intensification des échanges de données ou d'idées explique notamment l'explosion des blogs. Depuis 2004, le nombre de blog n'a cessé d'augmenter, c'est un lieu de débat, où l'on peut faire apparaître nos goûts, nos pensées, il incite au dialogue et à l'échange d'idée.

Le site Wikipédia fonctionne aussi sur ce principe, au-delà de la véracité des propos tenus, il permet à tout internaute de modifier le contenu d'un article et d'y inscrire ce qu'il pense être juste. Ces exemples incitent à la participation.

Nous changeons de culture, « à la seule visibilité rétinienne est venue s'ajouter l'invisibilité signifiante ». L'invisibilité signifie ici immatérialité des contenus culturels. Pour accéder à un contenu artistique ou culturel, il suffit de cliquer sur un lien qui nous fait alors basculer dans un monde virtuel débordant d'informations.

Les nouvelles technologies, liées aux nouveaux échanges et aux nouveaux moyens de communication, ont induit le fait que tout soit interconnecté et ainsi que tout puisse être diffusé aux quatre coins du monde. Les frontières et les distances disparaissent alors. On parle de « Glocal »¹⁵ (local et global). Nos cultures, nos pensées deviennent itinérantes, si au départ elles étaient attachées au local, aujourd'hui elles sont liées au global.

Collecter, stocker, échanger des contenus culturels favorisent et accentuent ce phénomène qui abolie frontières, limites, distances.

2. L'industrie du cinéma

Ces nouvelles conceptions ont entraîné une profonde refonte de l'économie des industries culturelles. Intéressons-nous quelques temps à la vidéo et au cinéma, qui ont vu leur support évoluer au cours du temps. En effet tout comme la musique, le cinéma et la vidéo ont connu une évolution des supports, de la K7 VHS au DVD, du DVD au Blu-Ray Disc, du disque dur à la vidéo à la demande sur internet.

L'économie des industries cinématographiques repose sur une séparation dans le temps et dans l'espace de l'exploitation. *« Elle a pour objectif, sous la forme d'une différenciation des formes de consommation des films de maximiser la rentabilité des exploitations, en s'appuyant notamment sur la filière audiovisuelle [Bonnell 1996], et en jouant sur la discrimination de prix dans le temps [Franck, 1994 ; Waterman et Lee, 2003]. »* (cf.

Chantepie Philippe, Le Diberder Alain. *Révolution numérique et industries culturelles*. Paris, La Découverte, 2010, p33.)

Tout d'abord il faut voir avec le numérique une possibilité d'augmenter les gains de productivité, car en effet un bien culturel numérique est moins coûteux lors de sa fabrication et de sa reproduction. Il faut en identifier trois coûts de production : celui lié à l'élaboration du contenu, celui lié à sa reproduction et celui lié à sa diffusion. Pour le cinéma, ce sont les coûts liés à la réalisation du film qui s'avèrent être élevés, car avec l'arrivée du numérique reproduire et diffuser semblent moins compliqués.

Avec l'arrivée de la 3D et du « box-office », une nouvelle stratégie du cinéma à l'ère numérique se développe. Par exemple les studios américains vont se spécialiser dans

¹⁵ Terme employé par Fred Forest dans *Art et Internet*

l'animation numérique (tel que Pixar ou Dreamworks). Le numérique a engendré une augmentation des budgets de production des films qui nécessite de plus en plus de moyens pour la réalisation des effets spéciaux. « *Le budget moyen de production est passé à Hollywood de 30 millions de dollars en 1993 à 64 millions en 2003* » (Chantepie Philippe, Le Diberder Alain. *Révolution numérique et industries culturelles*. Paris, La Découverte, 2010, p33). Si l'on s'intéresse au nombre d'entrée des films à gros budgets, qui ont bénéficié d'une campagne publicitaire importante, on remarque une augmentation de celles-ci avec de plus gros bénéfices à la clé. (« *la fréquentation mondiale des cinq plus grands succès du cinéma américain a atteint 400 millions d'entrée en 2003 par film, contre 271 millions seulement en 2000* » (Chantepie Philippe, Le Diberder Alain. *Révolution numérique et industries culturelles*. Paris, La Découverte, 2010, p33))

Ainsi dans un premier temps on remarque que le numérique a amplifié la réalisation de film avec des budgets conséquents mais qui réalisent des bénéfices d'autant plus important et notamment avec l'arrivée de la 3D qui augmente le prix des places et qui a provoqué un certain engouement à ses débuts (même si aujourd'hui ce succès est relatif).

L'arrivée du numérique a aussi transformé les rapports entretenus entre ces contenus culturels et les consommateurs culturels. Le peer to peer aurait déjà tué le disque et commencerait à tuer le cinéma. Cependant est-ce vrai ? Le peer to peer a amené de nouvelles pratiques, le CD disparaît tout comme avant lui le microsillon, le cylindre et autres formats. Le partage libre de films a ses inconvénients mais aussi ses avantages car grâce à lui tout un pan de l'Histoire du cinéma peut être accessible au format numérique alors qu'il n'est plus disponible au format DVD. Internet permet la circulation des informations, des opinions et des contenus. Un des sites les plus intéressants sur ce sujet étant : « La Caverne des introuvables : centralisation de film hors commerce, rares ou épuisés ».

« Au départ, je pensais vraiment construire un truc personnel. Deux ans plus tard, je reçois entre 20 t 30 films par semaine, essentiellement par internet. J'essaye d'en regarder le plus possible, je m'occupe du site entre 5 et 8 heures du matin. J'interviens sur la quasi-totalité des films. Je vérifie qu'ils sont bien entiers, j'enlève du bruit sur la bande son, je refais des beaux encodages [...] Cela prend un temps infini mais c'est ce qui fait la différence du site où l'image et le son sont corrects, même quand la source est de mauvaise qualité. [...] C'est comme cela que l'on retrouve des films presque invisibles, mêmes s'ils n'intéressent que 20 personnes.

[...] La Caverne a profondément changé ma cinéphilie. Même si ces sites fonctionnent comme des clubs, ils sont aussi ouverts à tous, c'est cela qui fait la différence. Quand les films sont accessibles il y a toujours un curieux pour les voir. »¹⁶ (Entretien avec le fondateur du site « La Caverne des introuvables »)

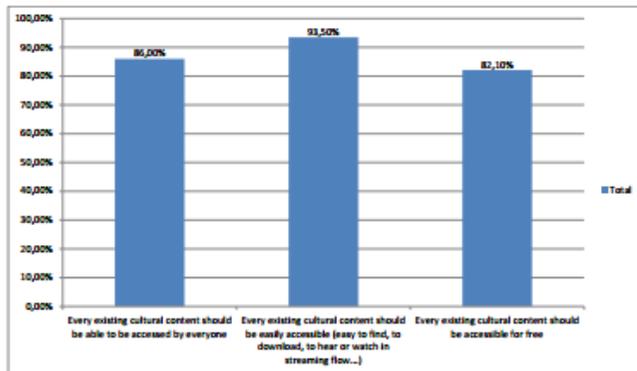
Ce site refuse de concurrencer l'offre légale à condition qu'elle existe. Le partage de données sur internet provoque une reconsidération de l'économie culturelle. Si en effet dans un premier temps il permet d'accéder librement à ces contenus, de les dupliquer, les échanger, dans un second temps il ne contribue plus au financement de la création. Une enquête internationale réalisée pour le forum d'Avignon¹⁷ en 2012 sur 5 pays ((France/Allemagne/Etats Unis/Inde/Corée du Sud) sur les jeunes générations (générations Y) au sujet de la culture numérique révèlent plusieurs choses. « Exhaustivité », « facilité » et « gratuité » sont les termes qui pour eux définissent le mieux internet. 72% déclarent être concernés par les droits d'auteur, cependant 75,5% se disent plus favorables aux contrats basés sur des contenus gratuits financés par la publicité. (cf. Graphique)

L'arrivée du numérique et des technologies nouvelles a transformé et transforme en profondeur l'économie des industries culturelles. Les nouveaux systèmes de partages libres de fichiers sur internet ont eux aussi remodelé l'économie de la culture. Cependant les systèmes de répression (HADOPI) mis en place pour cadrer ces nouveaux échanges n'ont pas encore eu les effets escomptés, ce pourquoi l'avenir de ces industries culturelles est encore incertain.

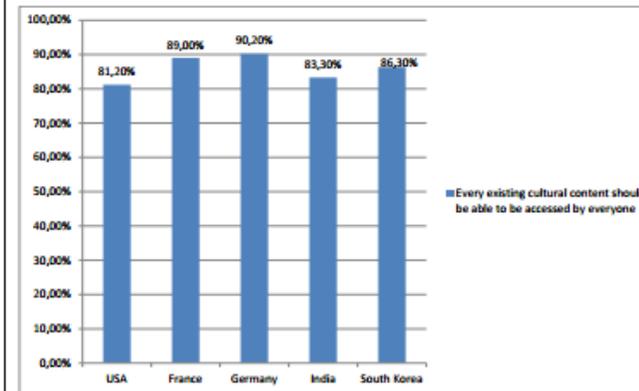
¹⁶ In cahier du cinéma /Avril 2012 p82 et 83)

¹⁷ Disponible sur : <http://www.forum-avignon.org/fr/publications>

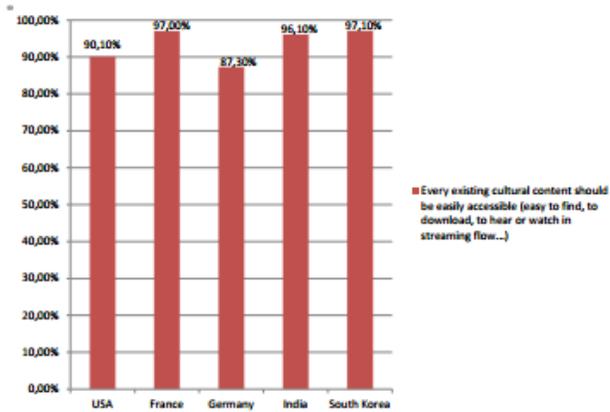
Ce que les jeunes attendent d'Internet pour accéder à la culture (panel international) ?



Exhaustivité : les jeunes pensent qu'Internet devrait rendre tous les contenus culturels accessibles pour tous (par pays)



Facilité : les jeunes pensent que tous les contenus culturels devraient être accessibles facilement via Internet



Facilité : les jeunes pensent que sur Internet tous les contenus culturels devraient être accessibles gratuitement

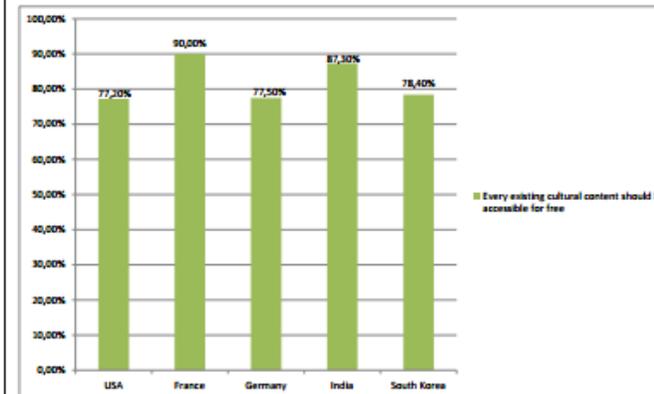


Figure 2 : Résultats de l'enquête Atelier BNP Paribas pour le Forum d'Avignon 2012

III. Urbanité numérique

Le réel n'est plus saturé comme il pouvait l'être (époque où le religieux tenait une place importante). Cet espace numérique, souvent repris dans la description de cité utopique, donne à voir un espace public, espace initialement codifié, devenu un espace sans frontière à travers le virtuel. L'art, la culture pourraient alors y trouver de nouvelles formes pour créer, partager, interagir. Le numérique joue alors un rôle clé dans le projet urbain.

A. Cité numérique utopique

Le monde dans lequel nous vivons est fait d'immenses cités qui chaque année prennent de l'ampleur et abriteront bientôt les trois quarts de la population. Aujourd'hui le numérique est partie prenante du projet urbain d'une cité.

« Utopie », c'est un terme que l'on doit à Thomas Moore, dérivé de son ouvrage *Utopia*, dans lequel il décrit la vie exemplaire d'une population vivant sur une île fictive. Cette œuvre visionnaire trouve de nombreux échos dans nos cités contemporaines.

1. Cité utopique

Thomas Moore décrit et dénonce, dans *Utopia*, la société anglaise du début du 16^{ème} siècle. Cette île est constituée de 54 villes identiques faites de bâtiments et espaces modèles. Ainsi ne sera décrit que la capitale Amaurote avec son ensemble d'éléments standardisés. La cité utopique est telle que la décrit Thomas More dans son ouvrage, c'est-à-dire une cité où l'or ne serait plus le métal précieux, où l'on établirait un service social obligatoire, avec une limitation de la production et une suppression de la propriété foncière...

L'utopie : c'est croire en la création de nouveaux mondes. Au cours des âges les utopies ont évolué, elles sont liées en partie à leur époque. Celle de Thomas Moore en 1516 n'est pas la même que celle du XIX^{ème} siècle. Tandis que celle du XXI^{ème} siècle est liée à la révolution industrielle du XIX^{ème} siècle. Au cours du XIX^{ème} des auteurs, comme Jules Verne ou Albert Tobida, vont dépasser cette idée d'utopie en créant ce qu'on appelle la science-fiction. On distingue alors deux sortes d'Utopie : l'utopie sociale dont Thomas Moore nous fait une esquisse en 1516 et l'utopie technico-scientifique. Cette nouvelle forme d'utopie

semble alors plus réalisable. Prenons l'exemple du « téléphonoscope » d'Albert Robida. C'est en 1882 que ce dernier écrit le roman *Le Vingtième siècle* puis dix ans plus tard *La Vie Eclectique*. Il y imagine comment pourrait être la société en 1955, il la décrit comme une société composée de réseaux de transports et de télécommunication. En effet il pense à plusieurs moyens de transports (un peu comme ceux qu'imagine Jules Verne) mais aussi à un moyen de communication : le « téléphonoscope ». Ce dernier tel un téléphone permettrait de communiquer avec le monde et serait constitué d'un écran sur lequel chaque jour nous pourrions y consulter les nouvelles du monde entier. Il permettrait aussi de faire des achats à distance, de réaliser des conférences, de discuter etc. Cette vision se réalisa quelques décennies plus tard à travers les téléphones portables et notamment les Smartphones.

L'utopie technico-scientifique se retrouve dans la plupart des récits d'anticipation, de science-fiction que s'est accaparé le cinéma contemporain. En effet les écrans tactiles de *Minority Report* se sont concrétisés. Pierre Musso, philosophe, pense qu'aujourd'hui la rapidité avec laquelle nous innovons chaque jour permet, et permettra, de réaliser ces objets utopiques issus de l'imagination de grands visionnaires.

2. Le numérique dans le projet urbain

« *L'espace est anéanti* » c'est ce que s'écrie Morse lors de l'installation de la première ligne téléphonique en 1844, avec le virtuel et internet nous sommes tous connectés les uns aux autres, réduisant les espaces physiques qui nous séparaient il y a de ça quelques décennies.

La mobilité a elle aussi été mise en scène dans des récits de science fiction, et imaginée dans des villes utopiques ou futuristes. Prenons l'exemple de villes imaginées au cinéma. La science fiction a imaginé nombres de villes, citons tout d'abord l'un des précurseurs : *Métropolis* de Fritz Lang. Ce dernier imagine dans son film une ville où la division sociale se fait verticalement, ainsi les travailleurs vivent dans les profondeurs de la ville alors que les lieux de vie des maîtres se situent au sommet des immeubles. Pour circuler dans cette ville, il faut utiliser des ascenseurs, ou encore des voitures volantes etc. Dans *Matrix* des frères Wachowski, c'est une ville trompe l'œil qui est montrée. Elle sert à cacher aux habitants que

le monde dans lequel ils vivent est une supercherie et que tout est virtuel. Elle ne sert qu'à amuser les habitants, les hommes ne se déplacent plus vraiment, ce sont les informations et les images qui viennent à eux. (Serait-ce le monde de demain ?)

La mobilité urbaine, telle qu'on l'entendait hier, n'est plus celle que l'on voit aujourd'hui, et sera différente de celle de demain. Nos déplacements sont devenus réels et virtuels, il faut alors que la ville puisse s'y adapter. Nous avons basculé dans un temps où l'espace physique côtoie un second espace, un autre espace-temps issu d'un monde virtuel. Ce monde différerait de celui que décrit Georges Amar, directeur de la prospective à la RATP et auteur de *Homo mobilis : le nouvel âge de la mobilité*, c'est-à-dire un espace, où il n'y a plus de frottement avec le physique, où la dépense d'énergie pour se déplacer est moindre, et dans lequel on traverse de nombreux univers tangibles. Dans ces mondes virtuels que sont le numérique et internet la fluidité est telle que nous échappons aux lois physiques. Bruno Marzloff dans *Mobilités.net* décrit cette nouvelle façon d'envisager la mobilité « Avec le numérique la mobilité change d'échelle. [...] La mobilité se débride, la mobilité s'éparpille, la mobilité revendique, la mobilité décloisonne, et surtout la mobilité devient un droit. » (cf. Kaplan Daniel, Lafont Hubert. *Mobilités.net : Villes, transports, technologies face aux nouvelles mobilités*. Paris, FING, 2004, p25).

On évolue vers une appropriation numérique de la ville. Mais peut-on alors penser la ville comme une simple interface à travers laquelle on se déplacerait au même titre que les interfaces de jeu vidéo. L'espace urbain n'est cependant pas un espace privé comme peut l'être celui du jeu, c'est un espace collectif et partagé. La ville deviendra-t-elle « cliquable » c'est à dire un espace hybride où nous pourrions cliquer sur n'importe quel symbole pour accéder à un lieu, une information, un service. Le citoyen numérique aura à sa disposition une série d'informations personnalisées, qui lui sont destinées. La période dans laquelle nous vivons est une période de transition au cours de laquelle il faut faire attention aux débordements et respecter ce qui fait l'essence même de la ville.

3. *Noosphère*

Le concept de ville numérique n'est pas loin de celui de la ville utopique. En effet il s'agirait d'une ville, où tous les problèmes environnementaux, économiques, sociaux seraient résolus par des technologies numériques innovantes. Les déplacements seraient plus rapides, la violence quasi inexistante, des solutions d'énergies renouvelables installées dans chaque résidence amélioreraient la qualité de vie des habitants. Ainsi l'architecte aurait en plus du rôle de concepteur des bâtiments, celui de réalisateur de la ville tangible, des réseaux. Pierre de la Coste, écrivain, pousse encore plus loin la réflexion en proposant une « démocratie électronique », c'est-à-dire un système politique qui réglerait toutes les affaires d'intérêt publique de manière numérique, une « Harmonie du physique par le virtuel ». L'idéal de la ville numérique serait de mettre à l'œuvre un projet urbain qui relirait le monde physique et le monde virtuel. Prenons comme exemple concret ce nouveau projet des « Google glass » présenté à San Francisco il y a peu devant 6000 personnes (donnée tiré du Monde article du 20/05/2013). Ces lunettes permettraient de rester constamment connecté via un écran implanté sur le verre. C'est ici que les mondes imaginé par Philippe.K.Dick prennent alors la forme de prophéties.

« Les Glass ne sont pas à proprement parler des lunettes. Composées d'une monture, plutôt légère, elles n'ont pas de verres. Au-dessus de l'œil droit, un petit écran transparent affiche menus, mails, photos... Cela s'apparente à regarder une petite télévision flottant 2-3 mètres devant soi. La navigation dans les menus s'effectue grâce à un pavé tactile situé sur la branche droite. La reconnaissance vocale permet de faire une recherche sur Internet, de prendre une photo ou de demander un itinéraire. » (cf. Marin Jérôme, La Silicon Valley folle des Google Glass. Le Monde [en ligne]. 20 mai 2013. Disponible sur : < http://www.lemonde.fr/technologies/article/2013/05/20/la-silicon-valley-folle-des-google-glass_3381386_651865.html>)

Ainsi monde virtuel et réel ne seraient alors séparés que par un fin écran. Les critiques furent déjà quant aux dérives que pourraient entraîner ce genre de nouvel outil technologique, comme le non-respect de la vie privée (comme par exemple avec la reconnaissance faciale... etc.) Mais n'est-ce pas ces mêmes critiques que l'on a entendu à propos du téléphone portable il y a quelques années ? Tout ceci pour en revenir au fait que de nombreux outils permettraient d'interconnecter ville physique et monde numérique, un peu comme si une

« matrice » permettrait d'agir sur le monde physique directement via le numérique (cf. Matrix).

La société dite numérique, tel un Christophe Colomb, se lance vers un Nouveau Monde celui de l'innovation, de l'imagination où le chercheur, l'entrepreneur, le créatif peuvent laisser libre court à leur inventivité, à leurs idées, à leurs pensées. Teillard De Chardin parlait de « Noosphère », pour évoquer l'ensemble des pensées produites par les hommes parallèlement à la biosphère désignant l'ensemble des êtres vivants. Cette « Noosphère » désigne assez bien cette ville utopique numérique, ville des idées les plus folles où l'inventivité et la créativité sont les maîtres mots.

B. Ville Nouvelle et ville numérique

Le concept de ville nouvelle développé à la fin des années 60 ainsi que celui de ville numérique développé à partir des années 2000, donnent à voir des villes devenues autosuffisante, durables et intelligentes.

1. Le concept de ville nouvelle

Le concept de ville nouvelle, développé à la fin des années 60, présente une conception de la ville qui tient compte de son développement démographique et économique. En outre ce concept reprend les trames de la ville utopique, une ville où il serait bon d'y vivre grâce à un cadre de vie harmonieux qui met en avant la mixité sociale. Il s'agit d'abord d'éviter l'isolement des citadins, dû en partie aux cités pavillonnaires. Il faut alors développer des nouvelles façons de vivre en ville pour créer une réelle communauté. Ces villes nouvelles sont plus vertes, moins imposantes et surtout lient terres agricoles et espaces urbains. La ville nouvelle devait être un moteur pour l'emploi grâce à des secteurs d'activités multiples et à ses universités attractives.

La mixité sociale était aussi une des lignes importantes du projet des villes nouvelles. Elles se devaient de maintenir une cohésion sociale à travers cette mixité. Pour cela les architectures des habitations ne devaient pas être le symbole d'une ségrégation sociale.

Pour les villes nouvelles il était donc important d'harmoniser le développement industriel, l'habitat et la nature.

Pourtant l'application de ce concept de ville nouvelle n'a pas souvent eu les résultats escomptés. En effet la mixité sociale a laissé place à la ghettoïsation (l'exemple de la ville du Caire dans les années 80 et l'opposition de quartiers résidentiels (Mena Town) et de quartiers populaires (Plateau du Muquattam). Pour l'emploi même constat, le manque d'attractivité de ses villes les empêche de devenir un bassin de recrutement. Néanmoins si le concept de ville nouvelle semble plus utopique que réalisable, il faut dire qu'il est un prélude aux concepts de villes numériques ou villes créatives sur lesquels nous reviendront plus tard. En effet l'attractivité, la mixité sociale, l'urbanisme intelligent... sont des thématiques que l'on retrouve aujourd'hui à travers les villes numériques et villes créatives.

2. La ville numérique ou ville intelligente

C'est à partir des années 2000 que les concepts de villes numériques, « digital cities » ou « smart communities » commencent à se développer. Cette évolution est liée à la volonté de collectivités de mettre en avant des projets urbains liés aux nouvelles technologies. Les possibilités grandissantes du numérique et d'Internet ont favorisé les financements de projets. Risto Linturi, architecte de Helsinki virtuel, un chantier de ville numérique, pense que : « *Internet est un lieu, pas un média.* ». De nombreuses villes ont tenté l'expérience d'une ville avec sa communauté urbaine virtuelle, mais il faudrait aller encore plus loin et articuler les nouvelles formes de technologies avec le fonctionnement de la ville. Prenons l'exemple de la ville de Bologne qui en 1995 a mis en place un réseau IPERBOLE¹⁸, qui était censé permettre la télé démocratie, en favorisant la transparence des processus administratifs et décisionnels de la ville. Ce système permettait un accès gratuit à Internet, la création de boîtes mails, le développement de réseaux sociaux propres à la ville ainsi que des zones de débats en lignes. Deux entités se dégagent : les usagers c'est-à-dire les personnes appartenant à la communauté en ligne et le site web en lui-même qui diffuse gratuitement internet, information, courriers électroniques etc.

¹⁸ Cf. Site de la ville de Bologne : <http://www.comune.bologna.it/>

Les abonnés sont donc invités régulièrement à prendre part aux activités institutionnelles. La mise en réseau permet un engagement plus grand des citoyens ainsi que des réponses plus rapides sur des sujets divers. Ainsi 120 bureaux ou services de la mairie sont connectés et plus de 500 adresses électroniques permettent aux habitants d'entrer directement en contact avec l'administration et les partenaires du projet¹⁹. Au cours des années les points d'accès à Internet se sont multipliés dans la ville. La ville de Bologne en Italie a dépassé le simple fait de créer une communauté virtuelle, la ville a pensé articuler ses activités administratives et décisionnelles avec les nouvelles formes de technologies intelligentes. C'est ainsi que l'on pourrait parler de Bologne en tant que véritable ville numérique.

A l'horizon 2020 Bologne souhaite continuer à investir dans le numérique et les nouvelles technologies en investissant dans l'accès au haut débit pour tous, dans l'économie d'énergie, dans des plateformes qui permettent de créer des objets directement connectés à Internet (Arduino et Framboise). Bologne, en créant un « agenda numérique », va tenter de devenir l'une des premières « smart city » d'Italie et pourquoi pas d'Europe.

Pour revenir sur le principe de Télé démocratie et de démocratie participative, un artiste espagnol, Roger Bernat, a entrepris de reprendre ce principe en l'appliquant à une salle de spectateurs. Pour cela le théâtre se transforme le temps du spectacle en parlement, ou chaque spectateur est un député. Une télécommande permet de voter à distance sur de nombreux sujets de société : santé, éducation, liberté, météo etc. Au cours du spectacle, un gouvernement est créé et doit prendre des décisions. En fonction des décisions prises le scénario évolue et change. Ce spectacle utilise des technologies avancées, notamment dans le traitement des données, et reprend le principe de télé démocratie en proposant à une communauté (ici le public d'une salle de spectacle) de prendre part à la prise de décisions d'une institution publique (le parlement). Roger Bernat montre alors, au cours de cette séance où le spectateur devient acteur, qu'une personne va peu à peu prendre le pouvoir sur les autres notamment lorsque ces dernières auront leur télécommande désactivée et devront donc suivre les avis des personnes ayant encore leur télécommande activée. Il met ainsi en exergue à chaque séance, comment différentes communautés de personnes peuvent faire des choix différents et ainsi évoluer vers un scénario inédit. Il critique aussi le vote à distance et montre le pouvoir qu'incarne cette télécommande.

¹⁹ Source : <http://www.senat.fr/rap/o96-383/o96-38329.html>

3. Réseau européen des villes numériques

La ville de Bologne illustre ce que regroupe le terme de ville numérique. Une association, « Le réseau européen des villes numériques », vise à promouvoir ces nouvelles conceptions de la ville en tant qu'espace tangible. Elle a pour objectif de « *créer synergies et collaborations en matière de mise en œuvre des technologies de l'information et de la connaissance, afin de favoriser à l'échelle des territoires accès au savoir et interactivité sociale, culturelle et professionnelle.*

Concrètement, nous nous efforçons de mettre à la disposition de tous les acteurs territoriaux l'information utile au succès de leurs projets et de contribuer à toutes formes de collaboration entre territoires et acteurs du développement local afin qu'elles puissent profiter des bonnes pratiques existantes et par là même les prendre en compte tout en les adaptant à la gestion de leur propre identité. » (cf. Réseau Européenn des Villes Numériques. In : *Villes numériques* [en ligne]. Disponible sur : <<http://www.villesnumeriques.org/>>)

C'est donc en menant des projets à travers toute l'Europe (Italie, Espagne etc.) que ce réseau se développe. Il tente de favoriser une interactivité entre les villes, les habitants et ces nouvelles technologies du numérique en mettant en avant l'innovation. Cette association nous offre une introduction au concept de ville créative que nous développerons plus tard mais à travers le numérique et les nouvelles technologies. En effet elle promeut à travers des laboratoires de recherche le développement de territoire augmenté, innovant, compétent, créatif. Elle vise à promouvoir la mise en réseau d'instances institutionnelles (comme le « e-gouvernement »), un accès simplifié à Internet et aux nouvelles technologies et l'attractivité d'un territoire. Elle part de plusieurs constats qui mettent en exergue le fait que les villes sont de plus en plus importantes et peuplées ce qui entraîne une nouvelle façon de les considérer.

En effet « *la ville doit maintenant affronter plusieurs grands défis :*

- *la mise en place des services essentiels (eau, électricité etc.) dans les villes*
- *la réduction des inégalités à l'intérieur même des villes (ces inégalités étant plus fortes à l'intérieur d'une ville qu'entre différents départements)*
- *la durabilité : le point de vue énergétique et l'émission de gaz à effet de serre*

Il faut donc créer des villes plus intelligentes, plus sobres, plus fonctionnelles peut-être : mais comment ? » Anne Boultaureau, chargée de mission du Réseau européen des Villes Numériques. La réponse se trouve peut-être dans le cyberspace.

Ce réseau des villes numériques illustrent une mouvance urbaine qui veut développer l'implication des nouvelles technologies dans la vie quotidienne des citoyens.

C. Réseaux

L'accès au cyberspace nous donne la possibilité de s'abroger du déplacement physique. Le réseau devient de plus en plus important, il multiplie les présences, les connaissances, les données. La ville est avant tout un espace fait de connections, de rues et de lieux connectés entre eux.

«Pour moi, l'ordinateur est l'outil le plus remarquable que nous ayons inventé. C'est l'équivalent de la bicyclette pour l'esprit.» Steve JOBS (cf. Krainin Julian, Lawrence Michael R.. *Memory & Imagination: New Pathways to the Library of Congress*, In: Documentaire TV. Michael Lawrence Films and Krainin Productions Inc.)

1. Cyberspace et cyberculture

La cyberculture découle des nouvelles technologies et notamment d'internet. Elles ont amené de nouveaux moyens de communication qui échappent au contrôle du politique ou des plus puissants. Albert Einstein évoque trois bombes qui explosèrent au XX^{ème} siècle : « la bombe atomique, démographique et des télécommunications ». Roy Ascott, théoricien de l'art numérique, parle de « deuxième déluge » en évoquant la transmission d'informations. Le philosophe Pierre Levy parle de « fin maillage des humains de tous les horizons en un seul et immense tissu ouvert et interactif. ». La Cyberculture évoque un nouvel univers qui fait référence à la ville globale, à cette métropole universelle dont chaque ville fait partie. Pierre Levy nous donne une définition du cyberspace « (qu'on appellera aussi le « réseau ») est le nouveau milieu de communication qui émerge de l'interconnexion mondiale des ordinateurs. » Il fait alors référence à l'ensemble des dispositifs et structures de communication numérique ainsi qu'à tout ce qu'il regroupe, c'est-à-dire les informations

transmises, échangées et les êtres humains qui s'y déplacent et le nourrissent. En ce qui concerne la cyberculture (nous y reviendrons plus largement lorsque nous parlerons de culture partagée) « *désigne l'ensemble des techniques (matérielles et intellectuelles), des pratiques, des attitudes, des modes de pensée et des valeurs qui se développent conjointement à la croissance du cyberspace* ». (Lévy Pierre. *Cyberculture*. Paris, Odile Jacob, 1997, p. 17)

C'est en 1945 que l'on peut noter l'utilisation des premiers ordinateurs en Angleterre et aux Etats-Unis. Mais c'est à partir des années 70 que la commercialisation des premiers microprocesseurs est effective. Et comme à chaque apparition de nouvelles technologies, un mouvement d'appropriation et de détournement de ces technologies apparaît, c'est de cette façon que l'ordinateur tel que nous le connaissons aujourd'hui existe c'est-à-dire un moyen de création, d'écriture, d'organisation, de divertissement, etc. C'est au cours du temps que du simple outil informatique on passe à l'objet multimédia fusionnant avec le cinéma, la musique mais aussi la télécommunication. Pierre Levy donne une définition de l'informatique : il « *regroupe l'ensemble des techniques qui contribuent à numériser ou digitaliser l'information (entrée), à la stocker (mémoire), à la traiter automatiquement, à la transporter et à la mettre à disposition d'un utilisateur final, humain ou mécanique (sortie)* ». (Lévy Pierre. *Cyberculture*. Paris, Odile Jacob, 1997, p37)

Ce cyberspace est constitué d'informations numériques qui sont traduites en une suite de 0 et de 1. C'est donc à un ensemble de codes numériques que l'on se confronte lorsque l'on accède au cyberspace. Cette numérisation des informations permet de les traduire plus rapidement et donc d'y accéder plus simplement.

Aujourd'hui on entend de plus en plus souvent parler d'hybridation du réel et de virtuel, cela est dû à la possibilité de tout numériser ou du moins la quasi-totalité des entités physiques qui nous entourent. En effet le numérique est constitué d'éléments traduits en nombres, il retranscrit par le biais d'une série de nombres toute information transmise. Une image peut être traduite en points, un son peut être échantillonné et donc traduit en une série de nombres. Comment envisager cette numérisation ? Peut-on parler de dématérialisation ? Si l'on entend dématérialisation comme le fait de traduire une entité en une suite de nombres, alors dans ce cas une photo numérisée est dématérialisée. Cependant lorsqu'elle est numérisée elle est stockée sur un support, elle occupe par conséquent un espace virtuel sur un support

physique. Ainsi on ne peut séparer totalement le virtuel du physique et donc du réel. Les ordinateurs, tablettes tactiles, smartphones et autres nouvelles technologies sont donc des moyens de « virtualisation de l'information » (Cf. Lévy Pierre. *Cyberculture*. Paris, Odile Jacob, 1997, p66).

2. « Réseapolis »

*« Hier, la Ville était une chose figée, physique, principalement constituée d'immeubles, de monuments, d'infrastructures de transport, de réseaux, d'usines, et de mobilier urbain. Un territoire dont nous étions le seul élément mobile. Ce documentaire dévoile l'environnement urbain dans lequel nous évoluons. La Ville régie par les innovations technologiques est comme un ordinateur. Elle est constituée de cartes qui se sont superposées au fil des siècles. Ces puces, ces réseaux et ces cartes fonctionnelles s'entremêlent. Ces capteurs, répartis dans l'espace au gré du développement du tissu urbain, retransmettent des données binaires qui permettent de gérer la ville au quotidien. Les réseaux souterrains, les voies ferrées, les égouts, les routes, puis les services publics, les administrations, se sont doublés de dispositifs numériques. Ces technologies qui ne cessent de s'améliorer, les ont rendus plus économe, plus souple, plus proche de nous et de nos comportements. L'informatique et le numérique ont révolutionné nos vies en Ville ! » (Cf. Fondation Internet Nouvelle génération. Visionnez la ville du futur. In : *FING* [en ligne]. Disponible sur : <<http://fing.org/?Visionnez-La-Ville-du-Futur>>*

« Le virtuel ne remplace pas le réel » (Cf. Lévy Pierre. *Cyberculture*. Paris, Odile Jacob, 1997, p103.) mais il multiplie les possibilités. Ces possibilités sont devenues infinies et sont le résultat de recherches, d'utilisations et de détournements. La ville du XXIème siècle abriterait ainsi « une foule intelligente » (cf. Rheingold Howard. *Foules intelligentes : la révolution qui commence*. Paris, M2 Editions, 2005, 302p.) composée d'êtres qui agissent ensemble en étant interconnectés. La plus grande révolution qu'a apporté le numérique n'est pas celle liée à la perfection de techniques ou à l'évolution d'objet mais plutôt celle liée aux relations que nous entretenons les uns aux autres. Si aujourd'hui tout ou presque peut-être

numérisé, alors cela facilite les échanges et la communication entre les individus. Sans se connaître des personnes, équipées du matériel adéquat, peuvent travailler et communiquer ensemble. Ces dispositifs numériques se connectent automatiquement entre eux. Une œuvre de Timo Arnall intitulée *Light Painting Wifi* nous montre un objet qui permet de rendre visible les réseaux wifi qui traversent la ville. Il utilise des signaux lumineux pour matérialiser ces réseaux. Il fait alors entrer dans le physique et le réel les liens qui nous relient au monde du numérique et du virtuel. Ces réseaux Wifi nous relient aussi bien à Internet qu'au reste du monde.

Cet exemple cité par Pierre Musso est intéressant puisqu'il révèle l'impact de l'arrivée du numérique et des nouvelles technologies dans nos sociétés.

« Debout dans le métro, je vois quatre personnes assises sur une banquette, chacune en prise avec son Smartphone : deux discutent au téléphone, une troisième répond à des textos, une quatrième se concentre sur un jeu de poker en ligne. À ces personnes bien réelles je dois ajouter, comme en surimpression, des personnes présentes virtuellement avec nous. A l'échelle de ceux qui utilisent leurs portables, ma rame s'alourdit brusquement d'au moins 100 à 200 personnes supplémentaires... Que de monde tout d'un coup ! » (Entretien avec Pierre Musso, 26 novembre 2012.)

La ville d'aujourd'hui pourrait être qualifiée de « Réseapolis » ce terme emprunté à Catherine Distler et Albert Bressand caractérise la ville contemporaine. La ville est faite de réseaux : télécommunication, transport, électricité etc. Tout est interconnecté. Les réseaux ferroviaires sont les plus anciens, puis se sont ajoutés ceux des télécommunications, de l'énergie, de l'information. Internet est un réseau issu de la rencontre entre le numérique, l'informatique, les télécommunications et l'information. L'augmentation de ces réseaux est liée au fait que, par l'arrivée de nouvelles technologies et d'Internet, il y a aussi eu ce que Pierre Musso appelle « un éclatement de nos sociétés ». En effet les liens sociaux sont devenus multiples, on remarque le développement d'un individualisme. Le réseau par définition est ce qui « fait le lien entre des lieux séparés » (cf. Entretien avec Pierre Musso 26 Novembre 2012). Ainsi c'est par ces réseaux auparavant inexistantes que des villes et individus autrefois éloignés sont désormais connectés et reliés.

On retrouve le mot réseau pour décrire le corps humain (exemple : rétine du latin rétis c'est-à-dire réseau). Pierre Musso donne au réseau plusieurs dimensions : « *L'imaginaire du réseau,*

c'est cette double dimension née de l'histoire même du mot : d'un côté il attrape, il enserme comme le filet du pêcheur ou du gladiateur qu'est le rétiaire ; et de l'autre il accompagne voire permet la circulation du flux. C'est un imaginaire ambivalent, qui tient à la fois du contrôle total et de la circulation généralisée, de la captation et de la relation ».

George Orwell avec son *Big Brother* met en évidence le versant négatif du réseau, Facebook et les réseaux sociaux en général peuvent en être l'incarnation. Il faut faire attention à ce que l'on publie sur Facebook puisque toutes les données sont conservées.

Mais être hors réseau ce serait aussi ne pas pouvoir communiquer et développer de vie sociale.

3. Réseaux sociaux du réel au virtuel, du virtuel au réel

Les nouvelles technologies, l'arrivée du numérique et d'internet ont transformé nos rapports au monde de l'art et de la culture, mais aussi nos rapports sociaux. Si certains disent que nous vivons dans une société de plus en plus individualiste, d'autres prétendent que nous n'avons jamais été aussi proches les uns des autres. Beaucoup d'artistes se sont intéressés à ces problématiques. De nos jours, nous nous déplaçons dans des espaces réels et virtuels (réseaux sociaux, musées virtuels ou encore chat en ligne etc.). L'individu vit une vie multidimensionnelle.

Pour définir nos nouveaux rapports avec le monde et la société François Ascher, urbaniste français, parle « d'hypertexte », *« l'hypertexte est un ensemble de textes unis par des mots communs qui font liens entre texte [...] La numérisation des textes et leur assemblage dans une base commune permet au lecteur en « cliquant » sur le mot d'un texte, d'accéder à ce même mot dans une série d'autres texte »*

Ainsi il s'agit ici à travers cette comparaison d'évoquer la multiplicité des espaces auxquels nous appartenons, nous participons ou que nous visitons.. Nous interagissons entre individus d'un même espace ou milieu avec un langage propre à celui-ci. Nous appartenons à plusieurs de ces espaces sociaux ou culturels, nous les traversons en jouant avec les différents codes qui les composent. Cependant, on remarque qu'en fonction de notre catégorie socioéconomique nous n'avons pas tous le même accès à ces espaces, s'il est important de l'évoquer ici nous y reviendront plus tard (cf. partie 3.III.C).

« *Je suis connecté donc je suis* » c'est ce qu'évoquent Eric Krus (directeur d'études au Consumer et Enterprise Lab d'Ericsson en Suède) et Annalena Ström Carlsson (associée-fondatrice d'Augur Marknadsanalys, principal cabinet d'études qualitatives en Suède) quand ils parlent de la vie des adolescents et de leur façon d'envisager Internet et les nouvelles technologies. Lorsque l'on prend les transports en commun, on remarque la place importante qu'ont les technologies et notamment le téléphone dans la vie quotidienne. Pour Pierre Musso « Le réseau fait aujourd'hui l'identité ». L'adresse mail ou le numéro de portable semble plus intéressant aujourd'hui que notre adresse postale puisque nous les communiquons beaucoup plus souvent. Nous nous inscrivons dans un ensemble de réseaux politiques, sociaux, culturels.

Internet est une réplique virtuelle de l'espace réel, on y retrouve la sphère privée et la sphère publique. Mais internet c'est un espace politique où l'on retrouve le réseau surveillé par l'Etat et la police, un espace de contrôle, économique. C'est aussi un espace où l'on essaie d'échapper à ce contrôle via l'Open source, le partage libre de donnée et de contenu. Par la description des réseaux c'est notre société que l'on décrit. Une société en réseau où les technologies ont pris une place fondamentale. Ces technologies nouvelles sont de plus en plus innovantes et créées rapidement. En vingt ans, c'est tout un pan de nos activités culturelles, techniques, sociales qui ont changé. Pour bien se rendre compte de la rapidité de ces évolutions prenons l'exemple de l'imprimerie qui a mis des décennies à se développer alors que depuis l'apparition de l'ordinateur on ne cesse de voir de nouvelles technologies apparaître.

Ainsi la technologie et la science ont pris le pas sur l'Utopie développée par Moore. « *La métaphore de l'arbre, jadis omniprésente, traduisait hier notre amour de la nature et de son organisation hiérarchique, du moins telle que nous la percevions ou voulions la percevoir. La métaphore du réseau, aujourd'hui peut-être plus omniprésente que ne l'a jamais été celle de l'arbre, correspond au contraire à une vision qui se veut moins hiérarchisée de nos sociétés, d'un monde non plus vertical comme celui de l'arbre mais horizontal, avec ses technologies multiples et ses communautés planétaires.* » Pierre Musso

Partie 2

Villes numériques et villes de culture, archétypes de la ville créative ?

I.Le concept de ville créative	57
A.Richard Florida : comment une ville devient-elle créative ?.....	57
B.Une théorie controversée	70
C.Qu'est ce qu'être créatif ?.....	75
II.Dunkerque 2013 : Capitale Régionale de la Culture	81
A.Le concept de la Capitale Régionale de la Culture.....	81
B.Echecs, réussites et enjeux d'une capitale culturelle	88
C.Politique culturelle française d'aujourd'hui.....	95
III.La ville créative appliquée en métropole Lilloise	100
A.La métropole Lilloise en effervescence.....	100
B.Tourcoing la créative	107

Villes numériques et villes de culture, archétypes de la ville créative ?

Le concept de ville créative est apparu dans le milieu des années des 1990 et est au cours des années devenu un sujet important dans les politiques de développement urbain (et notamment dans les pays anglo-saxons). Charles Ambrosino et Vincent Guillon, dans *Les trois approches de la ville créative*, proposent une grille de lecture de ces villes créatives à travers trois approches : gouverner, consommer et produire. L'art et la culture seraient alors pleinement intégrés à la gouvernance des villes et se développeraient dans des projets et secteurs transversaux (éducation, santé, environnement etc.). La culture devient un secteur de consommation lié au développement des villes. Les théories de Richard Florida et de sa « classe créative » se trouveraient ici et mêleraient les statuts du travailleur à l'esprit créatif à celui de l'artiste et du créateur. Enfin la culture est envisagée comme système de production à travers le développement des industries culturelles et créatives. La ville travaille ainsi son image et sa réputation dans un monde de plus en plus concurrentiel : « *la mode est parisienne, la musique électro londonienne etc.* »

Cette partie travaillera plus spécifiquement sur les théories de Richard Florida et Charles Landry mais abordera aussi à travers les concepts de capitales culturelles et de villes numériques ces différentes approches. Il s'agira de comprendre comment à travers différents exemples de projets de ville l'art, la culture et les nouvelles technologies permettent de dynamiser un territoire.

I. Le concept de ville créative

Les villes se sont vues remodelées suite aux phénomènes de décentralisation et aux effets de la désindustrialisation. Les politiques urbaines des collectivités locales ont dû être revues en profondeur pour faire face à la montée du chômage, à la fuite des capitaux et la transformation de friches industrielles. L'économie de ces villes s'est renouvelée pour rendre à nouveau leurs espaces urbains dynamiques et attractifs. La concurrence accrue entre communautés urbaines a engendré une nouvelle façon de penser la ville et son image. Ceci dans le but d'attirer les cadres et entreprises de renom à venir s'installer sur leur territoire. On remarque alors une volonté grandissante d'apporter des améliorations au cadre de vie à travers notamment les espaces publics et par-dessus tout, la culture. Des théoriciens tels que Richard Florida ou Charles Landry ont mis en avant ces nouveaux enjeux urbains et économiques à travers les concepts de ville et classe créative.

A. Richard Florida : comment une ville devient-elle créative ?

Il ne faut pas confondre ville créative et ville idéale, ce sont deux concepts différents. Il n'existe pas de ville idéale, même si au cours de l'histoire on a cherché à en construire, à l'exemple de la ville de la Renaissance, ou actuellement la ville verte. Richard Florida propose une nouvelle façon d'envisager la ville en la rendant meilleure qu'elle ne l'est à travers des concepts qui viendront alimenter l'urbaniste, le politique dans ses réflexions.

1. *Great places*

Avant de revenir à Florida et en guise d'introduction, je propose de nous intéresser au travail de Charles Landry et de son indice de créativité.

Charles Landry, théoricien des villes créatives, nous décrit ces lieux où il fait bon vivre à travers les « Great places » : « *Great places embody seven elements. They are places of anchorage, they feel like home, there is with a sense of stability, tradition and distinctiveness. They are places of possibility, 'can do', stimulation and buzz. They are places of communication and networking, where it is easy connect, interact and move*

around, the outside world is accessible, and you feel you are part of a bigger, extensive web. They are places to self-improve, learn and reflect. They are places of inspiration. Culture is alive and, finally, a great city is well put together through design. » (cf. Landry Charles. Making Great Cities. In : Charles Landry [en ligne]. Disponible sur <<http://charleslandry.com/>>)

Ces « Great places » sont des lieux qui permettent à tous de trouver un logement qui lui correspond, un travail, des équipements variés. Les conditions de vie y sont bonnes puisqu'elles prennent en considération les attentes des habitants. L'espace public et l'espace privé sont délimités pour qu'il y ait une séparation entre l'intime et le public. On retrouve alors avec Charles Landry une nouvelle définition de la ville, de la ville parfaite, de la grande ville : « *The great city has a clarity of purpose and it knows where it is going. It is a blend of hardware (its physical fabric like streets buildings and parks), software (its activity base like its enterprise, its cultural life or its shopping experiences), and 'orgware' (how it is organized, managed and governed).* » (cf. Landry Charles. Making Great Cities. In : Charles Landry [en ligne]. Disponible sur <<http://charleslandry.com/>>)

En effet le tissu physique, c'est à dire les bâtiments, les habitations, les rues viennent se mêler au logiciel, qui définit les bases de son activité entrepreneuriale, culturelle, ou de consommation.

Charles Landry et Jonathan Hyams ont développé une méthode d'évaluation des villes créatives pour pouvoir évaluer leur potentiel d'innovation. De nos jours tout est sujet à évaluation, que ce soit la pauvreté, la richesse, le bonheur, la dépression etc. Les villes sont donc aussi sujettes à évaluation, et c'est ce que proposent Charles Landry et Jonathan Hyams. Cet indice est issu d'une collaboration avec Bilbao Metropoli 30 (association pour la revitalisation du territoire urbain) (en 2008-2009) et Bizkai Xede (association qui encourage l'attractivité des territoires en favorisant l'innovation) ; il permettrait de constater si une ville novatrice est aussi créative. C'est à travers un ensemble de domaines et de thèmes transversaux que l'on va observer la ville de l'extérieur et de l'intérieur. Pour Landry une ville est créative si : « *Cities are only creative if they display a culture, attitudes and a mindset open to imaginative thinking, widely visible. Many cities have inventive projects in them, which does not mean they are creative as a whole. Uncreative places clearly decline and fail, since they do not interrogate their past and present or reassess their*

resources and future prospects» (cf. Landry Charles. Making Great Cities. In : Charles Landry [en ligne]. Disponible sur <<http://charleslandry.com/>>)

Il ne s'agit donc pas totalement de faire table rase du passé, comme le proposait les artistes futuristes, mais de s'en inspirer, de voir les erreurs commises pour les éviter.

L'indice est donc basé sur dix domaines transversaux qui questionnent chacun d'une façon spécifique la créativité d'une ville :

- “- *Political & public framework*
- *Distinctiveness, diversity, vitality & expression*
- *Openness, trust, accessibility & participation*
- *Entrepreneurship, exploration & innovation*
- *Strategic leadership, agility & vision*
- *Talent development & the learning landscape*
- *Communication, connectivity & networking*
- *The place & place-making*
- *Liveability & well-being*
- *Professionalism & effectiveness* »

Ces domaines touchent tous les secteurs et tous les acteurs d'une ville ; ils englobent les différents aspects de celle-ci. Motivation, ténacité, sensibilisation, clarté, aspiration, inspiration, dynamisme, participation, ouverture sont les maîtres mots de la créativité selon Landry. La créativité ne concerne pas qu'un seul secteur mais un ensemble de secteurs, on la retrouve par exemple dans le commerce, l'administration publique, les groupes d'action sociale et culturels.

2. La Classe créative

« La thèse de Florida, que l'on peut résumer par le fait que ce n'est plus l'innovation technologique et la présence de certaines ressources matérielles qui sont les moteurs du développement économique, mais bien le « talent » – ou la concentration d'une certaine catégorie de professionnels et de créatifs – permet une application dans le cadre de la politique urbaine. Florida (2005a, 2005b, 2002) propose en fait une formule simple et donc facilement applicable dans un contexte urbain. Bien qu'il ait une approche un peu particulière, l'auteur se situe malgré tout dans la lignée d'autres

travaux qui mettent en valeur le lien entre le capital humain et la croissance économique en milieu urbain (Markusen, 2006 ; Glaeser, 2005, 2000 ; Glaeser et Saiz, 2004 ; Simon, 1998). Cependant Florida (2005a, p. 53) considère que sa théorie va plus loin que celle de ses collègues en ajoutant le facteur de Tolérance. Ce dernier précise qu'une ville doit en effet réunir les trois critères évoqués plus haut– Tolerance, Technology, Talent – mais que le facteur prépondérant est celui de la tolérance. Florida (2005a, p. 54) livre donc une stratégie de développement économique simple : une ville doit s'efforcer de considérer ces trois facteurs et améliorer celui où elle est plus faible, ceci afin d'accroître sa capacité d'attraction en ce qui a trait au capital humain défini en tant que « classe créative » »

(cf. Darchen Sébastien , Tremblay Diane-Gabrielle . La thèse de la « classe créative » : son incidence sur l'analyse des facteurs d'attraction et de la compétitivité urbaine. *Revue Interventions économiques* [en ligne]. 2008, n°37. Disponible sur : <<http://interventionseconomiques.revues.org/503>>)

Richard Florida est né en 1957 à Newark dans le New Jersey. Il est avant tout un géographe mais aussi professeur en « Urban studies ». Docteur à l'université de Columbia en aménagement urbain, il est aussi professeur et directeur du Martin Prosperity Institute. Il a lui aussi, mais dans une autre mesure que C.Landry, créé une société de conseil intitulée : The Creative Class Group qui intervient auprès des villes américaines pour améliorer leur attractivité. Richard Florida pense que le développement économique d'une ville est possible à travers la présence de ce qu'il nomme « la classe créative ». Le dynamisme culturel et artistique de la ville permettrait de contrecarrer son déclin économique et industriel.

La classe créative est composée de deux groupes qui se différencient par la force créative de leur activité professionnelle. C'est ainsi que chercheurs, ingénieurs, artistes, architectes, scientifiques etc. constituent le premier groupe ; ils travaillent pour créer, ils se doivent d'être créatifs et d'œuvrer au développement de nouvelles technologies ou de nouvelles idées.

Le second groupe est constitué de juristes, d'avocats, de financiers, de managers, de médecins, de techniciens du spectacle etc. Ils sont considérés comme « créatifs » puisque leur haut niveau de qualification et leur capacité d'innovation vont leur permettre de résoudre des problèmes complexes. Selon Richard Florida, en 2002, 30% des actifs des pays occidentaux appartiendraient à cette classe créative.

La classe créative serait donc devenue dominante par son poids numérique, économique, social et culturel. La créativité permet aux entreprises de se démarquer dans une économie où l'information et la connaissance sont devenues les maîtres mots de la production. Pour Richard Florida, la présence de ces créatifs sur un territoire permettrait d'attirer les entreprises et de leur donner la possibilité de se développer.

Pour reconnaître une ville créative, on pourrait utiliser les outils développés par Charles Landry qui permettent de mesurer l'indice de créativité. Cependant intéressons-nous quelques peu à ceux développés par Richard Florida, qui proposent d'utiliser plusieurs indicateurs révélant les attributs des villes créatives.

On mesure donc la créativité d'une ville par le talent, la technologie et la tolérance. Le talent est mesurable à travers le nombre de diplômés dans l'enseignement supérieur (bac+4). La technologie renvoie au nombre de brevets qui sont déposés chaque année sur un même territoire. Enfin, l'indicateur de tolérance regroupe trois indices : l'indice de la diversité regroupant la part de personnes nées à l'étranger et présentes sur le territoire, l'indice gay prenant en compte le nombre de ménages composés de personnes de même sexe se déclarant concubins, et l'indice bohémien révélant la part d'actifs pratiquant une activité artistique dans l'ensemble de la population active.

Ces indicateurs prouvent alors que la classe créative ne regroupe pas seulement des professionnels exerçant une activité dite créative et innovante, mais aussi un ensemble de comportements, de pensées et de catégories. Plus ces indicateurs sont importants plus la venue de nouvelles personnes sera facilitée. Tolérance, diversité, talent, ouverture d'esprit seraient les dénominateurs communs d'une société créative, accueillante et attractive. Richard Florida part du constat qu'une société intolérante, sectaire, standardisée ne permet pas l'installation d'individus créatifs, cherchant à s'établir dans un lieu où il fait bon vivre et où ils seraient facilement intégrés. Florida va ainsi pouvoir classer les villes par le biais de ces indicateurs : la plus créative, la plus bohème, la plus hi-tech, la plus gay-friendly.

Ci-dessous une série de graphiques et tableaux mesurent ces différents indices. Ces informations sont tirées d'un document du Martyn Prosperity Institute datant de 2011: *Creativity and Prosperity : The Global Creativity Index*.

Tout d'abord un tableau reprend le classement des pays les plus créatifs, ainsi la France se situe quinzième. L'indice de créativité est calculé en fonction des trois indicateurs précédemment décrits.

TOTAL RANK	COUNTRY	TECHNOLOGY	TALENT	TOLERANCE	GLOBAL CREATIVITY INDEX
1	Sweden	5	2	7	0.923
2	United States	3	8	8	0.902
3	Finland	1	1	19	0.894
4	Denmark	7	4	14	0.878
5	Australia	15	7	5	0.870
6	New Zealand	19	5	4	0.866
7	Canada	11	17	1	0.862
7	Norway	12	6	11	0.862
9	Singapore	10	3	17	0.858
10	Netherlands	17	11	3	0.854
11	Belgium	16	12	13	0.813
12	Ireland	20	21	2	0.805
13	United Kingdom	18	19	10	0.789
14	Switzerland	6	22	20	0.785
15	France	14	23	16	0.764
15	Germany	9	26	18	0.764
17	Spain	24	28	6	0.744
18	Taiwan	—	32	21	0.737
19	Italy	26	18	23	0.707
20	Hong Kong	22	37	12	0.691
21	Austria	13	30	35	0.663
22	Greece	38	9	37	0.638
22	Slovenia	23	10	51	0.638
24	Serbia	28	35	27	0.614
24	Israel	4	20	66	0.614

Figure 3 : Classement des villes selon les indices définis par Richard Florida
Source : *Creativity and Prosperity : The Global Creativity Index.*

Dans ce rapport on trouve aussi des cartes illustrant ces données chiffrées pour chaque indice.

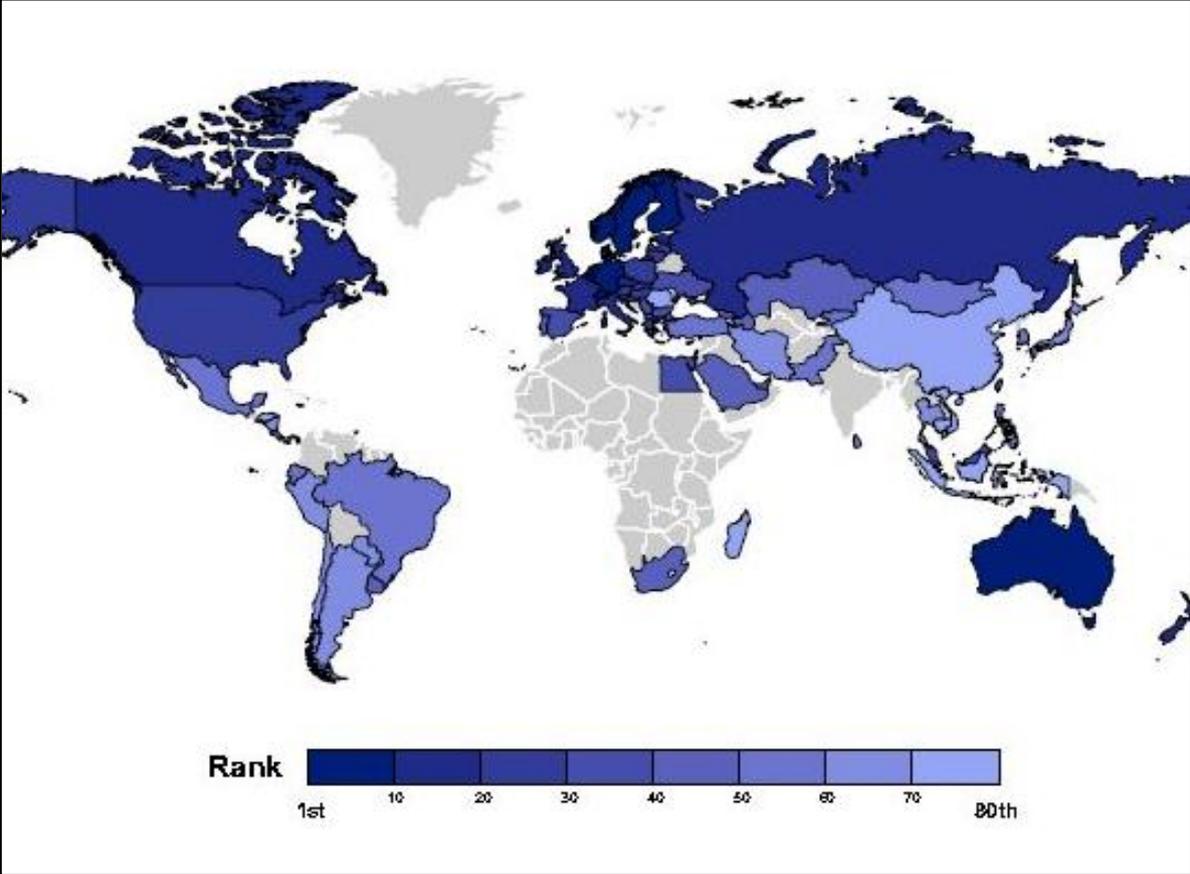


Figure 4 : Carte selon l'indice « créativité »
Source : Creativity and Prosperity : The Global Creativity Index.

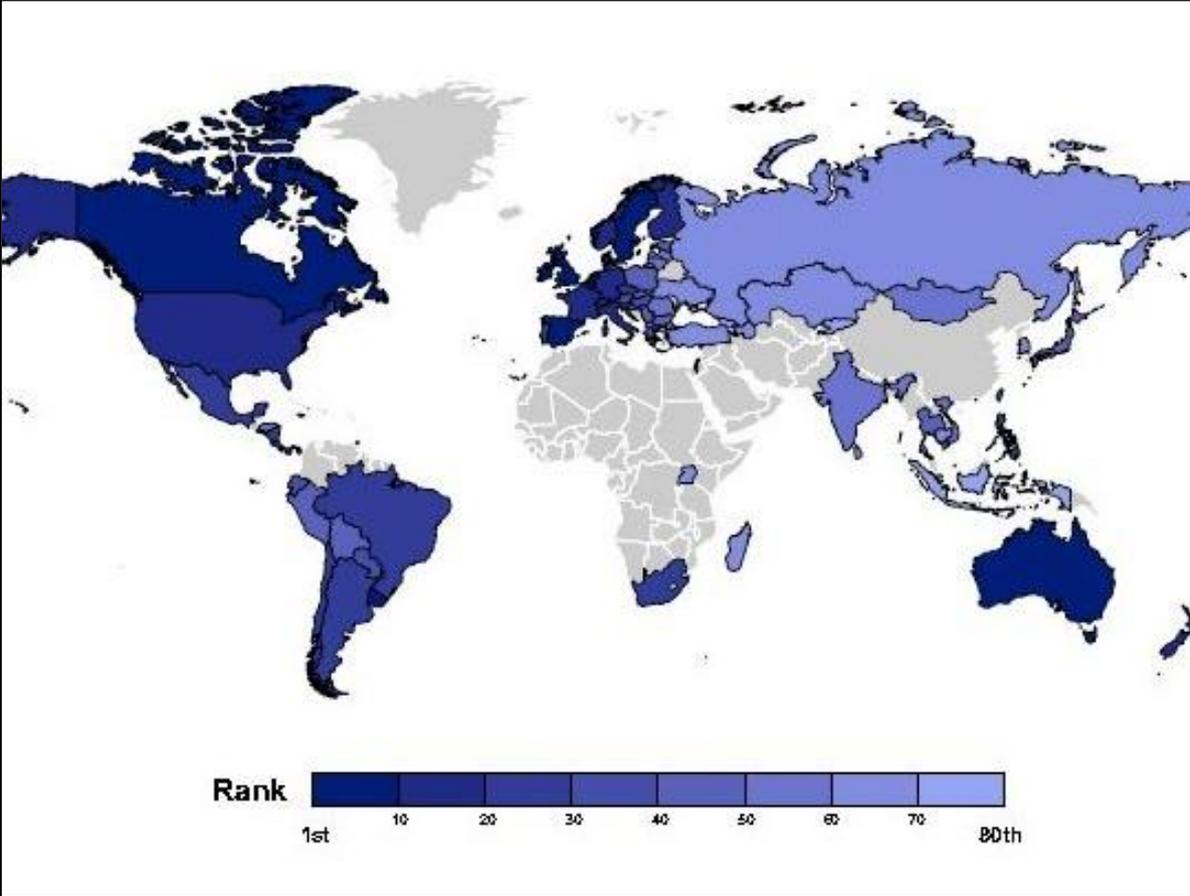


Figure 5 : Carte selon l'indice « tolérance Gay et Lesbien »
Source : Creativity and Prosperity : The Global Creativity Index.

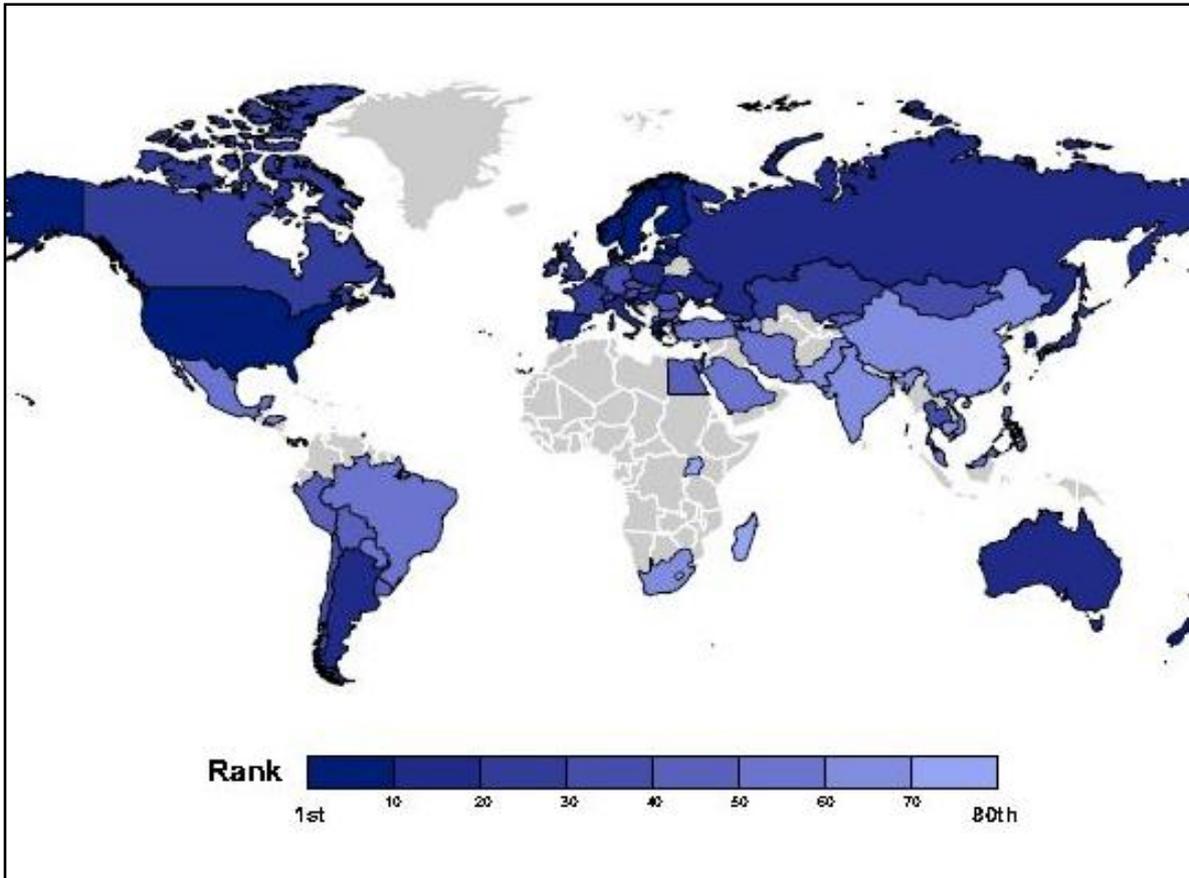


Figure 6 : Carte selon l'indice « Talent »
 Source : *Creativity and Prosperity : The Global Creativity Index.*

Ainsi pour chaque carte on repère des similitudes flagrantes, les pays où la tolérance, le talent et la créativité sont importants sont souvent les mêmes. Dans les graphiques ci-dessous, on tente de nous prouver que la théorie de Richard Florida est que : les pays les plus développés économiquement sont ceux qui donnent de l'importance à la créativité, et à l'innovation. Ainsi la courbe de la créativité suit celle de l'économie et de la compétitivité.

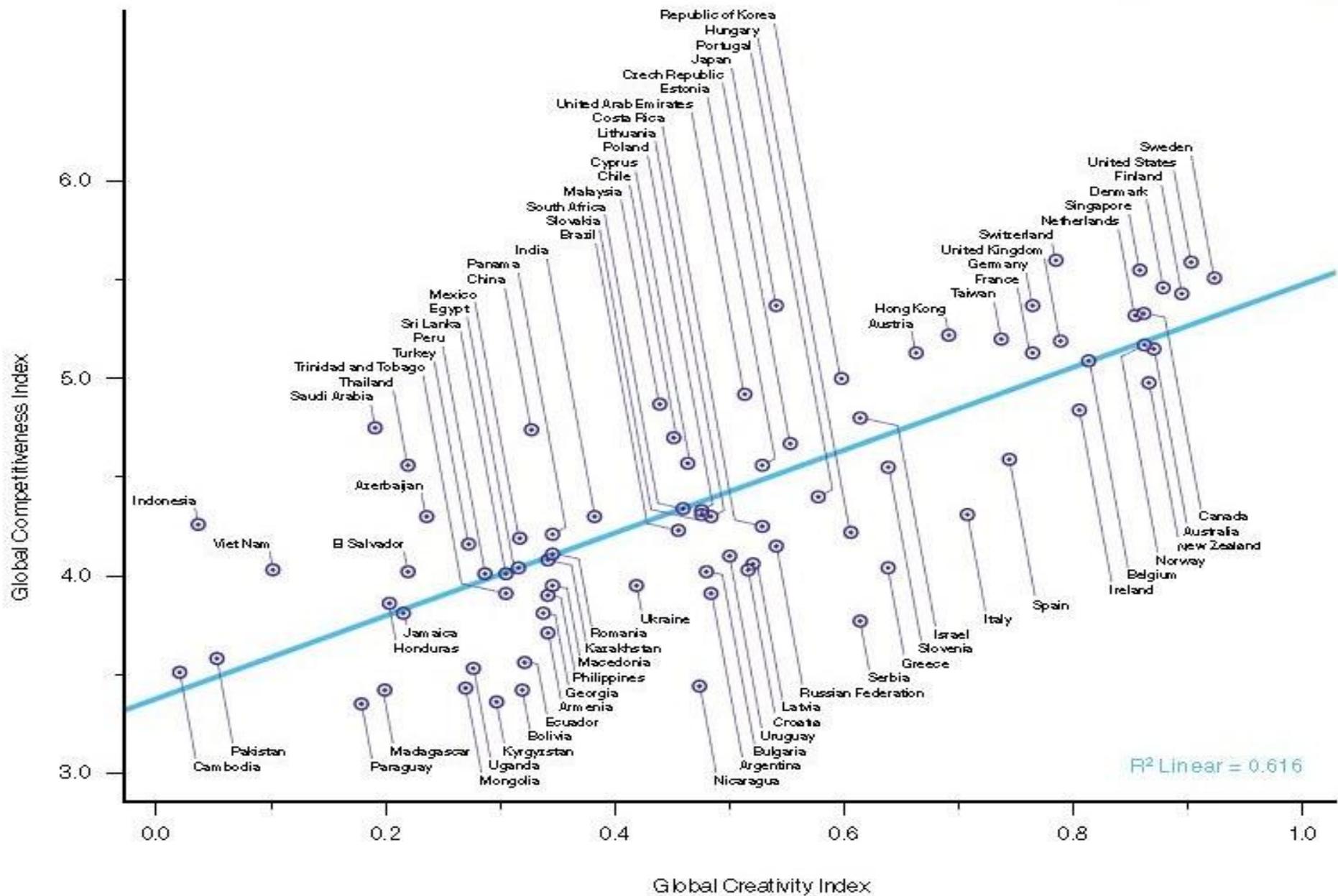


Figure 7 : Graphique illustrant l'évolution de la « compétitivité » en fonction de la « créativité »
 Source : Creativity and Prosperity : The Global Creativity Index.

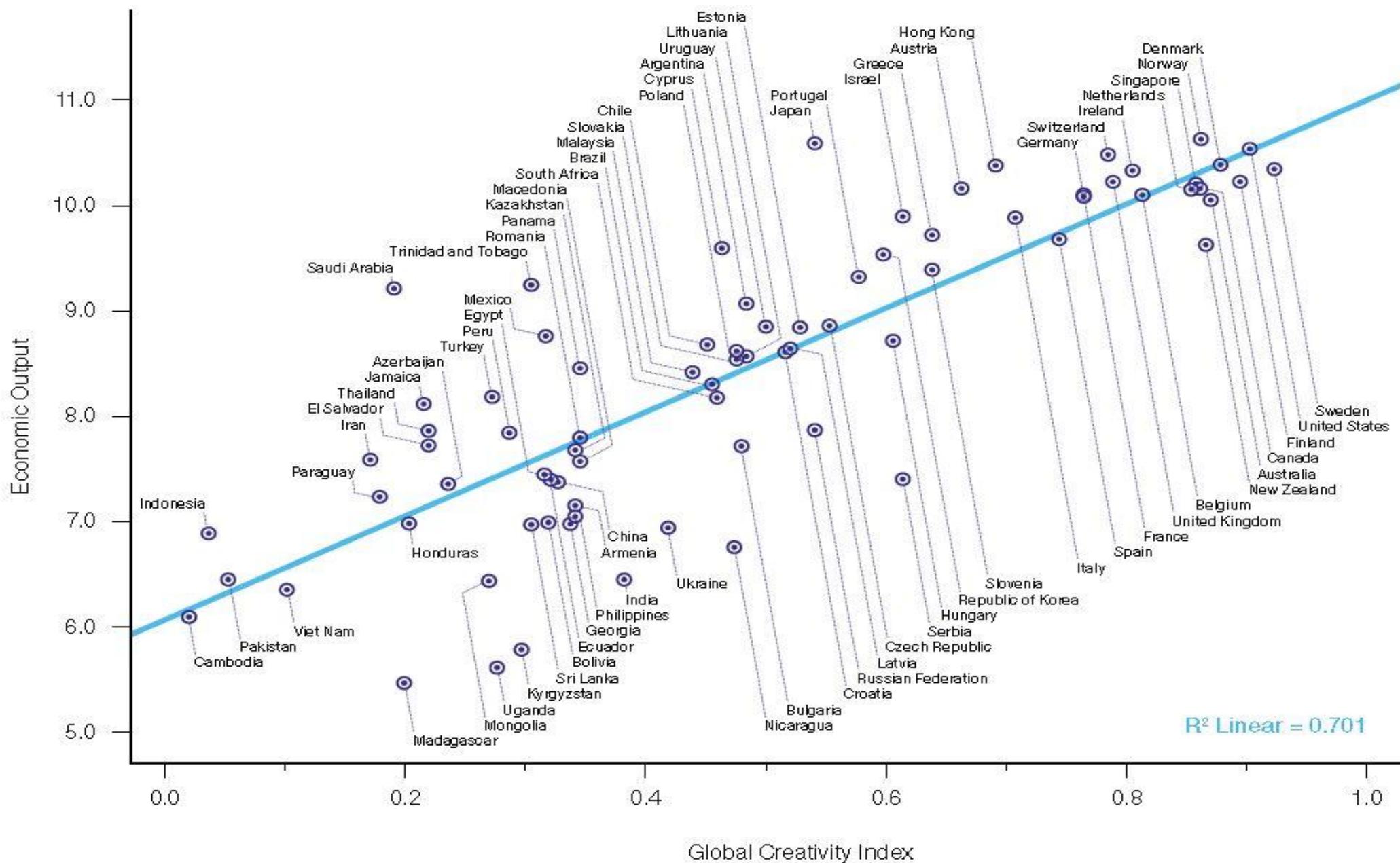


Figure 8 : Graphique illustrant l'évolution de l' « économie » en fonction de la « créativité »
 Source : Creativity and Prosperity : The Global Creativity Index.

Richard Florida pense que les entreprises à forte valeur ajoutée (par exemple citons les entreprises qui développent de nouvelles technologies comme Google) choisissent de s'installer à proximité de la main d'œuvre créative. Comme on le repère à travers ces graphiques, la croissance économique d'une ville ou d'un territoire serait liée au talent, à la technologie et à la tolérance. Richard Florida est appelé à intervenir dans de multiples municipalités. Il leur propose alors un plan de réhabilitation de lieux délaissés et en déclin, pour les transformer en centres dynamiques et créatifs de la ville.

3. *Fondement et origine de la thèse sur la « classe créative »*

Richard Florida fait connaître sa thèse par le biais de plusieurs publications dans des éditions largement diffusées : *The Rise of the Creative Class and How It's Transforming Work, Leisure and Everyday Life* (2002), *The Flight of the Creative Class: the New Global Competition for Talent* (2005a) et *Cities and the Creative Class* (2005b). Il va aussi participer à de nombreux entretiens et interviews dans les médias, pour lesquels il développera ses idées. Tout d'abord, il s'agit de revenir à Weber et son « Idéaltype » dont Florida se rapproche. Chez Weber, « L'idéal type » représente de façon modélisée une réalité sociale donnée, par exemple on obtient un idéal type en accentuant les traits caractéristiques d'un phénomène social.

« On obtient un idéaltype en accentuant unilatéralement un ou plusieurs points de vue et en enchaînant une multitude de phénomènes donnés isolément, diffus et discrets, que l'on trouve tantôt en grand nombre, tantôt en petit nombre et par endroit pas du tout, qu'on ordonne selon les précédents points de vue choisis unilatéralement, pour former un tableau de pensée homogène. On ne trouvera nulle part empiriquement un pareil tableau dans sa pureté conceptuelle : il est une utopie. Le travail historique aura pour tâche de déterminer dans chaque cas particulier combien la réalité se rapproche ou s'écarte de ce tableau idéal [...] ». (cf. Weber Max, *L'Éthique protestante et l'esprit du capitalisme*, 1905 p172-173)

Florida n'est pas le premier à s'intéresser aux liens entre l'apparition d'une classe sociale particulière et l'économie d'une ville ou d'un territoire. Thorstein Veblen, économiste et sociologue américain, en 1899 a par exemple envisagé la technologie comme facteur

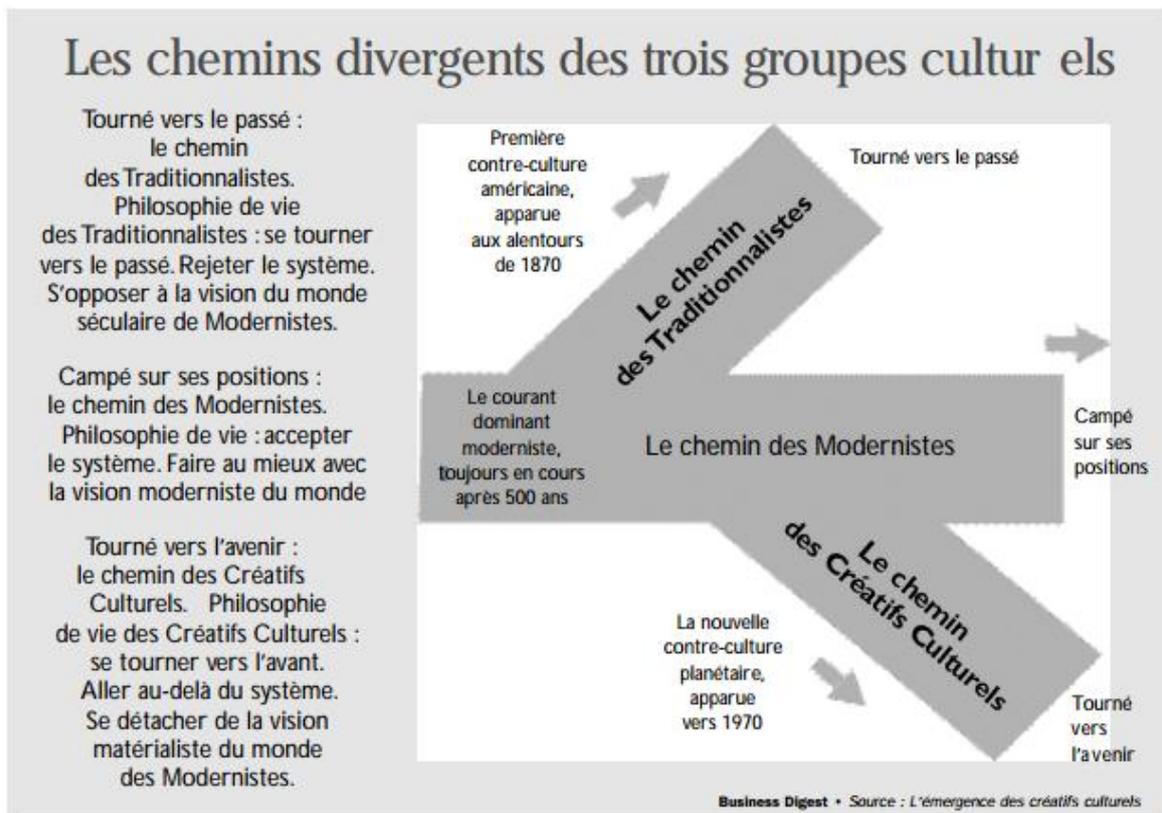
économique premier. Il repère un déterminisme économique qui s'exercerait sur l'ensemble de la sphère culturelle et artistique. Veblen définit la « technologie » comme : *« d'une part, d'un système d'outils, d'instruments, de machines même ; d'autre part, - et c'est l'aspect le plus important - d'un ensemble de processus, de recettes, de manières de faire, de techniques, en un mot : d'un savoir-faire »*. (Veblen parle lui aussi d'innovation). Il comprend bien que la technologie est l'œuvre de capacités humaines et rejoint sur ce point la notion de créatif de Florida : *« L'état des arts industriels dépend des traits de la nature humaine, physique, intellectuelle et spirituelle et du caractère de l'environnement physique. Ce sont ces éléments qui composent la technologie humaine ; et celle-ci n'est efficace que si elle s'élabore concrètement dans les forces matérielles requises. »* (cf. Veblen Thorstein (1971) [1908], "Nature du Capital" in Veblen, T. (VEBLEN, Thorstein (1971) [1921], Les ingénieurs et le capitalisme (traduit de l'anglais), Gordon & Breach, Paris-Londres-New York.) : page 129)

De plus, pour Veblen, l'importance du milieu est fondamentale ; pour que ces technologies puissent se développer, il faut que le milieu dans lequel elles se développent soit favorable. C. Corbo résume cela parfaitement : *« pour Veblen, un outil vaut ce que vaut la technologie qu'il incarne et il est menacé de désuétude par l'apparition d'une nouvelle technologie ; la technologie est l'âme animant les outils et c'est elle qui leur procure leur productivité et leur valeur, comme la productivité de l'homme est fonction de ses connaissances techniques beaucoup plus que de sa simple énergie ou de sa force de travail. »* (Cf. Corbo C. (1973), Les théories épistémologiques et sociales de T.B. Veblen (1857-1929). Clefs pour une lecture de Veblen. Thèse de doctorat. Université de Montréal. P 283) Le lien entre Florida et Veblen est évident, la créativité pour l'un, les connaissances techniques pour l'autre encouragent la productivité de l'homme.

Florida va s'appuyer sur plusieurs courants de pensée préexistants : de l'école de Chicago et l'influence d'un mode de vie urbain sur la personnalité des individus, à Jane Jacobs ou Lewis Mumford et leur vision du centre-ville cœur de l'innovation, jusque Sherry Ruth Anderson et les chercheurs de l'université de Lund en Suède. Anderson revient ainsi sur les milieux favorables à l'innovation dont nous parlait déjà Veblen. Pour lui certains critères définissent ces milieux et parmi ces critères on retrouve ceux évoqués par Florida qui concernent la diversité du milieu. Il va mesurer cette diversité par le biais du « Melting Pot Index » (on y retrouve d'ailleurs les indices gays et bohémiens) tout comme Florida le fait

avec le « Creativity Index ». Anderson en collaboration avec Paul H. Ray va effectuer une enquête dans les années 80 sur un échantillon de cent mille personnes qu'ils reprendront dans « *L'émergence des créatifs culturels. Enquête sur les acteurs d'un changement de société* ». Ils vont montrer une modification importante dans la société à travers l'arrivée et l'action des créatifs du secteur culturel.

Ces « créatifs culturels » se tournent vers l'avenir et sont pour un changement de société. Une société désenchantée qui n'a que faire de concept dont elle a vu l'inefficacité. (Ils rejoignent certaines théories d'artistes futuristes que l'on évoquera plus tard). Le schéma ci-dessous réalisé pour la revue « Business Digest » dans son numéro de Juillet 2001 résume ces conceptions aux Etats-Unis :



Toutefois Richard Florida, pour construire sa théorie, s'oppose à des pensées et penseurs qui voient le territoire comme facteur déterminant de l'innovation. C'est ce que développe Philippe Aydalot à travers sa théorie des « Milieux innovateurs ». Il pense que le territoire est vecteur d'innovation et qu'il s'articule autour de trois concepts : technologique, organisationnel et territorial. Ainsi il met tout de même en évidence le fait que le milieu dans lequel une entité économique s'implante doit être pris en compte. Prenons l'exemple d'une entreprise X qui s'implante sur un territoire Y, il faut qu'elle sache, pour se développer,

utiliser les capacités technologiques de son milieu, mais aussi créer des relations avec les entreprises et entités qu'elle côtoie (concept organisationnel). Enfin elle doit aussi prendre en compte les ressources du territoire dans lequel elle s'implante : savoir-faire, compétences, ressources humaines etc.

Florida s'intéresse plus au capital humain qu'au territoire qui serait à l'origine du développement économique. Ainsi c'est sur des courants de pensée et des théories diverses que Florida a construit sa théorie.

Cependant la théorie de la ville créative et l'engouement qu'elle a suscité à travers de nombreuses œuvres littéraires et théoriques nous pousse à nous interroger sur le bien-fondé de cette nouvelle ressource urbaine et sur son statut hybride : objet de recherche et enjeu politique.

B. Une théorie controversée

Le succès des théories de Richard Florida peut être nuancé. Il a subi de nombreuses critiques de la part de théoriciens et penseurs tels que Edward Glaeser ou Albert Saiz. Les indicateurs proposés semblent en effet ambigus, en outre les rôles de l'artiste et de la culture semblent complètement redéfinis. Le statut de créateur comme l'évoque Pierre Michel Menger devient flou : « *Il est habituel d'élargir le périmètre des « industries créatives » [...] : publicité, industrie de jouet, presse, design, artisanat d'art etc.* ». (cf. Menger Pierre Michel. *Portrait de l'artiste en travailleur. Métamorphose du capitalisme*. Condé sur Noireau, Seuil, 2002, p 11.)

1. Des indicateurs ambigus

Richard Florida s'appuie sur des indices qui sont censés mettre en exergue la capacité créative et innovatrice d'une ville. Par contre des penseurs comme Edward L. Glaeser et Albert Saiz en 2004 dans *The Rise of the Skilled City. Brookings-Wharton Papers on Urban Affairs*, vont montrer que les indices proposés par Florida ne sont pas les plus significatifs quant à la relation entre la croissance économique et la présence de personnes à haute valeur créative. En effet Glaeser à travers 242 régions métropolitaines prouve que c'est le niveau

d'éducation qui reste le plus représentatif. (Il s'agit ici de s'intéresser aux personnes ayant obtenus leur baccalauréat.) Le développement économique d'une région urbaine serait donc possible principalement grâce aux individus qualifiés et non uniquement par la présence d'individus créatifs.

Si les indices mis en évidence par Florida peuvent être critiqués, il en est de même pour la notion de « classe créative ». Par définition la classe sociale fait référence à un ensemble de valeurs et d'intérêts partagés par un ensemble de personnes qui appartiennent à celle-ci, et s'inscrit dans un rapport de domination vis-à-vis d'autres classes sociales. Or les individus créatifs ne partagent pas tous les valeurs et les intérêts propres à la classe décrite par Richard Florida. Ce dernier attire bon nombre de critiques au vue du succès de sa réflexion sur le rapport entre ville et création artistique. Grâce à ses multiples titres universitaires et ses prestations orales dignes d'un artiste célèbre, Richard Florida souligne la présence d'un nouvel enjeu urbanistique, culturel et créatif.

Le terme créatif est habituellement utilisé pour qualifier des objets, des modes de productions ou d'innovations issus de la sphère artistique. L'utilisation de ce terme renvoie donc à tout un univers, lié à l'art et à la culture. Le statut de l'artiste a évolué au cours des époques ; devenu bien plus que simple reproducteur, il est celui qui véhicule une idée ou une pensée à travers une démarche artistique, et producteur d'une œuvre originale et irremplaçable. La créativité de l'artiste est quelque chose d'innée et c'est pour cela qu'elle suscite respect, admiration et envie. Le statut de l'artiste s'est vu transformer au cours des époques et à travers la façon dont on envisage le travail artistique et notamment l'évolution des droits d'auteur. Les délits commis au nom de l'art sont d'ailleurs punis avec clémence par la justice. Toutefois cet attribut créatif va être convoité par d'autres professions c'est ainsi que certain secteurs d'activité vont se l'approprier. Au théâtre par exemple le comédien ne sera plus le seul artiste sur scène, le metteur en scène, l'ingénieur son et lumière, le décorateur, le costumier sont autant de professions qualifiées de « créatives » et d'artistiques. Cette appropriation contribue à l'accroissement numérique de la classe créative. Cependant et c'est sur ce point que l'on peut critiquer l'usage abondant du terme « créatif », des difficultés à différencier certain termes tels que innovation, création, et culture provoquent confusion et incompréhension.

La classe créative de Richard Florida regroupe des personnes diverses aux intérêts divergents.

L'ambiguïté de certaines pratiques, qualifiées de créatives, nous pousse à réfléchir sur les enjeux de la créativité chez Florida. En effet il faut éviter certains amalgames. Peut-on mettre côte à côte créativité financière et créativité artistique ? La première qualifie des professions telles que celles ayant inventé les subprimes, alors que l'autre aurait des objectifs culturels et non économiques.

2. L'artiste : nouvelle figure du travailleur

La créativité s'affirme chaque jour comme la solution pour développer des territoires, en effet c'est ce que l'on a pu voir avec les notions de « classe créative » et de ville créative » développées un peu plus tôt. La créativité c'est avant tout dans les entreprises l'imagination au service de l'innovation. On assiste alors à une mutation de l'économie capitaliste avec l'artiste devenu la nouvelle figure du travailleur. Pierre Michel Menger avait déjà théorisé cela dans son ouvrage *Le portrait de l'artiste en travailleur*. Il serait faux d'envisager l'art et le travail artistique comme une activité extra-économique. Que ce soit chez Marx ou André Gorz, l'Art a longtemps été perçu comme le moyen de critiquer la société et l'économie. Mais cette époque est révolue. Même si les activités créatrices gardent cet aspect subversif, il n'est plus possible d'envisager l'art et la culture en dehors de tout système économique.

Adorno et Horkheimer rejoignent Menger sur certains points, notamment voir l'artiste comme un être individualiste et anticonformiste mais qui en créant et produisant des œuvres intègre la sphère sociale et économique. C'est de l'intérieur qu'il va la contester. Cependant pour Menger (et Adorno) l'artiste devenu figure héroïque pour la bourgeoisie par ses contestations et sa remise en question de l'ordre sociale et économique préétabli, a perdu son statut de révolutionnaire. Le capitalisme voit en l'art des possibilités d'innovation, de motivation et de connaissance fortes. Menger pense alors que : « *loin des représentations romantiques,*

contestataires ou subversives de l'artiste, il faudrait désormais regarder le créateur comme une figure exemplaire du nouveau travailleur [...]. Bref, le temps n'est plus aux représentations héritées du XIXe siècle, qui opposaient l'idéalisme sacrificiel de l'artiste et le matérialisme calculateur du travail, ou encore la figure du créateur, original, provocateur et insoumis, et celle du bourgeois soucieux de la stabilité des normes et des arrangements sociaux [...]. Dans les représentations actuelles, l'artiste voisine avec une incarnation possible du travailleur du futur, avec

la figure du professionnel inventif, mobile, indocile aux hiérarchies, intrinsèquement motivé, pris dans une économie de l'incertain, et plus exposé aux risques de concurrence interindividuelle et aux nouvelles insécurités des trajectoires professionnelles ». Tout se passe donc « comme si [...] l'art était devenu un principe de fermentation du capitalisme » (cf. p8)

Menger décrit l'art comme un modèle de division du travail. En effet toute activité créatrice suppose le concours de plusieurs intervenants, professionnels. Menger prend l'exemple des compagnies de théâtre qui sont en effet hiérarchisées en fonction de spécialités sous les ordres d'un responsable. Le monde de l'art et de la culture est fait d'inégalités, de réussites qui ne sont pas remises en cause, et ce parce que l'art valorise le talent. Cette aire de valorisation du talent est amplifiée par le développement des moyens de diffusion et par la mondialisation de la culture, ainsi une personne, dont le talent est reconnu démultipliera ses chances de réussite financière et sociale. Les personnes qui vont entourer ses « talents » sont aussi des personnes qui se situent au même niveau sur « l'échelle de la réussite » ; ainsi les inégalités se font encore plus grandes. Le travail artistique doit prendre en compte une donnée importante : le risque. Le risque fait partie intégrante de cette nouvelle figure du travailleur, puisque la réussite n'est pas assurée à tous. Ainsi Menger, dit que pour réussir à percer, il faut pouvoir conjuguer trois éléments que sont : la chance, le talent et le travail.

Les emplois, dans le domaine des arts, se doivent d'être flexibles du fait de la nature de l'activité artistique. L'intermittence ainsi que le travail en free-lance prédominent. Menger voit dans l'intermittence la possibilité de : « *embaucher et débaucher en tant que de besoin, sans barrière ni à l'entrée ni à la sortie, sans coûts de prospection ni de licenciement* ». Le marché du travail artistique est « *apparenté à un marché secondaire par la flexibilité de la relation d'emploi, et à un marché primaire par la nature des qualifications, les salaires, et la valeur des compétences* ». (cf. p 62) Le recours au contrat de courte durée engendre l'alternance de périodes de chômage indemnisées et de périodes de travail rémunérées, c'est alors que l'augmentation du nombre de contrats dans le domaine artistique est suivie d'une augmentation de chômage indemnisé. Aujourd'hui on remarque que dans tous les domaines, les contrats à durée indéterminée se font de plus en plus rares contrairement aux contrats à durée déterminée (ou interim). Les employeurs sont intéressés par la polyvalence de ces travailleurs vers des emplois variés et multiples. Menger parle de « *la figure du professionnel entrepreneur de sa carrière* ». (cf. p63)

« *L'analyse du monde du travail artistique nous paraît constituer un bon guide pour identifier les séductions et les écueils de l'enrichissement du travail en autonomie, en responsabilité, en créativité, et de l'exposition vivement inégalitaire aux risques corrélatifs* ». (cf. p90)

Même si l'analyse de Menger est critiquable sur beaucoup de points (notamment sur le fait qu'aujourd'hui le marché du travail artistique est lui aussi concerné par l'évolution du marché du travail précaire) on peut le remarquer, au sein d'un collectif comme Métalu à Chahuter, si le nombre de travailleur augmentent, le salaire à la personne stagne ou diminue. Les budgets sont de plus en plus serrés et les contrats de plus en plus courts et espacés.

Il s'agit de mettre l'accent sur les politiques culturelles et la régénération urbaine pour attirer les créatifs au sein des villes. Il devient donc un atout important dans la concurrence entre villes, territoires, pays. L'artiste peut alors devenir l'instrument de la marchandisation des valeurs culturelles au profit du développement d'un territoire.

3. Une Dénaturation de l'offre culturelle

La présence d'artistes au sein des villes serait le signe d'un retour en ville de la classe créative. Prenons l'exemple significatif de Soho à New York. Ce quartier est représentatif de la façon dont des politiques et des promoteurs vont transformer l'aspect créatif et artistique de celui-ci en un argument immobilier, mais aussi comme un lieu d'avant-garde culturelle fertile à la création. On parle alors d'instrumentalisation des artistes et de la culture. En effet l'art et la culture sont transformés en objets mercantiles. Elsa Vivant, dans son ouvrage sur la classe créative (*Qu'est-ce que la ville créative ?*), parle de dénaturation de la qualité de l'offre culturelle. Ne favoriserait-on pas alors que les cultures dites rentables ? Ou alors l'organisation d'événements populaires et festifs ?

La culture devient un outil de valorisation de l'espace, elle est utilisée à des fins politiques et urbaines. Il s'agit donc de revaloriser et de réhabiliter un quartier, pour y attirer des cadres et des professions à haut revenu. Cependant pour réaliser ces opérations, on n'hésite pas à favoriser la consommation et la production plutôt que la tolérance et la créativité. De

nombreuses questions se posent quant à la durabilité de ce concept dans le temps. Richard Florida pose-t-il les bonnes questions ? Le succès de sa thèse n'est-elle pas la conséquence d'un espoir des villes industrielles en déclin de revaloriser leur territoire ? Le ton commercial, emprunté par Richard Florida, donne à ses réflexions des aspects qui nous empêchent de la considérer comme un moyen de comprendre les nouveaux enjeux urbains à l'ère de la globalisation²⁰.

Le concept de « ville créative » pourrait alors être compris comme un projet politique libéral c'est-à-dire plus tolérant vis-à-vis des modes de vie et des coutumes. La ville industrielle, polluée, prolétaire serait ainsi devenue par la revalorisation de ses espaces urbains, une ville créative et innovante, où l'art et la culture en deviennent les piliers.

Toutefois cette façon de considérer la ville créative nous renvoie aux cités utopiques imaginées par les plus grands penseurs des siècles précédents. Ces cités qui justement qualifiées d'utopiques semblent irréalisables. En effet, si l'arrivée de la classe créative est une bonne chose, le rejet de ceux qui y habitaient est compliqué à accepter. L'Histoire nous le prouve par bien des exemples : encadrer et programmer la créativité, empêchent celle-ci de se développer. En effet la créativité est liée à la liberté d'expression, de vivre, de penser ; on ne peut l'empêcher de se déployer où elle veut. La créativité est synonyme de liberté. Elle apparaît toujours là où on l'attend le moins (l'exemple de l'appropriation des technologies numériques par des amateurs à l'origine de courants artistiques importants en est la preuve). Est-il possible de rendre toutes villes attractives par la simple utilisation de ces quelques solutions ?

C. Qu'est ce qu'être créatif ?

On parle beaucoup de créativité, de ville créative mais qu'est-ce qu'être créatif ? La question doit être posée tant les définitions sont multiples. Nous en donnerons quelques exemples à travers des projets culturels et technologiques. Quel avenir pour une société dite créative ? Et quel devenir pour la créativité ?

²⁰ Cf. Définition dans le lexique (Annexe n°8)

1. *Créativité et nouvelles technologies*

La créativité est possible lorsque plusieurs intervenants entrent en interaction, c'est-à-dire entre des individus qui vivent et pensent, des structures matérielles naturelles et artificielles ainsi que des idées et des images. Pierre Levy dans son ouvrage « Cyberculture » dit : *« même s'il existe effectivement trois entités : technique, culture et société, plutôt que mettre l'accent sur l'impact des technologies on pourrait tout aussi bien prétendre que les technologies sont des produits d'une société et d'une culture [...] Les rapports véritables (ne) se nouent (pas) [...] entre une multitude d'acteurs humains qui inventent, produisent, utilisent et interprètent diversement des techniques »* (cf. p23)

Les technologies sont issues de cette créativité et de l'utilisation de ces techniques. Il est important de se questionner sur cette créativité puisqu'elle est la clé du concept développé par Richard Florida.

Pourtant la créativité ne se contrôle pas, elle ne peut être institutionnalisée. En effet chaque jour de nouvelles technologies naissent, issues de pensées et d'idées. Certaines de ces innovations connaîtront un franc succès, alors que d'autres seront détournées ou oubliées. Personne ne peut prévoir le développement et l'utilisation massive de certaines technologies. Lorsque l'idée émerge de la tête du créatif, personne ne peut prévoir ce qu'elle deviendra. Prenons l'exemple de l'informatique et des ordinateurs, qui aurait pu prévoir qu'aujourd'hui la majorité des foyers posséderait son ordinateur ? Ces concepts, ces idées, ces projets sont issus d'un bouillonnement de mouvements culturels, politiques, sociaux. Avec l'apparition des nouvelles technologies, un nouveau terreau créatif est apparu.

Les villes qui se veulent créatives tentent de devenir numériques, cela s'explique par le fait que le cyberspace permet de développer la créativité. Il est vrai qu'aujourd'hui l'arrivée du numérique et des nouvelles technologies favorisent ce bouillonnement. A travers le cyberspace il est plus facile de communiquer et donc d'échanger idées et pensées. Cette intelligence collective, issue notamment de l'Internet, est cependant à double tranchant. En effet, si ce cyberspace qui ne cesse de croître permet le développement de cette intelligence collective, il faut toutefois dire qu'il ne fournit qu'un environnement favorable. En outre le développement d'idées est plus efficient, ce qui engendre des changements plus rapides. Si une ville ou un individu veut être compétitif, il doit s'intéresser de près à cette cyberculture pour ne pas être mis de côté. Ainsi la créativité passe par l'échange d'idées, le dialogue, la

rencontre tout ceci se fait de plus en plus à travers les nouvelles technologies. Être créatif supposerait donc de posséder les moyens pour réfléchir et communiquer avec le monde. L'investissement dans le numérique et les nouvelles technologies semble donc nécessaire pour la ville créative.

2. Des équipements culturels phares

*«En 2000, l'ouverture de la Tate Modern de Londres a été le premier temps de la rénovation de tout un quartier ; on estime ses retombées à 100 millions de livres par an (Le Monde, 4 mai 2010). À Metz, en France, l'installation en 2010 d'une antenne décentralisée du centre Pompidou, dans une ville moyenne de Lorraine disposant d'un passé industriel et militaire bien plus que culturel, relève du pari de l'alliance entre intérêts économiques et culturels. [...] Les collectivités territoriales financent la quasi-totalité du coût du bâtiment (72 millions d'euros) et le fonctionnement (10 millions d'euros), et Beaubourg propose sa marque, ses collections et ses compétences gratuitement. De même, lorsque le musée du Louvre envisage l'installation d'une antenne en province (ouverture en 2012), le choix de la ville de Lens est mûrement réfléchi : le futur établissement se situe au carrefour de trois capitales européennes (Paris, Bruxelles, Londres), dans une région (Nord-Pas-de-Calais) atteinte par la désindustrialisation et qui cherche à revitaliser son image ainsi qu'à attirer des entreprises [...] En revanche, dans tous les cas, l'originalité et la qualité du bâtiment participent de la politique de changement d'image du territoire. On fait appel à de grands noms de l'architecture internationale : Frank Gehry à Bilbao, Shigeru Ban et Jean de Gastines à Metz, Kazuyo Sejima et Ryue Nishizawa de l'agence japonaise SANAA à Lens. » (cf. Benhamou Françoise. *Économie du patrimoine culture*. Paris, La Découverte « Repères », 2012 p61)*

La culture sert à créer de la ville. La réhabilitation des quartiers va passer par la création d'un équipement culturel qui prend racine dans le tissu urbain et l'histoire patrimoniale de la cité.

Dans le Nord, la désindustrialisation a entraîné le passage d'une économie de production à une économie symbolique. En effet il a fallu miser sur de nouveaux enjeux qui passent aujourd'hui par le tourisme et la culture. On va alors avoir un projet de régénération urbaine

sur ces sites pour pouvoir en faire autre chose, tout en gardant l'identité symbolique du lieu. Prenons par exemple le lieu d'ancrage de la scène nationale du Bassin Minier du Pas de Calais : Culture Commune. Cette scène nationale, même si elle se veut mobile, possède un lieu où elle peut diffuser des spectacles, organiser des résidences d'artistes, des laboratoires de recherches et d'expérimentation artistiques. Ce lieu, appelé Fabrique Théâtrale, est un ancien vestiaire de mineurs qui a été réhabilité pour accueillir l'équipe administrative et artistique de la scène nationale. Toutefois l'architecture du lieu a été conservée pour garder les traces du passé.

Aujourd'hui, comme nous le prouve la théorie de Richard Florida, les villes sont en concurrence à l'échelle internationale. La culture va être comme instrumentalisée à l'intérieur d'un projet de régénération urbaine. On va créer des événements importants et ainsi faire de la culture un alibi pour organiser une opération urbaine. A Bilbao en 1997, on ouvre le musée Guggenheim qui marque un tournant important pour la ville. Cette dernière se situe dans une région qui souffre des attentats perpétrés par la ligue séparatiste basque, mais aussi de la désindustrialisation, et de la pollution. Le taux de chômage s'élève à 25% dans la région (source INSEE). On va alors appeler « effet Guggenheim », le fait que l'arrivée du musée ait engendré une revitalisation du territoire à travers l'attraction de nombreux visiteurs, et l'afflux de touristes. La région et la ville ont pris en charge l'ensemble des travaux de construction qui s'élèvent à plus de 200 millions de dollars.

Accueil	Nombres de visiteurs	Années	Nombres de visiteurs
1997	259 234	2003	869 022
1998	307 065	2004	909 144
1999	948 875	2005	950 000
2000	930 000	2006	1 008 774
2001	851 628	Total	9 143 237
2002	869 022	<i>Visiteurs Non basques</i>	7 314 567

Figure 9 : *Nombre de visiteurs au musée Guggenheim de Bilbao de 1997 à 2006*
Source : Guggenheim Museum Bilbao.

Ce musée devient modèle de développement urbain, mais marque aussi le début de la transformation des lieux culturels en lieux de consommation culturelle. Ainsi on va voir se développer des complexes commerciaux à travers ces lieux d'exposition, à l'exemple du Carrousel du Louvres à Paris ou même de la boutique au centre du musée du Louvres à Lens. La ville qui se veut créative trouve son attractivité à travers ses centres commerciaux culturels. Aux Emirats Arabes Unis, cela va encore plus loin, puisqu'à Dubaï ou Abu-Dhabi, on construit des répliques de musées européens comme celui du Louvres. On peut alors se demander si ces lieux ne sont pas les prémices des parcs d'attraction de demain ?

3. *Quel avenir pour la Ville créative?*

Le concept de ville créative serait donc un concept novateur qui propose une conceptualisation du développement urbain et de son organisation, à travers une concurrence urbaine croissante dans une économie dite de connaissance. Charles Landry et Richard Florida à travers les concepts de « Villes créatives » pour l'un et de « Classe créative » pour l'autre questionne la créativité d'une ville. Néanmoins Charles Landry travaille sur les mutations du paysage urbain dans une ville alors que Richard Florida s'intéresse aux conséquences économiques sur une ville à travers l'arrivée de ce qu'il nomme « classe créative ».

La créativité est le point d'orgue de ce développement urbain et économique. Pour Jean Pierre Saez, la ville créative : *« serait celle qui entremêlerait dans une sorte de vivier commun entreprises à haute valeur technologique, industries de la culture et de la communication (ou « créatives »), designers, architectes, modistes, chercheurs, artistes, opérateurs culturels... »* (Entretien tiré du Journal *La Terrasse : le journal de référence des arts vivants*, juillet 2013, p 31)

Cependant comme on a pu l'évoquer, ce concept ne manque pas d'ambiguïté, notamment du point de vue marketing, pour attirer l'attention de financeurs, mais aussi en transformant l'art et la culture en outils de consommation et de promotion. Nous pouvons continuer de nous demander si, allier productivité, compétitivité et développement culturel, desservira la création artistique ou les entreprises et industries créatives.

De nombreuses villes dans le monde se sont approprié ce concept de villes créatives : Londres, Barcelone, Liverpool, New York. En France on peut noter que les communautés urbaines tentent de refaçonner leur image, leurs quartiers, leurs industries à travers cette créativité. Être une ville créative, c'est tout d'abord assumer un discours et une stratégie qui met en exergue un caractère innovateur. Pour Saez l'appropriation du terme de ville créative par de nombreuses cités urbaines dans le monde pourrait alors « *bien aboutir à sa banalisation.* ». Les villes créatives développent une politique culturelle importante. La culture et les artistes jouent un rôle fondamental dans la reconstruction d'un idéal urbain. Jean-Pierre Saez rappelle que « *les artistes, par leur présence spontanée, ont souvent contribué à requalifier des quartiers délaissés tout en participant activement à la vie sociale des habitants. Plusieurs exemples témoignent que des programmes de rénovation urbaine et économique sont venus se greffer sur ce terreau initial, avec ici et là le risque d'un embourgeoisement qui finit par exclure la population du cru.* »

Il parle ici du phénomène de gentrification inhérent à cette régénération urbaine. En effet l'attraction nouvelle de ces zones réhabilitées entraînent une revalorisation immobilière et foncière, les artistes venus s'installer dans ces quartiers sont alors poussés à les quitter. C'est ainsi que les activités artistiques sont remplacées par des professions créatives liées à la publicité, au design ou au multimédia.

Ainsi aujourd'hui la ville doit être multiple : attractive, créative, intelligente, durable, connectée... Mais que pourrait-elle être de plus ? Comment envisager la ville dans 10 ou 20 ans ?

Le succès des thèses de Richard Florida et Charles Landry est incontestable puisqu'ils ont su les vendre dans le monde entier, cependant comme l'évoque Christine Liefoghe dans *La ville créative : Utopie urbaine ou modèle économique* (tiré de *L'Observatoire*, n°36, hiver 2009-2010) : « *La ville créative, version territorialisée de l'économie créative, s'ajoute ainsi à la liste régulièrement renouvelée des modèles de développement urbain. [...] Le succès de ces thèses vient de ce qu'elles proposent une nouvelle vision de la ville, un futur possible qui s'est transformé en une utopie politique et urbaine, moteur de l'action politique, au risque d'engendrer des inégalités économiques et sociales.* »

A travers les événements de Capitales Régionales et Européennes de la Culture, on retrouve les concepts développés pour la ville créative et la classe créative.

II. Dunkerque 2013 : Capitale Régionale de la Culture

Le projet *Mon Œil* du collectif Amalgamix permet d'observer les transformations culturelles et urbaines qu'engendre une Capitale Régionale de la Culture à travers le regard de la population et des acteurs culturels. Au même titre qu'une Capitale Européenne de la Culture, Dunkerque 2013 est une occasion de dynamiser un territoire.

A. Le concept de la Capitale Régionale de la Culture

« Favoriser l'accès à la culture pour tous, sous toutes ses formes, valoriser les créations, les expositions, les projets, soutenir les initiatives culturelles locales, nationales et internationales, aider à l'organisation d'évènements culturels majeurs, accompagner les acteurs de la scène artistique régionale,... C'est le quotidien de la Région, tant le Nord-Pas de Calais est une terre de cultures ! » (Source : Site de la région Nord Pas De Calais)

1. Capitale de la culture en Nord Pas de Calais (source : INSEE)

La région Nord Pas De Calais compte 4,02 millions d'habitants, elle se place au quatrième rang des régions les plus peuplées derrière les régions Ile-de-France, Rhône-Alpes et Provence-Alpes-Côte d'Azur. Toutefois, son poids démographique important s'érode avec le temps. La fécondité régionale tire pourtant la population vers le haut mais le déficit migratoire en limite largement l'influence. La région présente une espérance de vie inférieure à la moyenne nationale. Ces spécificités se retrouvent globalement dans l'ensemble des territoires de la région mais à des degrés renforcés dans l'ancien bassin minier et la façade littorale du Calaisis et du Boulonnais. L'âge moyen de la population atteint les 37 ans, elle reste la région la plus jeune derrière l'Ile-de-France. La région en raison de la mauvaise image qu'elle véhicule depuis plusieurs décennies est déficitaire au plan migratoire. Cette différence est d'autant plus frappante si l'on regarde les flux observés pour les autres régions. En 2006 près de 97% des habitants y vivaient déjà 5 ans auparavant. Les principaux échanges se font avec l'Île-de-France majoritairement pour les études ou la recherche d'un emploi. Le

Nord Pas De Calais est une terre d'accueil pour la Belgique avec laquelle elle partage une frontière mais aussi pour l'Algérie ou le Maroc. Toutefois les personnes originaires de l'étranger sont peu nombreuses.

Les jeunes de 18 à 25 ans restent les plus mobiles, et représentent 31% de la population. Si l'on se réfère à l'analyse par catégorie sociale établie par l'Insee, on remarque la forte mobilité des étudiants et des cadres.

La région est affectée par le chômage et la précarité, ce que l'on retrouvera plus précisément dans l'analyse des départements.

Au niveau départemental, le Nord compte 2 571 940 habitants, soit un peu plus de la moitié des habitants de la région ; c'est le département le plus peuplé de France. La superficie du département est inférieure à celle du Pas-de-Calais. Le Nord compte deux grandes aires urbaines, celle de Lille métropole et celle de Douai Lens classées pour la première cinquième, et la seconde quatorzième aire urbaine de France. Ajoutées, elles comptent 1 700 000 habitants, soit plus de 65% de la population totale du département.

Lille, depuis la Capitale Européenne de la Culture de 2004 ne cesse de se développer et d'attirer entreprises et touristes. Le Nord tout comme la région, possède plusieurs structures culturelles importantes ainsi qu'une multitude de compagnies ou établissements culturels moins conséquents. Le budget consacré à la culture représente un peu plus de 1% du budget global du département soit 35 millions d'euros.

Plus précisément en France, la majorité du secteur culturel se situe en région parisienne et dans les Hauts-de-Seine, où l'on trouve les grands établissements culturels nationaux, ainsi qu'une multitude d'établissements de plus petite envergure. Ainsi, en 2008, la région parisienne concentrait 35% des établissements dont l'activité principale est considérée comme culturelle, et 86% des grands établissements culturels français.

Cependant, si l'on excepte l'Île-de-France, le secteur culturel apparaît particulièrement développé dans le sud-est et le sud-ouest de la France, notamment dans les régions Provence-Alpes-Côte d'Azur, Languedoc-Roussillon et Rhône-Alpes. On trouve aussi le Midi-Pyrénées, juste derrière ce trio de tête et l'Aquitaine, en léger retrait. A contrario, il apparaît faible dans les régions telles que la Basse-Normandie, la Bourgogne, le Centre, la Franche-Comté, le Limousin, la Lorraine, les Pays de la Loire, le Poitou-Charentes et la Réunion, et plus particulièrement pour la Champagne-Ardenne, la Picardie, la Guyane, l'Auvergne et la Haute-Normandie.

On remarque que le secteur culturel est bien développé dans les espaces métropolitains à revenus élevés, où l'industrie et l'agriculture sont faiblement représentées. Les métropoles régionales se caractérisent par ailleurs par une forte part d'actifs diplômés de l'enseignement supérieur et la présence d'étudiants, reconnus comme d'importants consommateurs de culture. Au vue des nombreuses structures culturelles implantées dans la région Nord-Pas-de-Calais et plus précisément dans le Nord, on ne peut qu'affirmer que les politiques culturelles sont importantes. La région et le département subventionnent à des niveaux différents les structures qui composent notre territoire culturel. Ces entités interviennent largement dans le soutien à la création artistique ou pour le développement d'actions culturelles. La région fait d'ailleurs figure d'exemple si on la compare à d'autres.

Elle est en effet composée de deux centres dramatiques, d'un centre chorégraphique, d'un opéra national, d'un orchestre national, de sept scènes nationales, de deux scènes conventionnées ; de six scènes de musiques actuelles et de nombreuses autres structures qui dynamisent la région. Toutes ces structures sont soutenues par la région et les départements. En outre l'ouverture récente du Louvres-Lens pourrait favoriser une nouvelle dynamique culturelle ou en tout cas créer de nouveaux flux dans le Nord Pas de Calais.

Etablir une Capitale Culturelle, quelle soit régionale ou européenne, en Nord Pas De Calais est donc un véritable enjeu tant économique, que social ou culturel.

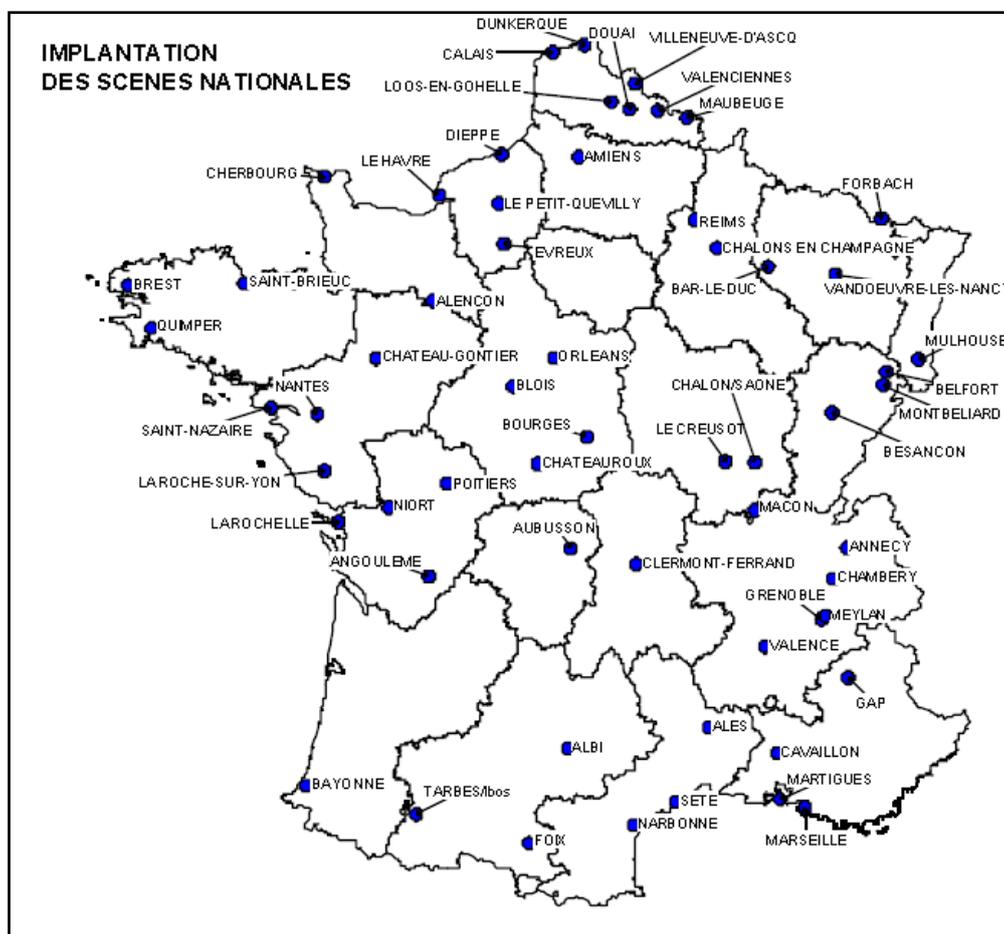


Figure 10 : Cartes des Scènes Nationales en France
Source : Ministère de la culture et de la communication

2. *La Capitale Régionale de la Culture*

La Capitale Régionale de la Culture est une initiative du conseil régional du Nord Pas de Calais qui fait suite à une dynamique initiée par la Capitale Européenne de la Culture : Lille 2004. En effet Lille 2004 a été un véritable tournant culturel et économique pour la métropole, pour le département et pour la région. Nous reviendrons un peu plus tard sur son impact. La Capitale Régionale de la Culture a pour but de fédérer l'ensemble des savoir-faires artistiques régionaux, en initiant des projets culturels variés et en créant une dynamique d'investissement dans des projets d'aménagements durables. Il y a aussi une volonté politique de démocratiser la culture, c'est ce que l'on voit à travers les objectifs énoncés sur le site de la région :

- « - Réaffirmer les orientations d'un développement culturel durable intercommunal, attaché aux valeurs de : démocratie participative, médiation afin d'avancer sur les chemins de la démocratie culturelle, mise en réseau des différents équipements culturels, recherche de synergie entre culture et développement économique, etc.
- Valoriser le dynamisme d'un territoire en mutation où le développement urbain peut être mieux conçu par l'apport d'une dimension culturelle et artistique.
- Susciter une adhésion collective autour de l'art et de la culture.
- Faciliter l'émergence des jeunes artistes par des mises à disposition d'espaces de travail des échanges avec des artistes européens. Soutenir la création artistique locale et régionale » (cf. Région Nord Pas de Calais. Culture. In : *Nord Pas De Calais* [en ligne]. Disponible sur : <http://www.nordpasdecals.fr/jcms/c_5163/culture>)

Le projet des Capitales Régionales de la Culture pourrait donc être résumé en 4 thèmes : l'ouverture au monde, c'est à dire faire se côtoyer et se rencontrer des cultures diverses, aller vers l'Autre et favoriser l'altérité culturelle. C'est aussi mettre en avant des valeurs humaines et morales qui sont à la base d'une société saine : la tolérance, la générosité, le partage. C'est par ces valeurs qu'on aide à vaincre l'ignorance et que l'on permet de découvrir des mondes culturels inconnus. En outre c'est aussi mêler plaisir, désir et culture. Tout ceci dans l'objectif de s'enrichir artistiquement et culturellement en expérimentant tout un tas de choses. Les Capitales Régionales à travers l'art et la culture permettraient tout ceci. Elles sont aussi un moyen de mettre en œuvre des projets d'aménagements pour que la culture soit plus visible et plus accessible sur le territoire. Chaque Capitale Régionale est structurée selon plusieurs grands événements autour desquels gravitent d'autres projets.

Ainsi, on le remarque assez aisément ce label de Capitale Régionale de la Culture tente de relancer la démocratisation culturelle par le biais du développement de l'offre culturelle à travers des programmations artistiques diversifiées, des projets d'aménagement importants et le renforcement des liens entre culture et éducation.

3. Dunkerque 2013

L'événement « Dunkerque 2013 Capitale Régionale de la Culture » lancé depuis le 6 avril et qui se poursuit jusqu'au 28 décembre 2013, compte « trois saisons, 600 rendez-vous et 5000 artistes » (cf. Capitale régionale de la culture Dunkerque 2013. Présentation. In : *Dunkerque 2013 Capitale Régionale de la Culture* [en ligne]. Disponible sur : <<http://www.dunkerque-culture2013.fr/fr/>>).

La Communauté Urbaine de Dunkerque compte en 2006 une population qui s'élève à 200 416 habitants, Dunkerque compte elle 68 000 habitants. Coudekerque-Branche, Saint-Pol-Sur-Mer et Grande-Synthe sont les principales communes avec Dunkerque. Entre 1999 et 2006 on note une importante baisse de la population sur le territoire qui continue jusque en 2009 (de 209 947 en 1999 à 198 748 personnes en 2009 soit une baisse de 0,61%). Elle dispose d'une part moins importante de diplômés qu'en région (en 2009 18,8% des 15 à 59 ans ayant terminé ses études est sans diplôme contre 17,2% en région et 15,2% en France Métropolitaine.)

Le taux de chômage de la zone d'emploi de Dunkerque s'élève en 2010 à 12,6% contre 9,6 en France métropolitaine. (cf. Graphique ci-dessous)

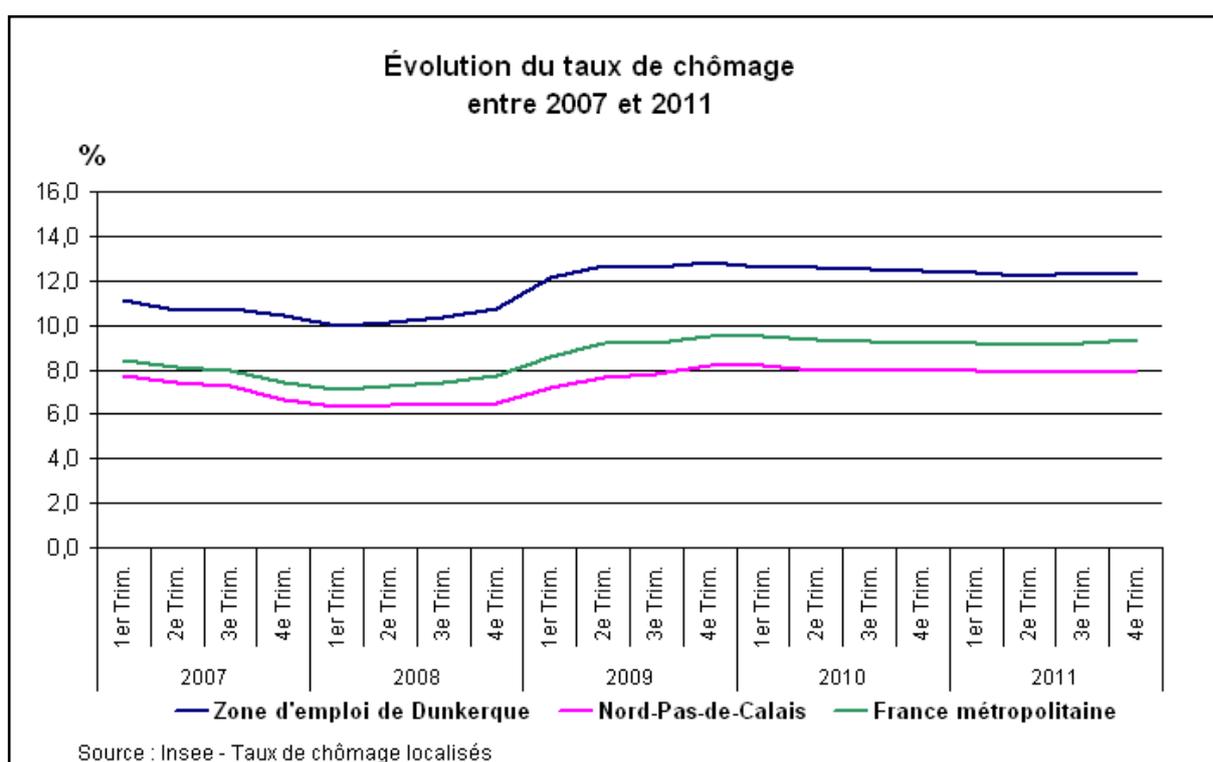


Figure 11 : Evolution du taux de chômage entre 2007 et 2011

Source : Insee

Au vue de ces données (sources : http://www.insee.fr/fr/regions/nord-pas-de-calais/default.asp?page=themes/tableau_de_bord/TB02dunk.htm) la Capitale Régionale de la Culture est un enjeu de taille pour le territoire dunkerquois qui peut voir en elle une occasion de démarrer sur de nouvelles bases.

La Capitale Culturelle est ponctuée de plusieurs événements phares comme « L'escale à Dunkerque », au cours de laquelle de nombreux voiliers du monde entiers sont venus faire escale dans le port de Dunkerque, tout ceci agrémenté de concerts. Ou encore « Le Grand Voyage » du 07 juillet qui est une parade gigantesque à travers la ville en une douzaine de tableaux, réalisés par des compagnies professionnelles aidées d'amateurs. Dunkerque 2013 c'est aussi l'occasion d'investir dans des structures culturelles et ainsi de pouvoir leur donner un nouveau souffle. Ainsi le Bateau Feu scène nationale de Dunkerque est entièrement rénové, les 4 Ecluses se voient offrir de nouveaux bureaux et studios de répétition. Des bâtiments seront aménagés pour l'association Fructôse, friche culturelle, basée sur le môle 1, qui accompagne des artistes dans leurs démarches de création. Le Frac Nord Pas De Calais « nouvelle génération » s'installe dans un nouveau bâtiment qui comportera un lieu d'exposition. La directrice du FRAC Hilde Terlinck évoque les nombreuses possibilités du nouveau FRAC et résume ce que pourra engendrer ces nouveaux équipements : *« On peut en citer plusieurs : le développement touristique et économique que cela va engendrer, le rayonnement régional et au-delà grâce à la collection internationale, la contribution à un pôle contemporain autour du Laac et du Frac, et le fait que la population aura un outil d'excellence pour aller à la rencontre de l'art contemporain. On souhaite une maison ouverte et une participation active du public et qu'il s'approprie le bâtiment et la collection. La Région, comme le territoire dunkerquois d'ailleurs, veut développer l'accès à la culture et à l'art contemporain à travers différentes institutions. Le Frac viendra en résonance de toutes ces institutions, avec pour particularité d'ouvrir une porte sur le futur. ».*

En Outre le Théâtre de La Licorne devrait venir s'installer dans le quartier de la Basse Ville et ainsi être à l'initiative d'un pôle européen de la marionnette.

Ces différents projets mettent en exergue la volonté de faire de Dunkerque 2013 Capitale Régionale de la Culture un facteur de développement économique et culturel pour la ville. Il s'agit aussi de façonner une nouvelle image de la ville qui souffre de son identité industrielle et portuaire. Mais cette Capitale de la Culture met en scène la volonté politique de faire de

Dunkerque une ville créative par le biais de la culture. Il s'agit aussi d'impliquer les habitants et de les faire participer activement aux différents projets. Michel Delebarre, sénateur maire de Dunkerque et président de la communauté urbaine dit : *« L'idée était donc que les projets puissent rassembler les habitants, de tous âges et de tous horizons, des associations... et surtout que le maximum d'entre eux soient participatifs ! C'est pourquoi nombre de rendez-vous, pensés pour éveiller la curiosité des participants et spectateurs, sont issus de l'appel à propositions lancé en 2012. Ces 9 mois vont permettre d'emmener tous ceux qui le souhaitent dans une multitude de voyages, à la découverte de lieux, de cultures, de modes de vie et de pensée, et surtout à la découverte de l'Autre. Car il s'agit avant tout de créer des moments de complicité, de tisser du lien social et d'échanger ! »*

Mixité sociale, partage, créativité, transdisciplinarité et pluridisciplinarité sont les maîtres mots de cette capitale.

Jean-Pierre Saez imagine une nouvelle façon de concevoir la ville dans les années futures : *« Dans le contexte urbain, culturel, social et économique d'aujourd'hui, je plaiderai pour ma part pour l'idée de construire la cité de la relation. Manière de vouloir mettre toute une population en action en même temps dans un projet de développement, de souligner que les échanges, la coopération, la solidarité et le dialogue notamment interculturel sont nécessaires à tous les étages de cette construction, au sein de la ville comme avec son environnement. »*

Dans l'idéal c'est ce que doit être une Capitale Culturelle, plus qu'une ville créative, elle doit faire le lien entre les habitants.

B. Echecs, réussites et enjeux d'une capitale culturelle

« *Lille 2004 Capitale Européenne de la Culture se prépare comme on prépare une surprise : dans la plus grande discrétion. Nous espérons qu'il s'agira d'une bonne surprise, d'autant qu'au nom de Lille 2004, les soutiens couramment apportés aux milieux culturels sont actuellement bridés.* » (cf. Lille 2004 Facteurs de succès et pièges à éviter, avis de la commission Développement Culturel)

Les capitales culturelles sont synonymes d'enjeux importants tant économiques que culturels et sociaux. Béthune en 2011 et Valenciennes en 2007 ont du faire face à de nombreux obstacles lors de la réalisation de ces événements dus à des visions divergentes sur la façon de les mener à bien. Mons et Maubeuge en 2015 pourront s'inspirer des échecs et réussites de Dunkerque et de Marseille capitales culturelles actuelles.

1. Béthune 2011 / Valenciennes 2007 : questionnement sur les politiques culturelles et l'évènementiel

Les précédentes Capitales Régionales de la Culture n'ont pas eu le succès attendu. Si elles ont attiré du public et dynamisé pendant un temps un territoire, il faut toutefois mettre en évidence les difficultés avec lesquelles ces capitales ont menés les projets. L'exemple de Béthune 2011 est intéressant à analyser. Tout d'abord il faut revenir sur le concept de démocratisation culturelle, car le principal objectif de ces capitales culturelles est bien de démocratiser la culture et de la rendre plus accessible. On remarque que chaque capitale culturelle est ponctuée d'évènements imposants (parades, concerts, spectacle pyrotechniques) qui brouillent la limite entre évènementiel et politique culturelle. Ces rendez-vous populaires et festifs assurent la participation d'une majeure partie de la population. Cependant on peut se poser la question de la légitimité de ces événements.

En effet il est intéressant de s'interroger sur les retombées de ces événements ; aujourd'hui il est difficile d'envisager que ces deux premières Capitales de la Culture ont engendré un bouleversement économique ou culturel. L'enjeu pour Béthune ou Valenciennes était aussi de valoriser leur territoire à travers l'activité d'artistes locaux et internationaux. Le projet Béthune 2011 a été porté par plusieurs entités : le Conseil Régional, la communauté d'agglomération et la ville de Béthune, chacune d'elles ayant ses propres intérêts.

Pour Dunkerque 2013, Capitale Régionale de la Culture, les enjeux peuvent être d'ordre européen puisque la ville est à proximité de l'Angleterre. Dunkerque est une ville festive mais de taille humaine, elle garde un côté rural. Elle n'est pas non plus très éloignée de la Belgique. La capitale culturelle dunkerquoise est une occasion pour la ville d'utiliser de sa position géographique et son port ouvert sur le monde entier pour mettre en avant son patrimoine culturel et industriel. Dunkerque a été une ville détruite et reconstruite après la guerre, elle possède de nombreuses friches qui ne sont pas encore réhabilitées. A l'exemple du môle 1 que la ville souhaite transformer en nouveau centre urbain et culturel.

Aujourd'hui les impacts de ces deux premières Capitales Régionales sont sensibles. Pour Dunkerque 2013 l'enjeu est aussi ici : faire mieux que Béthune et Valenciennes. Il s'agit aussi de montrer que ces événements ne sont pas organisés en vain et qu'ils peuvent devenir pérennes.

2. Mons/Maubeuge 2015: where technologie meets culture

Mons a été sélectionnée pour être Capitale Européenne de la Culture en 2015, et sera couplée avec la Capitale Régionale de la Culture Maubeuge, avec laquelle elle partage déjà une structure culturelle : Le Manège. Les villes européennes de la culture, aujourd'hui capitales, sont apparues à partir de 1985. Au départ ce sont les ministres de la culture des Etats membres qui étaient chargés de sélectionner les villes susceptibles d'accueillir un tel événement selon des critères définis. Les villes sélectionnées accueillent l'événement selon un ordre préétabli. C'est ainsi que l'on connaît aujourd'hui les capitales de 2012 jusqu'à 2019. A partir de 2005, un jury international a été chargé de la sélection, les pays européens qui ne font pas parti de l'union européenne peuvent poser leur candidature.

Pour être sélectionné, plusieurs étapes sont imposées à la ville candidate. Les procédures de sélection sont entamées 6 ans à l'avance. Les villes intéressées peuvent alors présenter leurs propositions via un questionnaire. Beaucoup de délais sont alors à respecter. Une présélection est effectuée par ce jury composé d'experts indépendants issus de la culture, la sélection finale est faite neuf mois après sur la base de propositions abouties.

Il y eu de nombreuses capitales européennes de la culture, mais beaucoup n'ont pas eu l'impact escompté. Lille 2004 fut l'une des capitales révélatrices des impacts que pouvaient engendrer ce type d'événement. Elle a permis de donner une nouvelle image de la région et lui donner une meilleure réputation, pour ne plus la voir comme une région où il fait froid et où le chômage est important. Lille 2004 n'a pas eu de concurrent sérieux pour la sélection puisqu'à cette époque personne ne prévoyait les retombées économiques que cela pouvait engendrer.

D'autres capitales n'ont pas su mettre à profit cet événement européen.

C'est le cas pour « Luxembourg 2005 » qui avait décidé d'étendre la capitale à tout le pays, et de s'allier à d'autres territoires (la France, l'Allemagne, la Belgique). Mais un territoire trop important empêche la ville de se créer une identité culturelle propre. Beaucoup de langues différentes se côtoyaient, les publics avaient des difficultés à se déplacer.

A chaque capitale se pose un problème de durabilité des manifestations, est-ce que Mons saura donner une continuité aux évènements de 2015 ? Liverpool en 2008 n'a pas su regarder vers l'avenir et est restée sur son passé à travers notamment les Beatles. Bruges en 2002 est restée enfermée sur elle-même, intramuros, ce qui paraît paradoxal pour une capitale européenne qui encouragent les actions à dimension transfrontalières. Marseille 2013, ville portuaire, doit éviter elle aussi ces pièges.

Mons 2015 pourra, si elle arrive à contrer ses obstacles, faire comme Lille 2004 et ainsi donner une impulsion culturelle, artistique, économique, sociale à une région qui n'attend que ça. Il suffit d'ailleurs d'écouter Elio Di Rupo, Bourgmestre en titre et Premier ministre :

« Plus qu'un rêve, ça doit être la réalité ! MONS 2015 n'est pas une fin en soi mais bien un commencement. Le commencement d'une ère nouvelle, d'une ville rénovée avec des citoyens motivés et une jeunesse enthousiaste. [...] A l'image de Lille, les effets de Mons 2015 perdureront. J'en suis convaincu ! Les infrastructures qui auront éclos d'ici à 2015 « tourneront à plein régime » et continueront à faire participer Mons au développement multipolaire de la Wallonie. [...] Les effets de Mons se font déjà sentir. De plus en plus de gens viennent s'installer à Mons ; tandis que nos parcs industriels sont saturés tant les entreprises sont désireuses de s'installer chez nous ».

(Tiré de l'interview de Monsieur Elio Di Rupo dans le supplément de la revue MIX n°1 p6)

Mons 2015 sera aussi couplé avec Maubeuge 2015 Capitale Régionale de la Culture. Maubeuge et Mons entretiennent déjà des liens particuliers à travers Le Manège.

Les enjeux sont multiples pour Mons. Lors d'une enquête réalisée pour la ville, plusieurs constats sont apparus. Mons a le potentiel pour être une ville au dynamisme culturel fort, l'exemple de Lille 2004 est la preuve que la culture peut favoriser l'activité économique, culturelle et sociale d'une ville. Néanmoins, comme on a pu le constater, elle a un taux de chômage élevé, une population qui vieillit...etc.

En outre il y a une diminution de la création d'entreprises, ce qui est la cause principale des difficultés économiques et sociales de la zone. Pour y remédier, depuis Octobre 2004, la ville a créé une cellule pour accueillir les investisseurs. Ainsi les porteurs de projets peuvent trouver un contact à qui s'adresser pour développer leurs idées et ainsi être orientés vers la structure la plus amène de porter son projet. La Capitale Européenne de la Culture pourra impulser ces activités et attirer les entreprises. Cependant, depuis l'installation d'un centre de serveurs européens de Google à proximité de Mons, ainsi que du Microsoft Innovation Center (MIC) en 2009 et d'une dizaine de PME, il y a les prémices d'une effervescence technologique.

Lors d'un Speed Dating organisé par la fondation Mons 2015 en charge de cet événement, des questions ont pu être posées. L'une des plus récurrentes était : « comment arriver à impliquer la population montoise dans un tel événement ? ». Le logo « Mons 2015 » est apparu un peu partout dans la ville (sur les bus, dans les commerces, dans les restaurants, les bars...etc .) depuis l'annonce de la candidature de Mons pour être capitale. Pourtant peut-on dire que tous les montois savent à quoi font référence ces logos ; il est vrai que beaucoup de montois savent que quelque chose se prépare en 2015 tout en ne sachant pas ce qu'il en est.

La responsable de la communication pour cet événement explique que tout ce fait par étape et il est vrai que c'est un réel défi à relever car tout le monde ne s'intéresse pas à la culture. Il faut impliquer la population pour ne pas commettre les mêmes erreurs qu'on fait d'autres villes dans le passé.

Pour cette capitale européenne, un appel à projet a été lancé, toutefois seulement 15 à 25 projets ont été retenus. Lors de ce Speed Dating, des opérateurs culturels, désirant déposer un projet, se demandaient de quelle manière ces projets seraient sélectionnés, certains avaient peur d'être mis de côté au profit de projets plus importants, plus ambitieux. Il est vrai qu'il est impossible de travailler avec tous les opérateurs culturels d'une région, la solution pourrait

être de s'associer entre opérateurs pour proposer un projet plus intéressant. Pour la Capitale Régionale de la Culture Dunkerque 2013, le problème s'est également posé. Avec un budget aux alentours d'un million d'euros, il était impossible de financer une multitude de projets. C'est pourquoi certains opérateurs ont fusionné leurs propositions d'événements pour pouvoir être financés et être plus solides.

Pour cette Capitale Européenne de la Culture, Mons s'appuiera sur son histoire, les personnages qui ont marqué la ville et sur des thèmes fédérateurs.

L'une des thématiques importantes pour cette Capitale Européenne de la Culture sera les nouvelles technologies. Depuis 2004 Mons s'est lancé dans l'investissement aux nouvelles technologies. La ville encourage l'implantation d'entreprises et de multinationales agrémentées d'université et de pôle de recherche dans ce qu'on nomme la Digital Innovation Valley (Google, IBM, Hewlett-Packard, Microsoft, H&M, Cisco sont déjà implantés). Des entreprises montoises, comme I Movix spécialisée dans le ralenti extrême ou encore A Capella pour ce qui est de la reconnaissance vocale, développent leurs activités dans cette zone. La future gare sera le point de ralliement de la ville de patrimoine et de cette nouvelle ville technologique. Elle sera le lien entre « culture patrimoniale et culture technologique » (cf. http://www.mons2015.eu/public/uploaded/Presse/Conf_5_mars/Mons2015-DPGenerique-Mars2013.pdf) Quand la technologie rencontre la culture, Mons en a fait sa ligne directrice et entend mettre au centre de cette capitale les nouvelles technologies, et par elles, tentera de faire le lien entre les différents quartiers de la ville, et pourquoi pas avec Maubeuge 2015. Le projet café Europa par exemple reprend le principe des centres d'art et centres culturels à travers l'œil du numérique et des nouvelles technologies. Ces cafés à l'architecture modulable seront des lieux d'échange, de partage, de mixité (sociale on retrouve une nouvelle fois ces principes évoqués plus tôt). On pourra en trouver dans les villes voisines de Mons, les villes partenaires et villes européennes. Il est aussi envisagé de mettre en place du Wifi urbain, des bornes interactives, des jeux vidéo urbains. Mons 2015 se veut, en tant que digital city, connectées au reste du monde en temps réel.

Maubeuge pourra profiter des retombées de cette Capitale Européenne de la Culture pour développer des projets en partenariat. Maubeuge possède déjà des événements s'intéressant aux nouvelles technologies comme le festival Via initié par le Manège Maubeuge et Mons.

3. De Lille 3000 à Nord Magnetic : quelles perspectives pour l'activité artistique ?

Depuis Lille 2004, les politiques ont pris conscience de l'importance de la culture dans le dynamisme d'une région. Plusieurs projets se sont ainsi mis en place suite à la Capitale Européenne de la Culture. C'est tout d'abord grâce à l'action des artistes et des habitants que Lille 2004 a pu devenir ce qu'elle a été, cet événement a transformé l'image de Lille et de sa métropole.

Lille 3000, avec à sa tête Didier Fusillier, tente de donner suite à ce dynamisme. C'est ainsi que depuis 2004 plusieurs événements importants ont pris place dans la métropole, Bombaysers de Lille, Europe XXL et plus récemment Fantastic. Chacun de ces temps forts donnent à voir pendant plusieurs mois des concerts, des expositions, des spectacles qui prennent place dans les structures culturelles de la métropole mais aussi dans l'espace public. Une grande manifestation populaire avec cortège, feu d'artifice et concert marque le début de ces festivités. Un lourd budget y est consacré. Pour Martine Aubry, maire de Lille, le but est d' « *explorer les cultures et les problématiques de notre monde, tout en nous projetant vers la création contemporaine, l'innovation et le futur* ». Des expositions de grands collectionneurs sont aussi organisées chaque année.

Cette année un nouveau festival a fait son apparition dans la région : Nord Magnétic biennale des arts vivants et des arts de rue. Il prend place sur Hazebrouck et Bailleul sur 4 jours. Cette première édition avait comme thème fédérateur « la frontière », à l'occasion du 300^{ème} anniversaire du traité d'Utrecht et de la frontière franco-belge. C'est par la chute de dominos en parpaing que les villes de Poperingue et Bailleul ont été relié. C'est d'ailleurs, ici aussi par un grand événement populaire et festif que le festival a débuté.

Métalu à Chahuter a participé à ces deux types d'évènements. Pour Lille 3000 le collectif d'artiste a investi le parc de la mairie d'Hellemmes, dans lequel ils ont proposé plusieurs spectacles sur le thème du train fantôme. Cette foire permettait au collectif de présenter plusieurs de leurs compagnies et de leurs spectacles.

Pour Nord Magnétic le collectif a présenté *Castelopolis*, un tournage de film participatif des Films à la rue. Ce tournage permettait à des amateurs de participer au tournage d'un film en

devenant figurant le temps d'un week-end. Le tournage du film se faisait à Bailleul en extérieur.

Si les deux évènements eurent un franc succès du point de vue du collectif, il faut toutefois émettre quelques critiques et remarques. Tout d'abord ce sont deux événements auxquels sont alloués des budgets imposants, à titre indicatif celui de Nord Magnétic était de 1,5 million d'euros. Le premier problème qui peut être vu par certain comme un avantage plutôt que comme un inconvénient est celui du budget. Il résulte d'une politique culturelle de la démocratisation. En effet il s'agit de diffuser le plus largement possible une culture dite légitime. Il y a une dimension sociale et géographique. A travers ces événements c'est la démocratisation culturelle qui est mise en avant en allouant de lourds budgets à des événements importants. Il s'agit ici de favoriser quelques pratiques culturelles à travers quelques compagnies et artistes, plutôt que de soutenir une multitude de projets diversifiés. Cependant les arts de rue sont des pratiques artistiques reconnus depuis peu par les institutions, et ce grâce à une démocratie culturelle. La démocratisation culturelle ne s'oppose pas à la démocratie culturelle qui favorise un soutien aux pratiques amateurs et à la réhabilitation des pratiques minoritaires. Ainsi il faudrait se faire côtoyer HipHop et Opéra, Shakespeare et Arts de rue...etc. On remarque qu'on a élargit le cercle de ce qui est reconnu par l'Etat et donc susceptible de recevoir de l'argent public. Les politiques de démocratisation et de démocratie culturelle se sont côtoyées. En réalité ces politiques culturelles peuvent être menées ensemble alors que philosophiquement cela paraît impossible. De plus en période d'abondance budgétaire cela semble plus compliqué. En période de crise comme actuellement la tendance est de favoriser les grosses structures et gros événements qui donnent une image prestigieuse du pays, de la région ou de la ville.

Ces festivals et capitales culturelles mettent en avant des événements importants. Cependant n'est-ce pas abaisser toutes pratiques culturelles au simple divertissement en proposant parades, fête d'ouverture, spectacle pyrotechnique etc. ? Finkelkraut évoque ainsi à travers Philippe Muray la figure de « l'Homo festivus » c'est-à-dire l'Homme obsédé de faire la fête de tout.

En outre pour Nord Magnétic la gestion de l'événement a été confiée à l'agence parisienne Le Troisième Pôle. Le relatif succès de l'événement du au mauvais temps, et est aussi du au manque de connaissance de la région par l'agence parisienne. En effet la majeure des compagnies programmées n'était pas de la région, ou alors étaient des compagnies connues et

reconnues. La chance n'a pas été donnée à d'autres compagnies de participer à cette biennale, qui se voulait pourtant comme un événement majeur pour les arts de rue.

On se pose alors la question de l'efficacité de tels événements, est-ce qu'une politique de saupoudrage culturelle, c'est-à-dire donner un peu à tout le monde plutôt qu'à quelques uns, ne permettrait pas une meilleure diversité culturelle ? L'avenir de ces politiques culturelles est difficile à envisager aujourd'hui à l'heure de l'augmentation des industries de loisirs, de la consommation culturelle de masse, et des inégalités sociales, scolaires, économiques et culturelles.

C. Politique culturelle française d'aujourd'hui

L'arrivée du numérique, le succès des théories sur la ville créative, le statut toujours plus complexe de l'artiste et du créateur pousse à revenir sur les fondements et les rôles des politiques culturelles en France aujourd'hui et hier, et leur devenir dans un futur proche.

L'exemple de Dunkerque 2013, Capitale Régionale de la Culture met en exergue de nombreuses problématiques politiques, économiques et culturelles actuelles.

1. Le rôle fondamental des collectivités territoriales

Avant de questionner le rôle des collectivités territoriales il faut interroger celui de l'Etat et des politiques culturelles. Dès les années 50 l'intervention de l'Etat dans le secteur culturel devient un moyen d'assurer une diversité culturelle, et ainsi éviter à la culture de sombrer dans les lois du marché. Les premières craintes concernant l'implication de l'Etat dans le financement de la culture ont été effacées avec le temps ; ce dernier est devenu garant de ces activités non rentables et de l'existence de ce secteur culturel. La restriction de l'autonomie du champ culturel permettrait ainsi d'en assurer la survie. Néanmoins aujourd'hui au moment où ce secteur a le plus besoin du soutien de l'Etat, celui-ci se désengage partiellement. Ce soutien passe alors par d'autres instances : collectivités territoriales et mécènes. Vincent Dubois, sociologue et politiste, pense que « *l'état culturel s'appuie sur des compétences spécialisées (au plan local, celles des conseillers sectoriels des DRAC, par exemple) et organise des procédures (comme les*

commissions où siègent des hommes de l'art) qui rapprochent en partie ses décisions d'un jugement par les pairs. En tout cas, le circuit de relations généralement plus complexe et moins direct que dans le cas des relations avec un mécène ou un élu local permettent d'accréditer l'idée d'un Etat qui serait, pourrait être ou devrait être, davantage capable d'arbitrages culturels que de décisions arbitraires en la matière. Mais là encore, c'est précisément parce que cette fonction d'arbitrage est moins remplie qu'on en perçoit aujourd'hui toute la nécessité. » (Entretien tiré du Journal *La Terrasse : le journal de référence des arts vivants*, juillet 2013, p10)

L'Etat n'est plus celui qui fait vivre la culture. En effet depuis peu ce sont les collectivités locales qui ont se rôle. Les départements et les régions investissent dans le secteur culturel. Selon Claudy Lebreton, présidente de l'Assemblée des départements de France, 80% des financements viennent des collectivités contre 20% de l'Etat. Ces collectivités comprennent les communes, intercommunalités, départements et régions. Depuis dix ans le rôle des collectivités est devenu fondamental pour le développement du secteur culturel.

Selon Karine Gloanec-Maurin, présidente de la commission culture de l'association des régions de France, de 1998 à 2010 le budget des régions consacré à la culture est passé de 1,5% à plus de 3%. (Entretien tiré du Journal *La Terrasse : le journal de référence des arts vivants*, juillet 2013, p12). Cette augmentation est aujourd'hui en danger suite aux restrictions budgétaires. Les rôles des différentes collectivités n'est pourtant pas défini clairement, Karine Gloanec-Maurin les résume : « *Aux départements la lecture publique, les archives et la fonction sociale, et aux régions le développement économique, l'aménagement du territoire, entre autres.* » Pour les collectivités la culture est devenu un levier économique comme le prouve l'investissement dans différents projets et événements culturels.

Cependant, comme évoqué précédemment, le sens de ces événements est souvent délaissé au profit des retombées économiques. La politique culturelle doit être avant tout un questionnement sur les engagements de chacun mais aussi sur le monde et notre société ; elle ne doit pas vivre au dépend de quelqu'un ou de quelque chose, elle se doit d'être libre d'expression et de création.

2. Evolution des politiques culturelles

Le financement de la culture en France a suivi plusieurs évolutions : de Jean Vilar qui souhaitait que le budget du ministère de la culture représente 1% du budget général de l'Etat, à André Malraux qui le fit atteindre 0,40%, jusqu'à aujourd'hui où l'on a une rupture notable avec les discours des trente dernière années. En effet, on remarque aujourd'hui une baisse des financements publics dans tous les secteurs culturels, ceci dans un contexte de crise économique et de rigueur budgétaire. Le 6 novembre le budget du ministère de la culture diminue de 4,3% et devrait encore baisser en 2014 et 2015 (données du ministère de la culture). Il faut aussi mettre en lumière la nouvelle façon de consommer les biens culturels qui passent bien évidemment par Internet et le numérique. Le rôle de l'Etat et des collectivités territoriales dans le financement de projets culturels n'est pas évident à définir tant il est ambigu. De plus on peut s'interroger sur l'avenir de financement privé, du mécénat ou encore de financement participatif.

Les secteurs des arts de la scène est un secteur culturel fragile qui subit chaque jour les conséquences d'un désengagement de l'Etat et des collectivités territoriales. Ce ne sont pas des secteurs comme les autres où pour lesquels le succès et l'échec d'un « produit » peuvent être prédit. Il n'y a pas de loi du marché pour la culture. Selon l'économiste Baumol, d'où est tirée la loi de Baumol²¹, ce secteur est censé rester constamment en déficit au vue du coût imposant de la production et des recettes faibles qu'il génère. Le domaine culturel, c'est-à-dire le théâtre, le cinéma..., va générer des externalités positives. L'externalisation caractérise des situations où l'action économique d'un agent procure des avantages (ou inconvénients) à un ou plusieurs autres agents, sans que cette interdépendance ne soit compensé par le marché. Pour les biens culturels le système des prix ne joue plus sa fonction d'information. Dans ce cas l'intervention de l'Etat devient nécessaire. La consommation culturelle se caractérise par des externalités de réseaux, la probabilité, pour qu'un individu achète un produit dépend, du nombre de personnes ayant effectué le même choix dans le passé. On note un effet de mimétisme ou de contagion.

Les arguments de politique culturelle sont multiples. La culture peut être vu comme projet économique, c'est-à-dire investir dans le secteur culturel pour créer des emplois. C'est aussi un moyen de soutenir la culture et les industries culturelles naissantes face à la

²¹ Cf. Définition dans le lexique (Annexe n°8)

production étrangère et à la mondialisation (comme par exemple pour le cinéma face aux blockbusters américains). Les défenseurs du service public pense que les activités culturelles, si elles sont gérées par le marché deviendront insuffisantes et à disposition des plus aisés.

Toutefois il est difficile d'envisager un désengagement total de l'Etat lorsque, selon les termes du décret d'investiture du ministère des Affaires Culturelles de 1959, il faut : « *Rendre accessibles les œuvres capitales de l'humanité, et d'abord de la France, au plus grand nombre possible de Français* »

Il faudrait alors réfléchir à une nouvelle façon de financer et de produire ce secteur culturel, tout en n'abandonnant pas la diversité culturelle et l'accessibilité au profit du rendement et de la culture de masse. Mais avec tous les concepts de villes créatives et numériques que l'on a évoquées, ainsi que par le biais des Capitales Régionales et Européennes de la Culture, pourrait-on imaginer qu'un réinvestissement important de l'Etat dans la culture pourrait relancer l'économie d'une ville, d'une région et d'un pays ? Sylvie Pflieger est maître de conférences en économie à l'université Paris Descartes et dans *La culture à quel prix ?* elle évoque ce problème : « *la culture n'aurait ainsi plus à être soutenue pour elle-même, comme valeur intrinsèque, mais pour ses valeurs extrinsèques* ». *C'est effectivement une ouverture vers un nouveau mode de développement soutenable qui repose sur la créativité inhérente au secteur artistique, créativité dont on attend qu'elle irrigue l'ensemble de l'activité économique et qu'elle en devienne le moteur. Cette perspective renforce de fait la nécessité de réfléchir à une nouvelle gouvernance de la politique culturelle* » (cf. Entretien réalisé par Manuel Piolat Soleymat pour le journal La Terrasse, n°211, le 26 juin 2013. Disponible sur : <<http://www.journal-laterrasse.fr/pour-une-nouvelle-gouvernance-de-la-politique-culturelle/>>)

3. Dunkerque 2013

La Capitale de la Culture Dunkerque 2013 se veut symbole de cohésion sociale dans une époque où les fractures et les inégalités ne cessent de croître. Ces événements culturels seraient des traits d'union dans une société en crise. Jean Caune dans la *Démocratisation culturelle une médiation à bout de souffle* dit : « *Aujourd'hui, il s'agit moins de chercher à tout prix une conception nouvelle de la culture ou à faire revivre des débats ou des*

oppositions telles que culture pour tous ou culture pour chacun, art élitaire ou art de masse, démocratisation culturelle ou démocratie culturelle... il suffit, mais ce n'est pas si simple, de prendre acte d'un certain nombre de faits. L'innovation artistique, comme rapport sensible et mis en forme, ne se fait plus dans les grandes institutions mais dans leurs marges. L'hybridation des formes domine aujourd'hui le monde de la représentation, l'hybridation et le métissage culturel se développent d'autant plus que le monde contemporain accélère les échanges, les contacts et les emprunts. il convient de favoriser les pratiques artistiques en prenant acte de la diversité culturelle et des droits culturels de chacun dans une réalité multiculturelle. Cela ne signifie pas accepter la logique du communautarisme. la personne devient sujet de parole et d'action dans sa capacité à sortir des limites que lui impose son groupe. le commun est à construire, il n'est pas ce qui est déterminé ou porté par la tradition; le langage artistique fait appel à ce qui doit être mis en partage: de ce fait, le sensible devient intelligible. L'éducation artistique est certainement la voie qui y conduit. Encore faut-il ne pas la concevoir comme commentaire sur l'art ou histoire de l'art. Comment la mettre en œuvre si elle n'est pas conduite en relation étroite avec des artistes? et comment, aujourd'hui, peut-elle se mettre en œuvre dans notre école en crise? C'est, à mon sens, la question essentielle »

Ainsi cette Capitale Culturelle peut répondre à ces questionnements ou alors être à l'opposé comme l'était les précédentes Capitales Régionales de la Culture. Pour répondre à cela il faudra attendre les enquêtes réalisées au cours de la capitale mais aussi voir les retombées de celle-ci dans le temps.

Aujourd'hui les politiques de démocratisations culturelles n'ont pas totalement disparues, il faut cependant dire que les politiques culturelles ont aujourd'hui des visées économiques. Mais il serait réducteur de dire qu'elles n'ont que des objectifs économiques. La préservation de fonctions proprement culturelles comme la préservation du patrimoine ou le soutien à la création sont justement des preuves de la protection du secteur culturel des contraintes économiques.

III. La ville créative appliquée en métropole Lilloise

« Comme toute grande métropole, nous sommes en compétition avec les autres métropoles européennes. J'ai à cet égard un sentiment et une conviction. Le sentiment, c'est que les villes qui comptent aujourd'hui et se développent sont celles qui s'inscrivent dans un processus de métropolisation [...] Ma conviction est que c'est la qualité de vie dans une ville qui fait l'attractivité économique et non l'inverse. C'est cet art de vivre ensemble qui attire aujourd'hui les investisseurs financiers et économiques et crée le développement. Imaginer et bâtir ensemble un nouvel « art de ville » pour un nouvel art de vivre. Telle est donc l'ambition collective du projet urbain de Lille que je vous propose de découvrir. » Martine Aubry, Un nouvel art de ville, Le Projet urbain de Lille 2005.

A. La métropole Lilloise en effervescence

Depuis Lille 2004, Capitale Européenne de la Culture, la métropole lilloise est en effervescence. La ville a su tirer profit de ses caractéristiques géographiques et économiques pour investir dans les secteurs de la culture et des nouvelles technologies. Lille Métropole Communauté Urbaine compte des villes telles que Tourcoing et Roubaix qui tirent profit elles aussi des retombées économiques et de la nouvelle réputation de Lille devenu ville de science et de culture.

1. Lille Métropole Communauté Urbaine²²

Lille Métropole Communauté Urbaine a tout d'abord été un EPCI (établissement public de coopération intercommunale) créé en 1967 en application de la loi du 31 décembre 1966. En Janvier 2009 elle comporte 85 communes. La métropole lilloise compte en 2006 1 107 861 habitants soit un peu plus de 27% de la population régionale. C'est la quatrième plus grande agglomération de France derrière Paris, Lyon et Marseille. Roubaix (98 000 habitants) et Tourcoing (92 000 habitants) participent à la grandeur de la métropole. En 7 ans entre 1999 et 2006 la ville de Lille a gagné 13 000 habitants ce qui montre l'attractivité

²² Sources : Conseil régional et Insee

croissante de la métropole. Lille Métropole Communauté Urbaine envisage une hausse de la population de 5% à l'horizon 2020 (selon l'Insee).

C'est aussi une zone où les personnes entre 20 et 29 ans sont surreprésentées, en effet en 2006 16,6% de la population appartient à cette tranche d'âge contre 13,6% dans le reste de la région. En outre en 2006 44% des cadres régionaux vivent sur le territoire de la métropole, comme nous le prouve le diagramme ci-dessous ; la part des cadres, professions intellectuelles supérieures est plus importante sur le territoire de Lille Métropole Communauté Urbaine qu'en région (9,4% contre 5,9%).

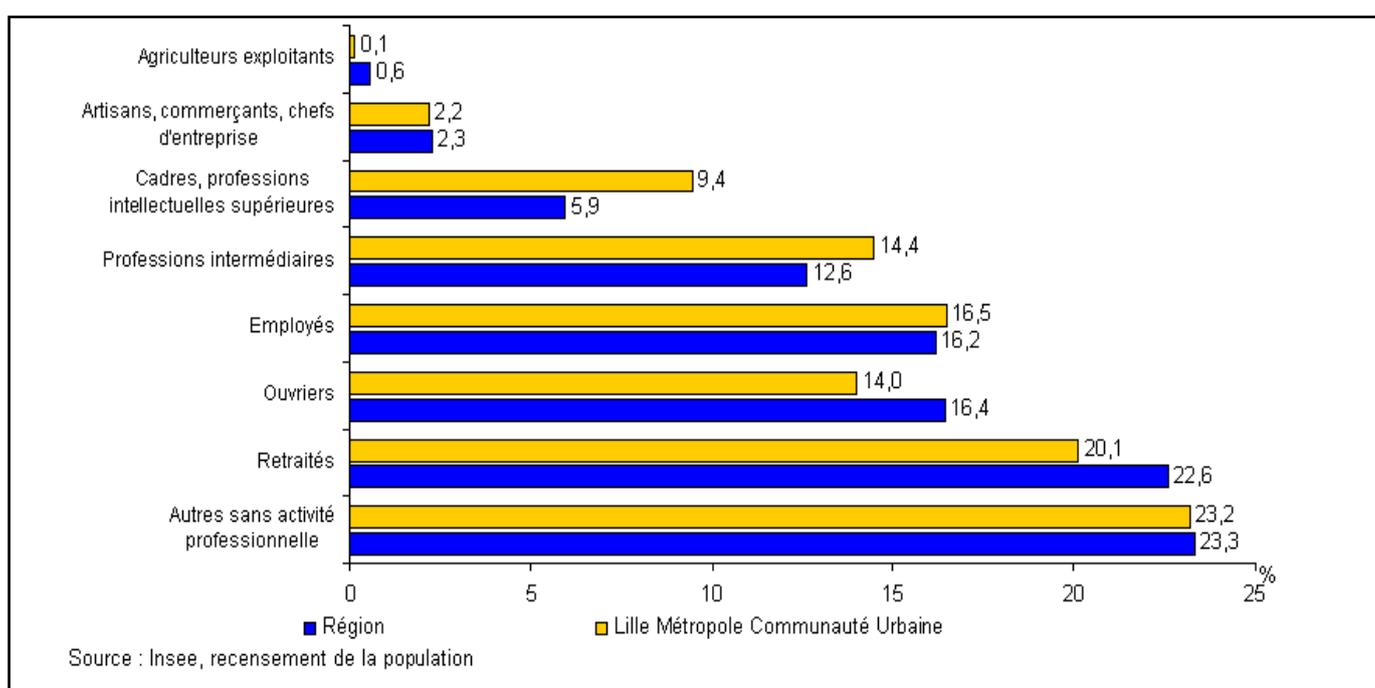


Figure 12 : Graphique illustrant la répartition de la population des 15 ans et plus par catégorie sociale en 2006

Source : Insee

Cependant il existe des situations sociales complexes sur ce même territoire puisque la part des habitants allocataires d'un minimum social est plus importante qu'en région ou qu'en France métropolitaine.

Parmi les habitants de 15 à 59 ans 30,8% ont un diplôme du supérieur, le territoire de Lille Métropole semble se situer dans la même situation que celle régionale. En effet en ce qui concerne la scolarité, la part de diplômé du supérieur surplombe de quelque peu celle de la région : 30,8% contre 22,4% pour la région et 27,4% pour le national.

Le taux de chômage sur le territoire de la communauté urbaine est dans la moyenne même si celui pour les villes de Roubaix semblent supérieur. L'évolution de ce taux suit la courbe nationale.

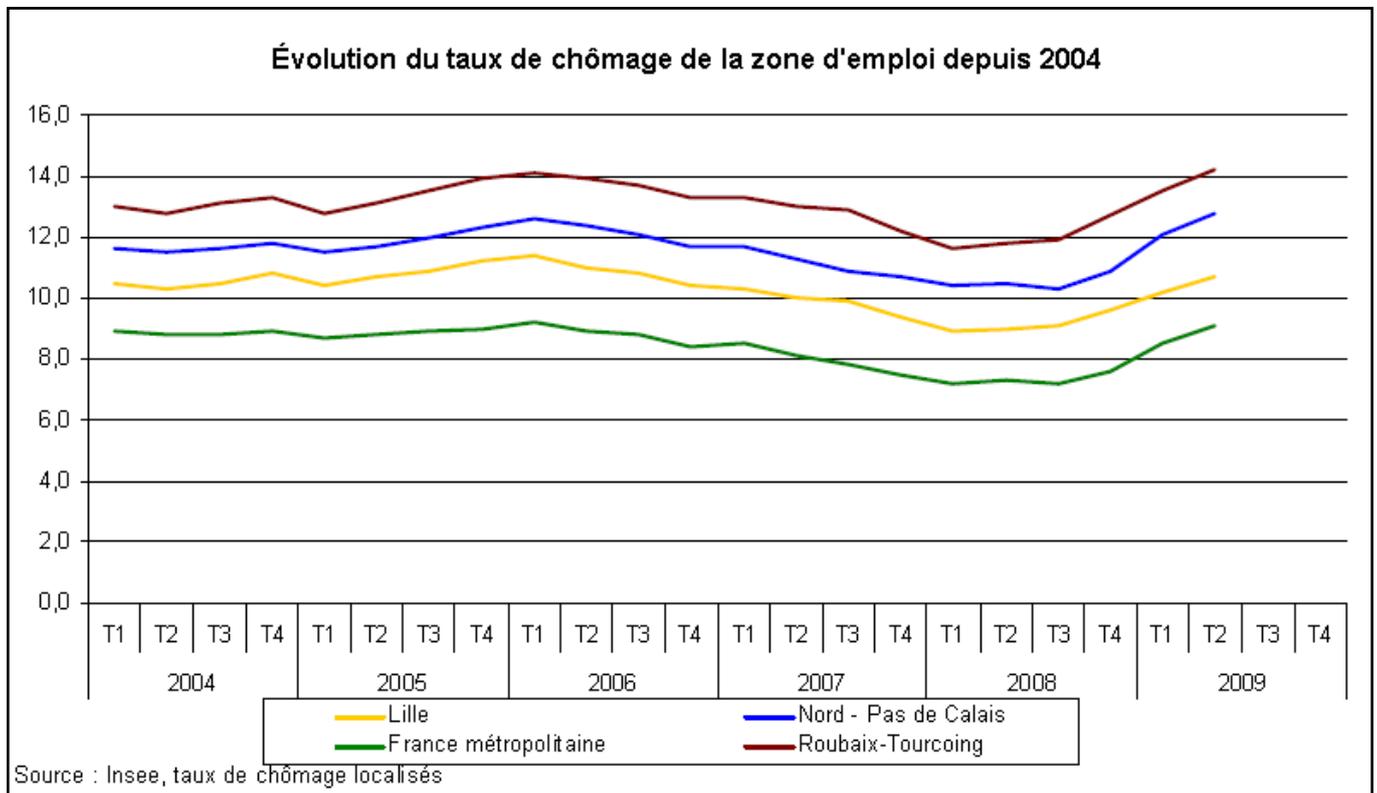


Figure 13 : Evolution du taux de chômage de la zone d'emploi depuis 2004
Source : Insee

Ces quelques données nous donnent un aperçu de la situation dans la métropole Lilloise. Elle possède les outils pour faire de ce territoire un ensemble de villes dynamiques et créatives. Si l'on regarde le taux de création d'établissements, on remarque qu'il est supérieur à la moyenne nationale (11,9% contre 10,7%). De plus la métropole lilloise rassemble 68,7% d'activité de service, l'industrie est elle moins représentée (10,4%) alors que les activités de commerce ont une place importante (15,6%).

Depuis 1998 la ville de Lille a entamé une profonde transformation, et cela en postulant pour devenir Capitale Européenne de la Culture en 2004. Depuis 1998 elle a façonné une nouvelle image de sa métropole pour qu'elle soit plus attirante. Ainsi c'est par le biais de la culture que Lille a choisi de relancer son économie mais aussi de faire d'elle une ville innovante et

attractive. En 2013 le budget « sport et culture » de la communauté urbaine s'élève à 70 millions d'euros (source : Lille Métropole Communauté Urbaine, LMCU).

Depuis 10 ans la ville de Lille et sa région ont su rebondir et faire du tourisme et de la culture les atouts d'attractivité du territoire. En effet comme l'explique Bruno Goval directeur de l'office de tourisme de Lille : « *c'est en se rendant plus accessible géographiquement et en osant rêver à l'accueil des Jeux Olympiques qu'il y a eu un sursaut* »²³, en effet Lille qui ne sera finalement pas retenue pour accueillir les JO, reporta cette envie d'accueillir un événement majeur sur la Capitale Européenne de la Culture. C'est ainsi qu'en 2004 Lille devient Capitale Européenne de la Culture. Lille met alors en avant plusieurs de ses atouts : une situation géographique au cœur de l'Europe, le dépaysement, son dynamisme culturel et touristique.

Mais L'évènement Lille 2004 « Capitale Européenne de la Culture » possède sa part d'ombre que nous allons maintenant évoquer.

2. Un nouvel « art de ville » ?

Lille 2004 fut pour beaucoup un succès retentissant qui marqua le début du changement pour la ville et sa métropole. Mais qu'en est-il vraiment ? Aujourd'hui on pourrait avoir l'impression de vendre sa ville et son territoire. C'est d'ailleurs les critiques que l'on peut émettre concernant le concept de ville créative développé par Richard Florida. Lille : ville modèle, ville de tolérance, ville de diversité, ville de culture etc. ces qualificatifs qu'ils soient exacts ou non font slogan publicitaire. C'est ce que doit être toute ville qui veut se développer : entrer dans une compétitivité publicitaire où chacun évoque ses atouts pour se faire passer pour ville attractive et créative ?

Martine Aubry fait entrer Lille dans une ère du citoyen on ne parle plus d'ouvrier mais bien de citoyen. Dans *La fête est finie* l'auteur nous parle des conséquences de ce vaste projet culturel lillois. Il s'agirait de transformer les quartiers populaires en quartiers branchés dans lesquels on pourrait accueillir les dirigeants et personnalité importantes qui souhaiteraient

²³ (cf. Article de la Voix du Nord, 25 juin 2008. Disponible sur : <http://www.lavoixdunord.fr/Locales/Metropole_Lilloise/actualite/Secteur_Metropole_Lilloise/2008/06/25/article_1998-2008-lille-s-est-faconne-en-xxl-sa.shtml>)

s'installer à proximité de Paris, Londres et Bruxelles. Avec les quartiers de Wazemmes et Moulines on repère le phénomène de « gentrification », en effet au fur et à mesure ces quartiers dits populaires, investis par les artistes, sont revalorisés et rénovés par les pouvoirs publics, ainsi s'y installent des classes plus aisées ou comme l'évoque l'auteur « provisoirement fauchés » (étudiants et bobos). On y favorise l'art et la culture à travers diverses politiques culturelles. Cependant ce qui faisait l'âme de ces quartiers, c'est-à-dire sa population d'origine, disparaît peu à peu pour laisser place à un quartier « réhabilité ». L'exemple des maisons Folies est intéressant puisque ce sont des zones industrielles qui ont été réhabilitées pour accueillir des lieux culturels. Lors de la réhabilitation de ces lieux, il a été choisi de garder l'architecture du lieu avec ses caractéristiques industrielles (haute cheminée). Toutefois pouvons-nous oublier que ces lieux furent le symbole d'une ère industrielle révolue au cours de laquelle des hommes et des femmes se sont donné corps et âmes, pour leur travail ? Un travail physiquement éprouvant. L'enjeu principal de ces lieux est donc de ne pas oublier ce lourd passé mais aussi d'en renouveler l'image. Ce phénomène de « gentrification » se repère plus concrètement par l'augmentation des loyers, des constructions neuves, et surtout par un mouvement de population (les pionniers s'en vont et les nouveaux s'installent). Dans ces quartiers l'artiste a un rôle de gardien de la fête c'est par lui que le transfert de population s'effectue.

L'auteur de *La fête est finie* parle de la neutralité de Lille 2004 ; pour lui elle se présente comme une institution qui souhaite inclure tout le monde sans froisser personne et surtout pas les financeurs. C'est ainsi qu'il évoque le cas d'une exposition au Tri postal de Lille sur le thème de la consommation et de la gratuité. Une installation « A l'étalage » fut l'objet d'une censure puisqu'elle montrait des voleurs anonymes s'affichant avec leur butin. Ces photographies de voleur ont été prises dans diverses enseignes de supermarché de la région, pour chaque photo le voleur explique les raisons de son vol et ses opinions politiques. Cependant cette installation fut censurée car trop subversive.

L'auteur de *La fête est finie* nous livre la réaction d'un responsable de Lille 2004 : « *C'est du bon sens de ne pas afficher une critique direct du partenaire* ». Car ces photographies de vols dans des enseignes partenaires (économiques) de Lille 2004 ne sont d'autres que des critiques virulentes de ces supermarchés. Si cet événement paraît anecdotique il révèle le côté obscur de Lille 2004, sacrifier un projet artistique au profit de la bonne entente avec des partenaires économiques, même si cela va à l'encontre de ce que l'on promet, c'est-à-dire la liberté d'expression et de création. La question du mécénat public et privé interroge les fondements

même de ces événements : comment promouvoir la liberté de créer si l'on est financé par des entités qui sont à l'encontre de ces valeurs ?

Pour cette Capitale Européenne de la Culture il a fallu des budgets importants pour des projets d'envergures qui n'ont donc pu être financé que par des entreprises privées. Ainsi Auchan, Bouygues ou Vinci peuvent être cités comme partenaires principaux. Ces financeurs même s'ils ne partagent pas les valeurs que devraient véhiculer un tel événement, sont indispensables à celui-ci.

La ville devient soucieuse de son image. Elle se veut ville modèle. Il s'agit donc de vendre une image de la ville : innovante, créative, ouverte. Tout a été mis en œuvre pour que « *Lille 2004 soit la plus européenne des capitales culturelles* », Lille se veut concurrentielle. C'est sur le thème du multiculturalisme que Lille 2004 a été lancé, mais comme on a pu l'évoquer auparavant une ville n'est elle pas par définition un ensemble de communauté et de diversité.

Lille 2004 est une réussite qu'il faut nuancer car cet événement révèle des problèmes plus profonds comme ceux liés à la « gentrification », ou à l'implication de partenaire privé dans le financement de l'événement, jusqu'à la possible instrumentalisation de la culture et des artistes par les politiques.

3. *L'investissement numérique lillois*

« Nous avons rêvé Lille2004 comme un astronef parcourant les anneaux de vitesse d'une ville organique où toutes les métamorphoses seraient possibles. Chacun peut y vivre à son rythme, traverser les mondes parallèles aux accents lointains, flâner sur les nouvelles frontières déjà abolies des maisons Folie. Lille2004 est pensé comme un rencontre charnelle entre un territoire à découvrir, ses habitants, les artistes invités à produire l'événement et les visiteurs. Tout est là, en place pour 2004, pour longtemps. »

C'est une véritable ville mobile faite de cultures et de technologies qu'évoque ici Didier Fusillier, directeur de Lille 3000. André Delepont, de l'Agence de promotion

internationale de Lille Métropole ajoute « *Les créatifs, les cerveaux sont intéressés par les villes ouvertes, tolérantes, branchées. C'est ce qu'est devenu Lille, la ville française européenne, marrante, où on s'amuse le soir. Aujourd'hui les cadres viennent chercher du boulot ici* ».

Pour cela Lille a choisi de mêler culture et nouvelles technologies en investissant dans le numérique.

Financé par Lille Métropole Communauté urbaine, le Conseil Régional Nord Pas de Calais, et la Ville de Lille. Euratechnologies est un parc lillois qui peut accueillir 85 entreprises et dont les thèmes de prédilection sont : « Innovation, convergence, émergence, excellence, entrepreneurship ». Lille mise en effet sur cet industrie du numérique pour redorer son image. Ce parc a pour but de développer ses activité à l'international tout en accompagnant les entreprises implantées dans leur développement technologique et commercial. A travers lui c'est l'occasion pour la métropole de favoriser l'innovation et l'émergence de projets créatifs. Lille y a investi plus de 40 millions d'euros dans ce projet numérique. Euratechnologies existe tant physiquement que virtuellement à travers une île que le pôle a créé dans Second Life où l'on peut dialoguer et échanger à travers différents avatars. Des partenaires importants participent à ce projet tel que Microsoft.

« Euratechnologies a pour ambition de rassembler aussi bien des start-up innovantes que des PME et des grands comptes » selon Raouti Chehik, directeur d'Euratechnologies.

Euratechnologies c'est aussi tout le concept de la ville créative qui s'applique. En effet à travers cette industrie du numérique la ville se veut innovante. Lille se veut ainsi attrayante à travers un lieu où il fait bon travailler et vivre, ceci grâce à des installations regroupant de nombreux équipements modulables. Ce pôle est un moyen de se faire côtoyer des laboratoires, des centres de recherche et des entreprises pour que naissent des idées, des projets.

Autour de l'implantation de ces entreprises est prévu la construction de nombreux logements, ainsi qu'un écoquartier. Lille à travers sa métropole veut développer l'accès au tout numérique par le biais de l'installation de bornes tactiles et interactives dans les mairies et maisons de quartier, ou encore grâce au développement de web café dans lesquels on pourrait être connecté avec le monde entier.

Avec Euratechnologies on a les prémices d'actions en faveur du développement du numérique et de l'investissement dans les nouvelles technologies.

B. Tourcoing la créative

Sur le site web de la ville de Tourcoing on peut lire « Tourcoing ville créative ». Depuis plusieurs années Tourcoing continue à développer les nouvelles technologies et à mettre en avant ses structures culturelles pour devenir une « ville créative ». Elle se rapproche ainsi des concepts évoqués par Richard Florida. Tourcoing est un exemple parmi tant d'autre de projet de ville qui tente de se développer grâce à la culture, l'art et les nouvelles technologies.

1. Une ville de culture

Tourcoing est un nouvel exemple de ville qui mise sur la régénération urbaine pour relancer son économie et son attractivité. C'est dans la culture et les nouvelles technologies que la ville de Tourcoing a décidé d'investir. A l'instar de Roubaix, elle s'inscrit dans une ère industrielle révolue. La ville a donc dû emprunter de nouveaux chemins pour retrouver une dynamique économique. Au niveau culturel Tourcoing dispose de plusieurs structures importantes telles qu'un centre transfrontalier de création théâtrale (La Virgule) qui promeut des pratiques et esthétiques théâtrales nouvelles par le biais d'une collaboration transfrontalière entre Tourcoing et Mouscron. Elle dispose d'un musée des Beaux Arts, le MUba – Eugène Leroy, ainsi que d'un studio national des arts contemporains le Fresnoy qui est une référence en matière de création contemporaine numérique. En effet ce dernier programme de nombreuses expositions et est aussi un centre de formation et d'aide à la création pour de jeunes artistes.

Tourcoing c'est aussi une salle de musique actuelle (le Grand Mix), un Atelier Lyrique, une salle de théâtre qui accueille les spectacles du Théâtre du Nord, centre dramatique national situé à Lille.

Ces structures et lieux culturels ont transformé en partie l'image de la ville qui aujourd'hui devient un vivier pour la création artistique contemporaine. De plus la ville s'est lancée dans l'organisation de plusieurs temps forts culturels en mettant en place des fêtes et festivals. On retrouve ici l'idée de l'événement comme moyen de fédérer une population, des habitants mais aussi comme facteur d'attractivité. Le « Tourcoing Jazz Festival » est un exemple illustrant parfaitement cette idée puisqu'il est devenu l'un des festival de Jazz les plus importants au Nord de Paris. En 2011 la ville lance un nouvel événement « Les Nuits

Détonnantes », fête autour des lumières et des arts de rues. En 2010 c'est le festival de musiques actuelles La voix du Rock qui est lancé, événement gratuit qui chaque année invite des grands noms de la scène musicale en partenariat avec la voix du nord et le Grand Mix.

De ce fait Tourcoing favorise ce foisonnement culturel et se lance dans de nombreux projets (le design par exemple) pour se donner raison lorsqu'elle s'attribue le qualificatif de ville créative.

2. *Ville numérique / Plaine Images*

« Plaine Images, un site d'excellence économique destiné à l'image - Lille Métropole », telle est la phrase d'accueil lors du chargement de la page du site web. Plaine Images illustre une nouvelle fois un processus de régénération urbaine d'un ancien site industriel transformé en quartier innovant, accueillant des industries « créatives ». Ce quartier est destiné à l'Image avec un grand I puisqu'il accueille des entreprises qui développent des technologies nouvelles allant du jeu vidéo au serious game, à l'animation et à l'audiovisuel. La particularité de ce pôle, destiné à l'Image, est qu'il entretient des partenariats avec les universités, centres de recherche et institutions culturelles régionales et nationales. Il est question de mêler arts, cultures, recherches, sciences, et technologies nouvelles.

Plaine Image compte une cinquantaine d'entreprises qui peuvent développer leur projet sur plus de 20 000m², comportant toutes les ressources nécessaires (bureaux, équipe d'accompagnement...). Néanmoins c'est « L'Imaginarium », lieu hybride qui favorise la mixité des secteurs et leur convergence, qui illustre le mieux notre propos. En effet ce lieu de plus de 8000m², inauguré en février 2012, accueille des projets artistiques, des projets de laboratoires de recherche, mais aussi des projets d'entreprises. Il s'agit de mélanger les compétences et les aspérités de chacun pour que naisse une nouvelle façon de travailler et de penser. La direction du lieu est confiée à Pierre Giner, artiste qui s'est illustré dans la création numérique, les nouvelles technologies, la vidéo, les jeux et les sites web. Il est question à travers une programmation d'événementielle, c'est-à-dire exposition, performance, débat, atelier, de mettre en réseau des étudiants, des artistes, des chercheurs, des entrepreneurs pour développer des rencontres favorisant la créativité. En effet cet Imaginarium est avant tout un moyen de rendre visible le projet de Plaine Images qui est de faire de ce quartier, de

Tourcoing, de la Métropole Lilloise et plus largement de la région un espace de créativité. De nouveau on rejoint Richard Florida qui fait passer cette créativité par l'attraction des créatifs au sein d'espace où ils se sentent en adéquation avec les idées qui y sont véhiculées. L'Imaginarium et par extension Plaine Image veut mettre en relation ces créatifs issus du milieu artistique, scientifique ou entrepreneurial pour susciter de nouvelles capacités créatives.

Cet espace se répartit sur plusieurs étages comme nous le montre le schéma ci-dessous. Chaque espace correspond à un besoin spécifique et met à disposition des ressources pour favoriser le travail et la collaboration entre différents secteurs.

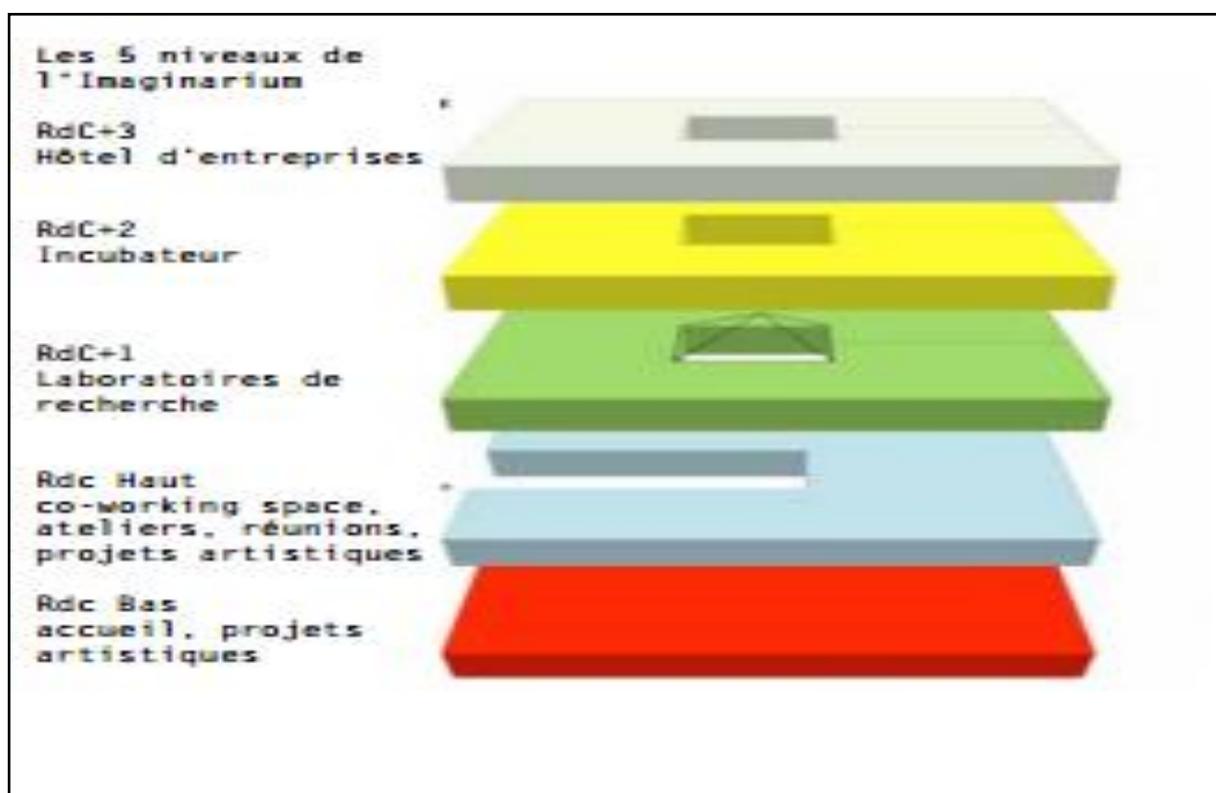


Figure 14 : *Shémas de l' Imaginarium -Plaine Images*
Source : Dossier de presse disponible sur : <http://www.plaine-images.fr/>

Ainsi Plaine Images et la ville de Tourcoing mettent à l'œuvre la théorie de la ville créative en faisant de l'espace urbain un vivier culturel et technologique attractif.

Partie 3

Réalités augmentées : l'œil du créateur sur la ville, le monde, l'art numérique et la culture. Quelles limites pour la ville fantasmée ?

I. Art numérique et espace public	112
A. Le projet Mon Œil	112
B. Le citoyen-artiste	116
C. Interaction/Participation : comment attirer le regard	123
II. « Fantasmapolis » : la ville à travers l'œil du créateur	127
A. Créolisation : Cultures partagées	127
B. Le Futurisme dans l'art	131
C. Le Jeu : Espace interactif du réel au virtuel, de l'imaginaire au rationnel...	139
III. Fracture numérique et culturelle : limites d'un monde urbain fantasmé.....	143
A. Une globalisation contrastée.....	143
B. Fracture numérique.....	145
C. Obsolescence technologique	150

Réalités augmentées : l'œil du créateur sur la ville, le monde, l'art numérique et la culture. Quelles limites pour la ville fantasmée ?

Le projet *Mon Œil* du collectif Amalgamix est un projet qui permet de porter une réflexion sur la transformation d'un territoire lors d'événements culturels, mais aussi de s'interroger sur la place de l'art et du numérique dans l'espace public. Quelles interactions possibles ? Comment faire dialoguer l'espace physique et l'espace réel ? L'art numérique en prenant place dans l'espace public et urbain le questionne, le met à l'épreuve du regard de l'artiste. Le regard du créateur sur la ville révèle les nouvelles forces qui sont à l'œuvre dans notre société contemporaine. Les villes et plus largement le monde se « créolisent », c'est-à-dire qu'il partage chaque jour de plus en plus de cultures communes.

Ces villes fantasmées qu'elles soient créatives, numériques, globales ont leurs limites, celles-ci imposées par un retour au réel et aux problématiques sociales, culturelles et économiques actuelles. Malgré des concepts et des théories innovantes et ingénieuses le fossé des inégalités continue à se creuser.

I. Art numérique et espace public

Il faut s'interroger sur les notions d'art numérique et d'espace public, en quoi peuvent-elles être liées ? Comment s'influencent-elles ? Les notions d'interaction et de participation sont des notions qui découlent de l'association du numérique, de l'art et de l'espace public. Le projet *Mon Œil* collectif Amalgamix est une porte d'entrée à ces différentes réflexions.

A. Le projet Mon Œil

Mon Œil est une performance vidéo qui s'articule en trois phases : l'observation, l'interprétation et la performance. Chaque cession est l'objet d'une approche spécifique. Une thématique est choisie en fonction du territoire et de ses habitants. Il s'inscrit dans un temps long, celui de la rencontre et du débat. C'est une création in situ qui met au centre de la démarche artistique le regard des habitants sur leur quartier, son identité, son passé, son avenir... Elle est conçue comme un véritable projet participatif, intégrant la collaboration de la population et des structures culturelles dans la récolte d'images et de sons. Cette matière collectée, travaillée et mixée est projetée en direct le soir du spectacle sur une sphère gonflable, accompagnée de musiciens.

Cette performance vidéo et numérique nous interroge sur le rôle des équipements culturels dans le développement d'une ville, mais aussi du numérique et des nouvelles technologies dans l'art et la construction des espaces urbains.

1. Art Numérique et espace public

Les notions d'art numérique et d'espace public sont aujourd'hui liées, en effet le numérique et les nouvelles technologies ont pris une place importante dans nos sociétés. L'espace public est touché par cette révolution numérique, et par l'utilisation de technologies pour les services publics : des transports aux réseaux de télécommunications. On a pu le voir, l'espace public est le lieu où tout le monde peut se rendre, il est accessible à tous. L'art numérique est en effet un art qui s'adresse dans un premier temps à des spécialistes ; ceci est dû à la complexité technique des œuvres et à la relative nouveauté de ce domaine artistique. Il ne s'agit pourtant pas ici de comprendre quels sont les enjeux de l'art numérique dans

l'histoire de l'art aujourd'hui, mais de mieux comprendre ce que l'art numérique apporte à l'espace public et en quoi il le transforme.

Lorsque l'art numérique investit l'espace public, il tente de créer un lien avec le monde public. Pour cela il faut susciter la rencontre et le dialogue avec le passant, impliquer la personne dans le processus créatif pour qu'elle se sente concernée et donc qu'elle devienne plus que simple passant. C'est ainsi que l'œuvre utilise l'espace public pour fonctionner, sans lui elle ne pourrait y parvenir. Elle s'approprie l'espace public pour exister et se déployer. Les œuvres d'art numérique, notamment celles issues du Net art, c'est-à-dire les œuvres qui prennent place sur internet, utilisaient déjà l'espace public qu'est Internet pour exister. De nombreux exemples de dispositifs artistiques peuvent l'illustrer. Prenons, par exemple celui du collectif JoDi qui réutilise les « déchets » du net (spam, virus, codes d'erreurs, bug) pour créer quelque chose de nouveau.

Pour revenir à l'espace public réel et non virtuel, l'art numérique peut aussi détourner celui-ci pour mettre en scène ses rouages, ses mécanismes. L'artiste dans l'espace public, qu'il soit issu du numérique ou non, se confronte directement au public. D'ailleurs il se confronte aussi au non public, c'est-à-dire aux visiteurs involontaires.

L'art numérique dans l'espace public tend à démystifier notre rapport à l'art et à la technologie en suscitant des réflexions sur nos relations à la technologie mais aussi sur nos relations à l'espace urbain.

2. Amalgamix : collectif mélangeur d'images et d'expériences numériques

Amalgamix est un collectif d'artistes qui fait partie de l'association Métalu à Chahuter. Jean Marc Delannoy, responsable artistique, propose divers projets qui mêlent cinéma expérimental, travail sur l'image, projection, performance vidéo, et technologies nouvelles. Il crée des œuvres qui se situent entre le spectacle audiovisuel in situ et l'installation cinématographique expérimentale. A l'exemple du projet « Polar Attitude » qui utilise des écrans et des espaces de projection pour éclater l'image, la sortir de son cadre, la reproduire, la recréer par le biais de dispositifs créés pour l'occasion. Le spectateur est toujours acteur des créations du collectif, en effet dans ce projet il intervient en réorganisant

les images pour créer sa propre trame narrative. « Polar Attitude » fait référence à de nombreux films issus du polar français réalisés entre 1940 et 1960, et en reprends les thèmes.

Les projets d'Amalgamix se situent entre performances numériques, technologiques, cinématographiques et créations participatives. Le projet « Western Attitude » allie installation et performance. Cette création puise dans les archives du cinéma et du Western d'hier et d'aujourd'hui. Le public expérimente cette installation en déambulant dans un espace transformé par un système de « multi-diffusion », constitué de projecteurs et de machines-écrans. Jean Marc Delannoy porte ainsi ses réflexions sur le cinéma, les images, leur diffusion, leur production et sur des valeurs plus larges.

Ces deux exemples donnent un aperçu de l'étendu créative du collectif. Mais c'est le projet « Mon Œil » qui nous intéresse plus particulièrement. Le projet « Mon Œil » est un projet du collectif Amalgamix, produit par Métalu à Chahuter, qui prend place dans le cadre de l'événement « Dunkerque 2013 Capitale Régionale de la Culture. Ce projet est avant tout une démarche artistique qui s'inscrit sur le territoire. Il s'agit ici de s'intéresser à cinq structures culturelles dunkerquoises en mutation pendant cette capitale culturelle. C'est une installation vidéo qui prend la forme d'une bulle sur laquelle est projetée vidéo et photo récoltées et réalisées dans la ville par le biais de recherches, d'ateliers, de rencontres, de témoignages.

3. Mon Œil : interrogation sur la ville créative

Mon Œil s'intéresse donc à 5 structures culturelles de la ville : le Bateau Feu, Fructôse, les 4 Ecluses, le Frac et le Théâtre de la Licorne. Il donne à voir un regard des habitants sur la transformation de leur ville. On peut y voir une réelle interrogation sur la ville créative puisque à travers cet œil (par extension celui de l'artiste) l'habitant peut s'interroger sur la transformation de son quartier.

Pour le quartier de la Basse Ville, un atelier avec les enfants de la Maison de Quartier a été mis en place. Celui-ci avait pour but de mettre en scène, à travers un film d'animation, l'arrivée de la compagnie La Licorne dans leur nouveau lieu, l'ancien garage Opel. Ainsi les

enfants ont pu pendant 5 jours aborder les techniques de réalisations d'un film d'animation, réalisé en Stop Motion (image par image). A la fin de la semaine, une projection du film a été organisée en présence des parents et des enfants habitant le quartier. Le Théâtre de La Licorne a ainsi permis à Amalgamix d'avoir accès aux marionnettes tirées de leurs univers, ainsi qu'à l'ancien garage Opel. Ce garage sera réhabilité en lieu culturel et pourra ainsi à partir de 2014 accueillir la compagnie. (Le film est visible à cette adresse : <http://vimeo.com> : « *Bienvenue en Basse Ville* »).

Les ateliers et rencontres réalisés permettent à l'équipe d'Amalgamix de créer une performance vidéo à travers cette observation attentive du territoire. Il s'agit en effet d'observation et non de jugement. « Mon Œil » donne à voir et à entendre, sans porter de jugement et sans livrer une opinion. C'est un véritable travail de réflexion sur un territoire en mutation. « Mon Œil » interroge, pour cette édition, la transformation de la ville de Dunkerque et par extension réfléchit sur la notion de ville créative. C'est pourquoi ce projet fait intervenir de nombreux partenaires : les archives de la ville de Dunkerque, le cinéma d'art et d'essai Studio 43, la Maison de la jeunesse et de la culture de Rosendaël, le FRAC, les 4 Ecluses, La Licorne, Fructôse, le Bateau Feu, la Maison de la vie associative de Dunkerque, la maison de quartier de la Basse Ville etc. Chaque partenaire est partie prenante du projet par son histoire et son regard sur la ville.

Cette création in situ travaille sur le regard, celui des habitants et celui de l'artiste. Il s'agit en effet, pour créer la matière filmique et photographique, de déambuler dans la ville et d'observer les mouvements, les architectures, le fourmillement urbain quotidien. C'est un peu ce que proposait l'avant-garde futuriste, représenter la ville dans sa vitesse, sa modernité, son évolution. Il faut capter des instants de vie. Pour cela plusieurs pistes ont été envisagées. Par exemple l'utilisation d'appareils photo pour déambuler dans la ville, et créer un parcours photographique en time laps (c'est-à-dire prendre des photographies à intervalles réguliers) entre les cinq lieux culturels. Il a aussi été envisagé de prendre une photo d'un paysage et d'un visage pour les associer, les recadrer et ainsi plonger dans le regard. Il s'agit toujours du regard et de l'observation.

Quelles transformations sont à l'œuvre dans la ville ? Quels impacts ont-elles ? Comment les habitants envisagent leur ville aujourd'hui et demain ? Comment comprendre

ces nouvelles politiques culturelles et d'aménagement urbain ? C'est autant de questions que soulève *Mon Œil* en poussant les habitants à mieux regarder leur ville.

B. Le citoyen-artiste

« *L'homme est, dans le sens le plus littéral du mot, un zoon politikon, non seulement un animal politique, mais aussi un animal qui ne peut s'individualiser qu'au sein de la société. La production d'individus isolés, en marge de la société (à titre d'exception, ce cas est possible, lorsque le hasard a égaré dans la brousse un homme civilisé, portant en soi, en puissance, des forces sociales), est une notion aussi absurde qu'une évolution linguistique sans des individus qui vivent et parlent ensemble.* » Karl Marx, *Introduction à une critique de l'économie politique* 1859.

1. Bernard Lahire : culture de l'individu

Les pratiques amateurs « *peuvent être définies comme l'ensemble des activités pratiquées pour le plaisir, à des fins personnelles ou pour un cercle restreint de proches* ».

Olivier Donnat à travers ses différentes enquêtes comme *Pratiques culturelles des français à l'ère numérique*, s'intéresse à des catégories socioprofessionnelles, il fait des regroupements en laissant de côté les individualités. Cependant avec le développement d'Internet et du numérique les individualités se font de plus en plus fréquentes. En effet l'accès facile et rapide aux différents contenus culturels permet à chacun de choisir ce qu'il souhaite voir. C'est un constat que l'on peut faire chez les jeunes générations qui prennent en main leur destin médiatique, culturel. On peut même aller jusqu'à parler d'idiosyncrasie²⁴, l'individu crée à sa façon un univers d'idées qui lui appartient. Il collecte un ensemble de connaissances, de contenus culturels qui sera différent d'une personne à une autre. Le web est l'univers parfait pour ça.

B.Lahire contrairement à Oliver Donnat essaie de transformer une sociologie généraliste en une sociologie de l'individu. Il s'oppose et s'attaque à la sociologie quantitative que pratique Donnat, et qui surestime la valeur des majorités ou de la statistique. Il s'intéresse aux

²⁴ Cf. définition dans le lexique (Annexe n°8)

différences, aux distinctions entre un individu et la catégorie sociale à laquelle il appartient, il parle alors de « dissonances culturelles ». Il va ainsi collecter des contre exemples c'est-à-dire des personnes qui correspondent à un certain profil et qui manifestement ont des activités qui en diffèrent.

Lors de ses enquêtes, de ses entretiens il ne va jamais trouver l'homme décrit par Donnat. Sa démarche sociologique va s'approcher de l'entretien. L'ouvrage de Lahire vient aussi discuter le travail de Pierre Bourdieu dans la *Distinction*, il montre en effet que l'existence d'Habitus culturels n'est pas ce qu'il rencontre le plus souvent lors de ses entretiens. Dans *Portrait Sociologique* il réalise de longs entretiens, et tente de rapatrier l'individu du côté de la sociologie lui qui est souvent envoyé du côté de la psychologie. Un individu est porteur de déterminations sociales et culturelles qui se sont imposées à lui, pourtant c'est en s'intéressant au récit de l'individu que l'on peut les retrouver. L'individu serait influencé par des expériences sociales qu'il éprouve tous les jours. Dans *La culture des individus* Bernard Lahire affirme :

« Si donc un sociologue avait à l'époque mis en œuvre une recherche des variations intra-individuelles, nul doute qu'il aurait fait apparaître une forte proportion d'enquêtés issus de toutes les classes sociales dotés de profils culturels dissonants du point de vue du degré de légitimité de leurs diverses pratiques et préférences culturelles. La vision légitimiste des consommations culturelles que propose Pierre Bourdieu dans La Distinction objective, aujourd'hui encore, des aspects essentiels de la structure de notre monde social, mais semble paradoxalement beaucoup plus adaptée à la société française de la fin du XIXe siècle, c'est-à-dire une société proto- "culture industrielle de masse" et pré- "médiatique", qui établissait des oppositions symboliques franches entre "Culture" et "sous-culture", "arts majeurs" et "arts mineurs" » (p. 172).

Pour Lahire, en culture il n'y a pas d'échec ou de succès culturel comme il y a de succès ou d'échec scolaire. En effet un certain nombre d'œuvres, illégitimes un temps, sont aujourd'hui au sommet du raffinement culturel. Ici Bernard Lahire est intéressant, puisqu'il introduit en sociologie la possibilité d'une culture qui soit propre à un individu et non pas à une catégorie sociale.

Dans *Portrait sociologique* il a un entretien avec Sarah Jarry une enseignante de 26ans, chez qui il repère les critères d'Olivier Donnat (âge, sexe, catégorie socioprofessionnelles etc.).

Elle vit avec Max qui lui est informaticien. Lahire remarque que ses pratiques culturelles se sont modifiées quand elle rencontre Max qui a des pratiques moins légitimes. Elle serait influencée au niveau culturel par Max.

Pour Lahire, de nombreux facteurs interviennent dans les choix culturels et les dissonances qu'il repère sont dues à plusieurs causes :

«Et l'on a vue que, dans le registre légitime comme dans le registre peu légitime, la cohérence des profils culturels, qui indiquerait l'existence d'habitus culturels en tant que systèmes cohérents de dispositions, n'est pas ce qu'il y a de plus fréquent statistiquement. [...] La faible probabilité statistique des profils consonants s'explique en grande partie par les conditions de socialisation et d'action dans des sociétés hautement différenciées, caractérisées par une forte concurrence entre les différentes instances socialisatrices, par de multiples petites mobilités sociales et culturelles intergénérationnelles ou intragénérationnelles et par de multiples contacts et frottement des membres de ces sociétés avec des cadres, des normes et des principes socialisateurs culturellement hétérogènes » (p. 213).

Ce déterminisme culturel serait ainsi remis en question par les contacts, les influences, les échanges qui s'opèrent au sein de la société. L'arrivée des nouvelles technologies, notamment du Web, amplifie ce phénomène, puisqu'il est un nouvel accès vers des contenus culturels auxquels on n'avait pas accès auparavant. Ces contenus légitimes ou peu légitimes sont donc à la portée de la majorité de la population. Prenons l'exemple des sites de *peer-to-peer* qui proposent des films muets ou des grands classiques du cinéma que l'on ne trouve plus en magasin.

Le web et le numérique favorisent la distinction de soi. Revenons un temps, sur le « Project Art » de Google. Chaque individu peut, en visitant les différents lieux d'exposition sélectionner les œuvres favorites et constituer sa propre galerie virtuelle. De même des sites de musiques tels que DEEZER ou Last FM permettent de créer ses propres playlists et de les partager entre amis ou entre fans. Sur Last FM des groupes de personnes appréciant les mêmes genres de musique, issues de différents milieux et générations, peuvent échanger, discuter, se rencontrer lors de concerts. Nicolas Chapuy, inscrit sur ce site, explique qu'il a rencontré des personnes avec qui il se rend à des concerts, notamment une jeune fille de 19ans qui partage ses goûts musicaux.

Le web c'est aussi l'hypertexte²⁵, c'est-à-dire l'ensemble des liens qui de clic en clic nous emmène vers des contenus inconnus et improbables, auxquels nous n'aurions jamais eu accès dans le monde réel. Il recèle des ressources encyclopédiques infinies, il permet de créer sa propre réflexion en collectant des informations les plus diverses. L'exemple de l'œuvre de Nathalie Bookchin, *Searching for the truth*, témoigne de cette dimension du web. Elle propose sur un site un ensemble de liens hypertextes vers des moteurs de recherche, proposant une multitude de pages relatives à la « Vérité ». On constate alors l'immensité de cet univers informatique.

Internet est l'affirmation de sa personnalité, ou plutôt de ses personnalités. En effet, s'il existe une identité réelle, il existe aussi l'identité numérique qui elle peut se composer d'une ou de plusieurs personnalités. « *L'identité numérique comme « un lien technologique entre une entité réelle et une entité virtuelle »*. Dans le dictionnaire de l'académie française l'individu est « *une entité organisée* » ou « *un être qui a une existence distincte de celle des autres êtres* ». A travers ces nouvelles technologies l'individu construit son identité, en effet il laisse de façon consciente ou non des traces sur les différents supports numériques (site web, disque dur, GPS etc.)

Avec le numérique rien ne se perd réellement. Avec la culture numérique le phénomène des avatars s'est accru, un individu peut avoir plusieurs avatars et donc plusieurs identités numériques. Ces avatars viennent contester ce que la sociologie avait défini, une personne peut avoir plusieurs identités, plusieurs cultures. Ainsi pour en revenir à l'affirmation d'une identité culturelle, l'arrivée du numérique et la facilité à trouver ce que l'on cherche permettent aussi une interconnexion entre les personnes ayant des affinités culturelles et qui en dehors ne se seraient jamais rencontrées.

2. Retour sur un sacre de l'amateur

Cette affirmation d'une individualité culturelle n'est pas le seul phénomène induit par cette révolution numérique, en effet, comme on a pu le repérer avec l'enquête d'Olivier Donnat sur les pratiques culturelles des Français, les pratiques artistiques amateurs se

²⁵ Cf. définition dans le lexique

développent. Peut-on parler d'un sacre de l'amateur tel que l'avance Patrice Flichy dans son ouvrage *Le sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*.

Le web contemporain, 2.0 est le territoire des amateurs « leur royaume ». C'est une figure importante qui joue un rôle important sur le net. Il faut toutefois le différencier du Fan qui se situerait plus du côté de la réception alors que l'artiste amateur se trouverait du côté de la production. De nombreux exemples de production artistique peuvent être pris, il est aussi intéressant de se concentrer sur les moyens de diffusion et sur les organismes qui encouragent ces pratiques artistiques d'amateur. L'exemple de *Youtube* et de son slogan « Broadcast yourself » rend compte de ce possible sacre de l'amateur. You tube permet de mettre en ligne nos propres réalisations vidéo. *MySpace* illustre aussi ce propos, puisqu'il permet à tout individu de créer son espace pour y publier photos, musiques, vidéos et ainsi de se faire connaître. Il met au même niveau les amateurs et les professionnels.

Les pratiques amateurs sont aussi l'occasion d'expérimenter de nouvelles pratiques en utilisant des matériaux innovants. Les musiques électroniques sont apparues à partir de pratiques amateurs, de détournements. Il est important de considérer le matériel utilisé car il est à la source des courants musicaux. Les musiques électroniques ont su utiliser les technologies qui étaient à leur disposition pour les exploiter et les amener vers autre chose. C'est le cas pour le TB 303 qui est un générateur électronique de basse électro, c'est un instrument phare de la techno de la première heure. Au départ ce n'était pas un outil destiné à faire de la techno, mais c'est un instrument d'accompagnement portatif qui n'a pas fonctionné sur le marché. On réutilise des outils de façon différente pour en faire autre chose sans pour autant que les concepteurs y aient pensé. C'est par des pratiques inédites que des courants naissent, il faut donc entendre ici pratiques amateurs comme pratiques innovantes, comme des actions réalisées pour la première fois par des amateurs de musiques, d'art. Une pratique d'amateur qui devient pratique courante et professionnelle.

Les musiques électroniques sont intéressantes pour un autre aspect celui de la collecte, de la copie, de l'imitation. En effet l'utilisation du sample²⁶ en musique électronique rejoint d'autres pratiques liées aux nouvelles technologies : celles du stockage de données numériques. Le sample c'est la captation d'un matériau préexistant. Ces nouveaux musiciens sont en premier lieu des auditeurs qui piochent dans l'histoire de la musique pour mêler les

²⁶ Cf. Définition dans le lexique (Annexe n°8)

genres, les styles et créer de nouveaux sons. Ils réutilisent ce qui a déjà été fait pour aller vers autre chose. Les groupes Coldcut ou Mars sont des musiciens qui basent leur musique sur ces samples. Avec internet l'accès à ces samples est simplifié, des bibliothèques musicales se constituent. Ainsi amateurs et professionnels peuvent piocher dans ces ressources inépuisables pour créer.

3. Le citoyen et l'artiste dans l'espace public

Ces pratiques amateurs à l'ère du numérique nous amènent à parler du travail mené pour *Mon Œil* par le collectif Amalgamix. Pour ce projet les habitants de la ville de Dunkerque vont participer à l'élaboration de l'œuvre en permettant la récolte de vidéo, photographie et autres documents.

Ce projet en prenant racine dans l'espace urbain nous pousse à nous interroger sur les œuvres d'art numérique (et non numérique) qui prennent place dans cette espace et qui font participer le citoyen, l'habitant ou même le passant. Le projet *Mon Œil* n'est pas une œuvre interactive mais bien participative, elle inclut la participation des habitants et des professionnels de la culture dans son processus de création. L'atelier avec la maison de quartier de la Basse Ville de Dunkerque le prouve, les enfants âgés de 5 à 8 ans ont réalisé des films d'animation mettant en scène l'arrivée du Théâtre de La Licorne dans le quartier. Ces vidéos réalisées viendront alimenter la matière visuelle lors de la restitution du 12 Octobre.

Ce projet pousse les citoyens à s'interroger sur la transformation de leur ville et de leur quartier, en les intégrant dans le processus de création. La maison de la jeunesse et de la culture de Rosendaël à travers son club photo prend part au projet. Les adhérents de ce club vont pour l'occasion réfléchir à plusieurs travaux qui alimenteront le projet. D'autres œuvres vont encore plus loin, en s'installant dans l'espace public et en utilisant le citoyen comme support et déclencheur de l'œuvre. L'œuvre ne peut alors apparaître qu'à partir du moment où le citoyen intervient. On est alors plus du côté de l'œuvre interactive. Avec les arts numériques cette conception de l'œuvre dans l'espace public s'est accrue. Le citoyen est invité à porter un regard sur son lieu et cadre de vie. Robert-Max Antoni et Aude Vaspart parlent alors de « citoyen-artiste » :

« ce regard est à la fois critique, généreux, enthousiaste, sensible ; ce regard est différent du regard que porte un commerçant sur une ville. Le citoyen-artiste essaye de susciter chez les autres l'envie d'avoir ce regard sur la ville, différent de celui qui est uniquement focalisé sur les questions de coût » (Sanson Pascal. Les arts de la ville dans le projet urbain. Paris, Université François Rabelais, 2011, p161)

Le « citoyen-artiste » provoque et participe au débat urbain. Si on regarde l'histoire de l'urbanisme, on remarque que le citoyen a rarement eu son mot à dire dans la création des édifices, ils sont le résultat de l'expression des pouvoirs. Le projet *Mon Œil* laisse le citoyen s'exprimer, il s'agit de l'écouter, de l'observer. Le « citoyen-artiste » peut laisser aller sa créativité. Robert-Max Antoni et Aude Vaspart résumaient à travers ce qu'ils appellent « l'attitude art urbain » la manière de concevoir une œuvre dans l'espace public : « *Les cinq principes de « l'attitude art urbain » sont les suivants :*

-Apprendre à regarder

-Apprendre le vocabulaire

- Apprendre à cultiver la mémoire

- Apprendre à travailler en équipe

- Apprendre à communiquer. »

A travers le regard des habitants, des professionnels mais aussi de leur propre regard d'artiste le collectif Amalgamix témoigne de la transformation de la ville de Dunkerque. Ainsi il y a l'artiste qui œuvre pour le projet et l'habitant, et le citoyen qui prend part au processus créatif.

Tout comme l'amateur on peut se questionner sur la légitimité artistique du « citoyen-artiste » mais le trait qui sépare ces deux termes montrent tout de suite de quoi il s'agit. Le citoyen n'est pas tout à fait artiste, il garde son statut de simple citoyen mais il est aussi plus que ça puisqu'il participe au processus créatif. Sans son intervention l'œuvre perd tout son sens. Ainsi le citoyen, qu'il participe ou interagisse avec l'œuvre en cours de création, est dans un certain sens un artiste, un artiste citoyen.

C. Interaction/Participation : comment attirer le regard

A travers les œuvres d'art numérique et l'espace public se pose la question de l'interaction et de la participation. L'œuvre numérique s'imprègne du monde dans lequel elle se déploie

1. Art numérique et interaction

De nombreuses œuvres sont constituées de capteurs sensibles au son, à la lumière, à la température, à la présence du public. L'œuvre numérique peut aussi ne pas s'intéresser à son contexte, mais c'est alors qu'elle s'éloigne de l'expérience numérique et se rapproche de la simple performance artistique.

Il faut toutefois différencier interaction et interactivité, « *l'action n'est qu'un acte alors que l'activité est un ensemble d'acte* » (Balpe Jean-Pierre. *L'art et le numérique*. Paris, Hermès, 2000, p168). L'interaction est ponctuelle, c'est un échange qui se fait par intermittence entre deux corps, deux entités, deux objets. En physique on parle d'interaction fondamentale pour l'électromagnétisme ou la gravitation. Une interaction implique donc une réaction à une action. L'interactivité englobe toutes ces interactions. Anne-Gaëlle Baboni-Schilingi dans *L'art et le numérique* parle de système interactif, c'est-à-dire d'« un ensemble organisé de règles, de moyens tendant à une même fin » (dictionnaire universel francophone, Hachette, 1997). L'artiste prévoit alors les interventions d'éléments extérieurs sur son œuvre. Avec le numérique l'artiste peut alors prévoir et programmer des réactions à ces interventions et ce grâce à l'autonomisation des calculs.

En effet toute forme d'information peut être traduite sous l'aspect de chiffres et de suites de nombres. Anne Gaëlle Baboni-Schilingi dit de l'artiste qu'il peut alors écrire « *une grammaire de l'interaction* ». Ainsi l'œuvre mêle image et son en intégrant la participation et l'action du spectateur. Cependant il faut différencier interaction et participation.

2. *Mon Œil Œuvre participative*

Le projet *Mon Œil* est une œuvre participative dans le sens où elle travaille sur un territoire, sur son histoire, et avec les habitants. Il s'agit de travailler sur l'Histoire de la ville et cela passe par la rencontre de personnes ayant vécu une majeure partie de leur vie sur ce territoire. Le collectif Amalgamix aime faire participer le public à ses créations. Pour cela il propose à celui-ci de faire partie de l'expérience artistique. Pour le projet « Mon Œil » des ateliers sont mis en place, comme celui organisé avec la Maison de quartier de la Basse ville. Il est aussi question de capter la parole de ces habitants par le biais de rencontres. Ce projet n'est pas un projet numérique interactif puisque, lors de la restitution finale le public, redevient simple spectateur. Néanmoins sans son intervention l'œuvre ne pourrait pas être créée, c'est pourquoi il faut parler de projet participatif.

Ce projet peut être considéré comme œuvre numérique et participative mais aussi comme véritable œuvre d'art urbaine, puisqu'elle puise dans l'histoire d'une ville ou d'un quartier (l'édition précédente se concentrait sur le quartier des Bois Blanc à Lille), et participe à la construction d'une mémoire collective. La citation de Emile Bernard, peintre et écrivain français (1868-1941) reprise pour le dossier de présentation de ce projet le résume en quelques mots : « *Trois opérations : Voir, opération de l'œil. Observer, opération de l'esprit. Contempler, opération de l'âme. Quiconque arrive à cette troisième opération entre dans le domaine de l'art* ».

On retrouve cette conception de l'artiste metteur en scène de la ville. Il voit, observe et interprète ce qui se déroule sous ses yeux.

3. *Réalité augmentée*

L'installation vidéo participative « Mon Œil » n'est pas la seule à exploiter le globe comme système de projection. En effet l'artiste chinois Du Zhenjun utilise un dôme pour projeter une image sur l'entièreté de la surface pour que celle-ci soit visible de l'intérieur comme de l'extérieur. *The Globe Fire* invite le spectateur à entrer dans ce dôme pour interagir avec l'image projetée. L'installation réagit en fonction des variations de températures, ainsi

pour que l'image varie le spectateur est invité à approcher un briquet près des capteurs de chaleur. Des drapeaux s'enflamment pour ensuite laisser le dôme s'embraser virtuellement. Le *Bulb* du collectif Pixel 13 travaille sur les mêmes questionnements qu'Amalgamix. Dans une démarche plus sociologique et statistique ce projet prend racine sur un territoire précis et interroge le phénomène urbain dans sa globalité. Il utilise des données statistiques, mais aussi des témoignages d'habitants ou encore d'architectes, de réalisateurs, de photographes. Ceci dans le but de donner à voir une création vidéo projetée sur une sphère. Cette restitution est accompagnée d'un repas avec les habitants du quartier pour favoriser la rencontre et le débat. Pixel 13 est une association créée en 1998 qui travaille sur la sensibilisation des publics à la ville et à l'architecture. Elle est actuellement installée sur la friche de la Belle de Mai à Marseille. Pixel 13 considère l'architecture comme une addition des fonctions de la société. Son projet rejoint celui du collectif Amalgamix sur la façon de travailler sur un territoire même si ces derniers œuvrent plus sur la mutation de celui-ci. En outre Amalgamix est aussi et avant tout dans une démarche artistique et moins sociologique.

Ces œuvres travaillent sur une réalité augmentée, c'est-à-dire vu à travers l'œil de la création numérique. Pour le projet *Mon Œil*, cette réalité augmentée prend tout son sens lorsque un parcours réalisé dans le réel et mis en parallèle avec celui réalisé par le biais de Google Street View. Deux réalités apparaissent alors l'une issue du réel et l'autre du virtuel. En outre le montage des images, des textes et des vidéos donnent à voir de nouvelles réalités. L'agencement des images grâce au montage et au mixage transforme la réalité. C'est donc une réalité augmentée qui nous est donnée à voir dans le sens d'une réalité révélée et augmentée par le montage, le mixage, la mise en parallèle de matières visuelles.



Figure 16 : *Globe Fire* Du Zhenjun

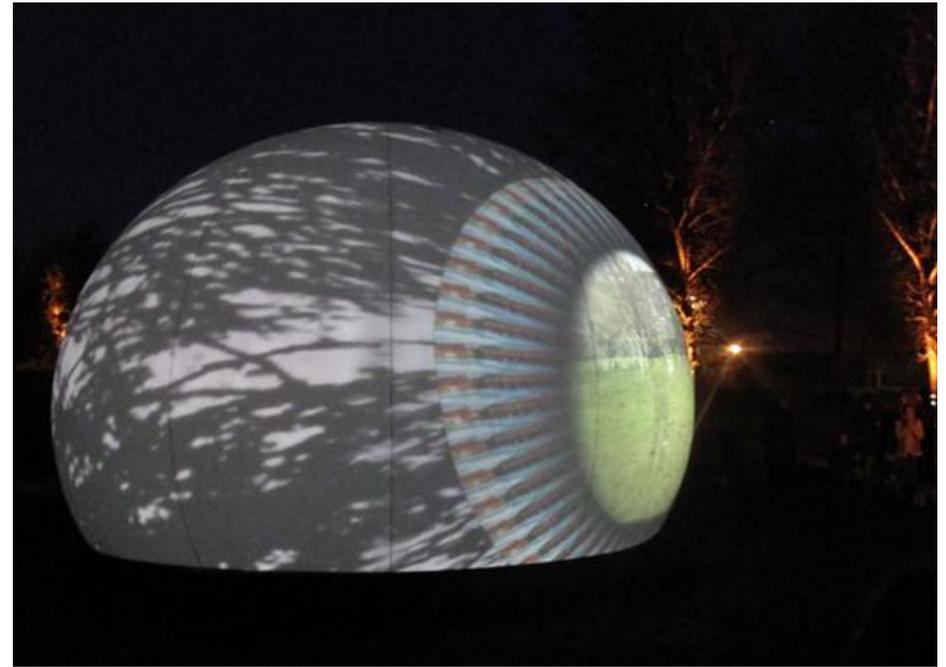


Figure 15 : *Mon Oeil* Amalgamix



Figure 17 : *The Bulb* collectif Pixel 13

II. « Fantasmapolis » : la ville à travers l'œil du créateur

« Celui qui connaît une de leurs villes les connaît toutes, tant elles sont semblables, pour autant que le terrain ne les distingue pas. Je n'en décrirai donc qu'une, et peu importe laquelle. Pourquoi ne pas choisir Amaurote ? » Moore Thomas. *Utopie*. Paris, Libro, 2003.

La ville, devenue mégapole, reliée via les réseaux aux autres villes du monde est un sujet que les artistes aiment s'approprier. Devenue symbole du mouvement, de la mobilité et du future, la ville est détruite, déconstruite, créée, recrée à travers l'œil du créateur, de l'artiste, du public, du concepteur.

A. Créolisation : Cultures partagées

La globalisation du monde a engendré de nouveaux échanges culturels et économiques. Quel avenir pour ces villes globales, créatives et numériques ? Comment envisager les cultures locales et régionales à l'ère de la globalisation et du numérique ? En quoi le numérique redéfinit-il la ville ?

1. Une nouvelle conception du monde

La globalisation est un phénomène économique qui englobe la planète entière. Malgré ses nombreux inconvénients, elle permet le partage et la rencontre entre personnes originaires de pays variés.

Saskia Sassen dans « *Introduire le concept de ville globale* » parle de « *villes-monde*²⁷ », « *supervilles*²⁸ », « *villes informationnelles*²⁹ » – *auraient également pu être utilisés. La première fois que j'ai décidé d'utiliser le terme de « ville globale », en 1984, il s'agissait de tenter de nommer la spécificité d'une réalité « globale » telle qu'elle se structure dans notre monde contemporain.* » (cf Sassen Saskia, « *Introduire le concept de ville globale* », *Raisons politiques*, 2004/3 no 15, p. 9-23. DOI : 10.3917/rai.015.0009)

²⁷ Initialement attribué à Goethe, le terme de world cities, « villes-monde », a repris de la vigueur sous la plume de Peter Hall avant d'être redéfini plus récemment par John Friedmann

²⁸ F. Braudel, *La dynamique du capitalisme*, Paris, Arthaud, 1985.

²⁹ M. Castells, *The Rise of the Network Society*, Oxford, Blackwell Publishers Ltd., 1996.

La ville occidentale européenne est une ville faite de communautés différentes pour la plupart issues de la migration de population au cours du temps. Aujourd'hui les échanges culturels entre les communautés se font plus rapidement et ce par l'existence de technologies nouvelles. Les frontières idéologiques et culturelles sont alors à redéfinir, à questionner. Ces frontières sont de l'ordre du territoire mais aussi d'ordre artistique. Si les cultures s'entremêlent, il en est de même pour les disciplines artistiques qui s'influencent entre elles. La globalisation a entraîné un partage des cultures, ainsi un mouvement artistique, né dans un pays, peut évoluer en étant influencé par d'autres, originaires de pays différents. Prenons l'exemple de la musique pop anglaise des années 60 qui a influencé des musiciens du monde entier. De même pour la culture asiatique ou américaine qui en Europe prend une place de plus en plus importante.

Le terme créolisation est intéressant puisqu'il illustre ces phénomènes. Edouard Glissant poète et écrivain français définit ce terme : « *La créolisation est la mise en contact de plusieurs cultures ou au moins de plusieurs éléments de cultures distinctes, dans un endroit du monde, avec pour résultante une donnée nouvelle, totalement imprévisible par rapport à la somme ou à la simple synthèse de ces éléments.* »

Ainsi il ne s'agit plus de penser une identité culturelle comme une racine unique qui ne vit que pour elle, mais plutôt comme un rhizome. Pour continuer cette métaphore de la racine, on peut voir la créolisation comme la rencontre de ces racines entre elles. Edouard Glissant décrit ce qu'il appelle rhizome :

« *Quand j'ai abordé la question [de l'identité], je suis parti de la distinction opérée par Deleuze et Guattari, entre la notion de racine unique et la notion de rhizome. Deleuze et Guattari, dans un des chapitres de Mille Plateaux (qui a été publié d'abord en petit volume sous le titre le Rhizomes), soulignent cette différence. Ils l'établissent du point de vue du fonctionnement de la pensée, la pensée de la racine et la pensée du rhizome. La racine unique est celle qui tue autour d'elle alors que le rhizome est la racine qui s'étend à la rencontre d'autres racines. J'ai appliqué cette image au principe d'identité. Et je l'ai fait aussi en fonction d'une "catégorisation des cultures" qui m'est propre, d'une division des cultures en cultures ataviques et cultures composites.* » (<http://www.edouardglissant.fr/rhizome.html>)

Marie-Julie Bourgeois et Luiza Jacobsen ont créé une installation lors de la Nuit de Blanche à Paris en 2008, intitulée *Tempo*. Cette dernière installée au fond d'une piscine témoigne par

l'utilisation de projecteurs vidéo de l'Etat du ciel à différents endroits du globe. La mosaïque ainsi construite illustre le ciel et le monde global sous lequel et dans lequel nous vivons aujourd'hui. Un monde créolisé qui prend la forme d'une seule et même mosaïque.

2. La ville « Néo-théâtrale »

La ville en devenant créative est-elle à vendre ? Quelles sont les limites de la ville ? Ces questions sont soulevées par Lieven De Cauter lorsqu'il commente dans *Fantasmapolis* les réflexions de Rem Koolhaas, architecte et théoricien néerlandais.

Ce dernier parle « *d'évacuation du domaine public* ». Lieven De Cauter ajoute « *Koolhaas résume cette absorption des masses et la virtualisation de l'espace public par l'image spectaculaire d'un long métrage. Une masse de gens se rassemble sur une place de marché biblique et Koolhaas prend plaisir à décrire le tumulte. Mais alors le film revient en arrière, sans le son. On voit la masse se disperser. Et à la fin de cette séquence inversée et de son essai sur la ville générique, il déclare « Telle est l'histoire de la ville. La ville n'est plus. Nous pouvons quitter le théâtre. » En d'autres termes Koolhaas avance que dans la nouvelle ville générique les masses ont quitté la scène ; il proclame ainsi du même coup la disparition de la ville comme théâtre [comme espace public] dans la ville réseau. » (Bégout Bruce, Brayer Marie-ange, De Cauter Lieven, Watcher Serge. *Fantasmapolis, la ville contemporaine et ses imaginaires*. Rennes, Métiers de l'exposition, 2005, p27)*

Ces nouvelles villes sont-elles les villes numériques et culturelles décrites plus tôt ? L'espace public de ces nouvelles villes serait alors évacué pour être remplacé par un « décor de ville ». Les vieilles métropoles sont rénovées, réhabilitées en villes nouvelles et théâtrales. Christine Boyer dans *Variations on a Theme Park* parle de la transformation d'une ère portuaire de Manhattan et utilise le champ lexical du théâtre pour qualifier cette réhabilitation : « *Le but est théâtral : présenter une image visuelle spécifique de la ville [...] L'architecture et le théâtre usent de méthodes analogues pour créer des lieux de plaisir et de spectacle ; ils manipulent décor, ornements et façade afin d'accentuer l'atmosphère de la pièce. [...] Dans la ville contemporaine il me semble que nous assistons à une prolifération de fictions et de simulations* » Elle ajoute que ces formes de réhabilitation sont « [...]

des stratagèmes du divertissement commercial et du voyage imaginaire [...] des spectacles visuels, des visions scénographiques s'appuyant sur l'art de l'authenticité et [...] représentent une rédéfinition spécifique de la réalité urbaine. » Enfin elle affirme que « *le visiteur contemporain qui cherche des lieux urbains publics est de plus en plus forcé de se promener dans des zones recyclées et réévaluées [...] des tableaux urbains qui ont été transformés en lieux gentrifiés, historicisés, commercialisés et privatisés.* ». (Bégout Bruce, Brayer Marie-ange, De Cauter Lieven, Watcher Serge. *Fantasmapolis, la ville contemporaine et ses imaginaires*. Rennes, Métiers de l'exposition, 2005)

Dunkerque, ville portuaire par excellence, pourrait illustrer ces propos. Il semble que les espaces portuaires en reconversion ne pourraient être remplis que par des espaces touristiques et culturelles. L'actuelle transformation du môle 1 avec la présence de Fructôse, base de soutien aux artistes, et l'installation de parkings le prouvent. La ville veut faire de ces espaces de nouveaux centres culturels et touristiques. Ceci fait forcément écho à la ville créative et attractive de Richard Florida. Pour Lieven De Cauter « *la ville néo-théâtrale est la ville à l'ère du tourisme transcendantal, un âge défini par le tourisme comme l'une des formes essentielles de notre existence* ». (cf. p36) Mais alors les différences entre villes disparaîtraient, il n'y aurait plus, comme les cités utopiques décrites chez Thomas Moore, qu'un ensemble de villes identiques de façon à ce que si l'on en décrit une, on les décrit toutes. (cf. citation : *Celui qui connaît une de leurs villes les connaît toutes, tant elles sont semblables, pour autant que le terrain ne les distingue pas. Je n'en décrirai donc qu'une, et peu importe laquelle. Pourquoi ne pas choisir Amaurote ?*)

Néanmoins, l'évacuation de l'espace public signifie aussi un réinvestissement de la ville, des populations disparaissent pour laisser la place à de nouvelles. La nouvelle ville prend la place de la vieille ville où tout ne serait que décor et simulacre.

3. La ville mobile

D'après Saskia Sassen, la ville est globale, d'après Rem Koolhaas elle est générique³⁰ ou alors capsulaire³¹ d'après Lieven De Cauter. Mais aujourd'hui elle est surtout et avant tout mobile.

³⁰ Cf. Définition dans le lexique (Annexe n°8)

La ville est aujourd'hui perçue comme une entité mouvante, en constante mutation et transformation. Si celle-ci devient de plus en plus mobile, ce n'est pas pour autant qu'elle ne permet pas la fixation. Les déplacements des habitants sont multiples et nécessaires. Nous allons de plus en plus vite et de plus en plus loin. Les artistes doivent prendre en compte cette nouvelle mobilité. Si les concepts de ville globale, ville néo-théâtrale ou de ville générique³² prennent en compte de nombreux aspects liés à la mondialisation et à la globalisation, ils ne prennent pas en compte cette nouvelle mobilité. Chaque jour les agglomérations deviennent de plus en plus importantes, certaines aires urbaines se rejoignent. Ainsi les centres fusionnent avec les périphéries. Il faut donc que les urbanistes et les architectes résolvent ces nouvelles problématiques en limitant cette extension urbaine et en facilitant les liens entre les quartiers, les centres et périphéries. L'artiste Yona Friedman dans les années 60 imagine alors une ville en kit. Qui enfant n'a pas tenté de construire sa propre ville avec des cubes ou des Lego ?

B. Le Futurisme dans l'art

Le 20 février 1909 est publié par le magazine du Figaro un manifeste rédigé par Filippo Tommaso Marinetti. Ce manifeste marque l'apparition d'une avant-garde révolutionnaire qu'est le futurisme. Mouvement qui rejette la tradition esthétique et exalte la modernité, la civilisation urbaine et la vitesse.

1. Futurisme : une avant-garde pour un homme nouveau³³

Il est intéressant de prendre cet exemple d'avant-garde pour montrer à quel point la ville et la modernité peuvent être source de création.

Quelques artistes vont rejoindre Marinetti à l'exemple de Boccioni, Carra, Russolo. Ils voudront étendre le futurisme à tous les arts : musique, peinture, danse, architecture et même à la mode et à la cuisine. Révolutionnaires ? Ils le sont, ils ont pour volonté de faire table rase du passé et de créer un homme nouveau. Ils font passer leurs idées par de nombreux manifestes en tentant de rompre avec le passé tout en tentant de changer la société au moyen de l'art.

³¹ Cf. Définition dans le lexique (Annexe n°8)

³² Cf. Définition dans le lexique (Annexe n°8)

³³ Cf. Annexe n° 5 : Manifeste du Futurisme

Leurs œuvres vont être le reflet de leurs idées. Ils vont rejeter l'héritage du passé pour le dynamisme, la vitesse. Ces notions sont chères aux artistes futuristes et ils vont les faire évoluer à travers leur art et en donner différentes conceptions. Le XX^{ème} siècle est un « siècle de vitesse » d'après Celine dans *Voyage au bout de la nuit*, et c'est pourquoi les futuristes vont être si proches de cette notion. Nous allons donc comprendre à travers ce mouvement en quoi la vitesse peut être identité de l'art et de la vie. Pour cela il faut voir dans un premier temps comment on est passé du statisme au mouvement en peinture. Mais aussi la manière dont le dynamisme peut être exprimé.

Les futuristes vont remettre en question le statisme dans l'Art. Ils vont premièrement critiquer les cubistes et dénoncer le statisme de leurs œuvres. Les cubistes vont préférer dans leur sujet une pipe, une guitare, une carafe, alors que les futuristes vont privilégier les trains, les chevaux, les batailles, les avions, les chiens. Ce choix de sujets révèle ce qui les différencie l'un de l'autre. Toutefois, même s'ils dénoncent certains aspects de ce mouvement ils leur doivent la destruction de la perspective ; sans cela la figuration des objets en mouvement n'aurait pas été possible. En effet le cubisme cerne l'objet statique dans ses relations avec l'espace ambiant et avec notre a priori de perception. Il montre de façon simultanée les différentes visions d'un objet après en avoir fait le tour. Le cubisme est dans une approche intellectuelle de l'objet alors que le futurisme est dans une approche sensationnelle. Le futurisme refuse le statisme et veut exprimer le mouvement la vitesse, c'est en cela qu'il s'oppose au cubisme.

Pourtant le futurisme, tout en usant de la vibration atmosphérique des impressionnistes, emprunte les facettes simultanées imaginées par le cubisme. De plus le futurisme va s'inspirer du cubisme analytique, baser son esthétique sur la simultanéité de perception du mouvement et la traduction de la vitesse dans les deux dimensions de la toile, par des formes dynamiques et des couleurs vives. Il va aussi s'inspirer de la phase cézannienne et reprendre à son compte l'abolition de la perspective, l'emploi des lettres et le papier collé. A l'exemple d'une œuvre de Severini : *Hiéroglyphe dynamique du Bal Taharin*, 1912. Dans cette œuvre on voit l'emprunt aux cubistes mais aussi la volonté de rendre le mouvement, la vitesse, visibles. Elle est traduite simultanément par différentes phases de la valse dans cet espace. En outre les plans juxtaposés essaient de rendre compte de la vitesse, ajoutée aux drapeaux qui volent. (Nous voyons ici l'inspiration du cubisme synthétique.) On veut traduire la vitesse du

mouvement. Dans une autre œuvre nous pouvons percevoir l'emprunt au cubisme synthétique avec *La charge des lanciers*. L'abattement de lances vient initier un espace perspectiviste. On repère dans cette œuvre des fragments de journaux. C'est toujours cette idée de dynamique qui anime l'œuvre de Boccioni.

Les futuristes vont adopter certaines théories de Bergson, comme le fait de percevoir le monde dans sa constante évolution, c'est-à-dire en représentant la vitesse à laquelle fusionnent les bruits, les formes, les lumières. Contrairement aux cubistes, ils utilisent des couleurs vives, ils décomposent le mouvement et le répètent pour donner l'impression d'une continuité. C'est ainsi que les peintres futuristes vont représenter le mouvement en faisant plusieurs bras ou plusieurs jambes à quelqu'un qui se déplace. C'est ce qu'explique le manifeste futuriste de 1910 : « *Un cheval courant n'a pas quatre pattes ; il en a vingt et leurs mouvements sont triangulaires.* » Les cubistes ne vont pas admettre cette façon de penser. Pourtant ces derniers entament une sorte de dialogue avec les artistes du futurisme. Ainsi on aperçoit après quelques rencontres entre artistes une intégration de sujets dynamiques dans les œuvres cubistes. Par exemple Marcel Duchamp lorsqu'il réalisa sa seconde version du *Nu descendant un escalier*, affirmera peu après qu'il avait voulu réaliser « L'interprétation cubiste d'une formule futuriste ». Les futuristes veulent exprimer le mouvement, la vitesse, le dynamisme du monde dans lequel nous vivons aujourd'hui.

2. Une mystification des machines

Le futurisme veut mettre en avant la ville, la modernisation, l'industrialisation, les machines. La machine va incarner la promesse d'un futur qui brise toute tradition. Ils veulent remplacer la contemplation de la femme par celle de la machine qui devient alors une source d'inspiration pour ces artistes. De plus ces trains, ces voitures, ces tramways changent notre rapport au monde, en effet ils incarnent le mouvement, la vitesse. Leurs pensées artistiques sont totalement révolutionnaires. Pour les futuristes « *une automobile rugissante, qui a l'air de courir sur de la mitraille, est plus belle que la Victoire de Samothrace* ». C'est donc une nouvelle approche du beau, le beau est vitesse. Marinetti met en avant ici une esthétique de la vitesse : l'automobile est lancée dans sa course, elle renvoie à une énergie et un dynamisme qui ne peuvent plus être ignorés dans l'art du XX^{ème} siècle. Le manifeste futuriste de

Marinetti va dans le sens de ce qui vient d'être dit puisqu'il ajoute que « *la splendeur du monde s'est enrichie d'une beauté nouvelle : la beauté de la vitesse [...] Nous voulons chanter l'homme qui tient le volant, dont la tige idéale traverse la Terre, lancée elle-même sur le circuit de son orbite* ». Ils ont conscience du temps qui passe, qui ne s'arrête pas, de même pour cette Terre qui tourne continuellement. Les machines permettent l'expérience de cette vitesse si chère aux futuristes.

Les futuristes, à l'exemple de Giacomo Balla, vont observer ce qui se passe dans la rue, dans les villes. Il s'agira par exemple de représenter sur la toile ce qui se passe lors du passage d'une voiture lancée à toute vitesse. Les effets du mouvement dans la lumière sont alors visibles tout comme les déplacements d'air, la sonorité tourbillonnante du bruit. L'espace est un instant comme happé par la pénétration accélérée d'un corps mobile. C'est le cas pour une œuvre de Luigi Russolo, *Dynamisme d'une automobile*, où des lignes rouges structurent l'œuvre et nous la font lire de la droite vers la gauche. Nous pouvons voir une lourde mécanique qui s'élanche à toute vitesse pour y imprimer son irrésistible mouvement. Il y a une sorte de vitalité explosive qui est donnée à la toile par ce rouge et ce jaune. Ceci étant capable de susciter chez le spectateur une même vigueur motrice, une même envie de dynamisme.

Balla, va lui, peindre des toiles abstraites comme *Vitesse d'automobile* dont on ne reconnaît que le profil du véhicule et le conducteur au volant. La direction est ici donnée par un ensemble de lignes obliques qui ont pour point de départ ce conducteur. Une autre œuvre de Balla, *Lampe à arc*, transcrit par des touches en chevron la propagation des rayons lumineux dans l'espace. Nous remarquons la progression de la lumière dans la nuit, la vitesse à laquelle elle se propage. La vision de l'homme change avec ces innovations (l'électricité, les voitures, les trains etc.) et le clair de lune est ici comme « écrasé » par la lumière du réverbère. Il met en avant cette énergie électrique par la représentation d'une ampoule. Les futuristes sont les précurseurs d'une nouvelle façon de penser l'art en lien direct avec la ville et l'arrivée de nouvelles technologies. Le lien avec notre époque est facilement repérable. Que diraient ces artistes en voyant les évolutions technologiques et numériques du monde dans lequel nous vivons ?

Des textes rédigés par les futuristes vont mettre en avant l'idée d'une transformation de l'homme, à l'exemple de l'ouvrier transformé en une machine productrice, dynamique et donc plus rapide. La machine est mise au centre des préoccupations des futuristes puisqu'elle

représente tout ce qu'ils glorifient c'est-à-dire la modernisation, la ville, la vitesse, le dynamisme. Leurs tableaux auront pour but de projeter le spectateur dans la machine futuriste, effrénée, foudroyante, aux couleurs explosives. La machine serait une arme destructrice de tout automatisme et vieillie. Ils vont pouvoir représenter le rythme nouveau de la ville. Cette dernière étant l'endroit le plus moderne de l'époque. L'Italie est un pays très industrialisé à cette époque, ils vont ainsi mettre en avant leur pays au moyen des œuvres. La machine est omniprésente de nos jours, tout est automatisé, numérisé, modernisé.

Nous avons pu voir que le mouvement futuriste se veut moderne et innovant. Mais qu'il a pu être influencé par d'autres peintres comme les cubistes. Ils sont pour une glorification de la machine et de la ville moderne qui incarne parfaitement les notions de mouvement et de vitesse. Les œuvres futuristes sont l'expression du dynamisme du XXème siècle et les précurseurs des pensées du XXIème siècle.

3. *L'expression du dynamisme*

Le dynamisme est exprimé dans leurs œuvres par plusieurs moyens. Pour les futuristes nous avons deux façons de percevoir les images. La première met en avant la persistance des images sur notre rétine. Ainsi lorsque l'on regarde « *un cheval au galop (il) n'a pas quatre pattes, mais vingt* » et c'est ce que nous voyons avec l'œuvre de Carra, intitulée *Le cavalier rouge*. Cette dernière est marquée par une forte coloration presque agressive. Nous sommes capables de reconnaître le cavalier et le cheval même s'ils nous paraissent fragmentés. Ces fragments rendent compte de la vitesse du mouvement. Dans le manifeste de la peinture futuriste on nous dit « *En effet, tout bouge, tout court, tout se transforme rapidement. Un profil n'est jamais immobile devant nous, mais il apparaît et disparaît sans cesse. Etant donné la persistance de l'image dans la rétine, les objets en mouvement se multiplient, se déforment en se poursuivant, comme des vibrations précipitées, dans l'espace qu'ils parcourent.* »

Ceci résume la façon qu'ont les futuristes de percevoir le mouvement. Pour eux, les images du monde que nous apercevons persisteraient un temps sur notre rétine. C'est de cette façon que nous serions capables de nous rendre compte du mouvement et du dynamisme des choses qui nous entourent.

La deuxième façon de percevoir les images du monde qui se donnent à nous est plus abstraite, liée à l'expérience bergsonienne de la durée. C'est l'intégration d'images fragmentaires inscrites plus ou moins profondément dans le souvenir. Les futuristes s'inspirèrent donc des théories de Bergson. Le temps pour Bergson c'est la durée c'est-à-dire ce que nous sentons en nous-mêmes, c'est la conscience que nous avons de devenir, de changer, c'est notre mémoire et notre projection dans l'avenir. Pour Bergson notre durée est faite de notre mémoire. « *Nous n'oublions rien et que tout ce que nous avons vécu est intégré dans notre durée* ». C'est par ces théories que les futuristes vont promouvoir le dynamisme et rendre aux œuvres la vie dont elles manquaient cruellement jusqu'ici. Le tableau doit donc exprimer ce que nous voyons vraiment, « *c'est-à-dire des objets pénétrés de mémoire, des objets fondus les uns dans les autres, des objets autour desquels nous tournons et que nous voyons sous toutes leurs faces* ». (cf. Manifeste futuriste) Ce qui est dit ici est pertinent puisque c'est aussi ce que vont faire les cubistes. Les futuristes vont intégrer la durée dans leurs tableaux et cela va se traduire par la représentation du mouvement, qui engendre une décomposition des formes, une diffraction des objets et des corps, ce qui ne permet pas une forte ressemblance avec les objets réels.

La simultanéité est aussi importante dans les œuvres futuristes. Il serait question d'une perception qui concevrait plusieurs simultanités. Les théories de Bergson sont donc intéressantes à mettre en relation avec les œuvres des futuristes, puisqu'il va être considéré comme le philosophe des avant-gardes. Il veut introduire une pensée du mouvement, du devenir et c'est ce qui va plaire aux futuristes. Nous pouvons voir l'application de cette façon de penser dans plusieurs œuvres, à l'exemple de *Ceux qui partent* de Boccioni dans laquelle on a un enchevêtrement de formes. Nous distinguons surtout deux visages qui représentent ceux qui restent sur le quai de la gare. Dans une autre œuvre, *Les adieux*, on remarque l'expression de la vitesse par un train arrivant en gare. Le vert représente ce qui est abstrait, on pourrait distinguer un couple enlacé qui serait répété plusieurs fois dans l'espace. Boccioni en retenant certains aspects des théories de Bergson souhaite peindre l'« état d'âme » et c'est d'ailleurs le nom qu'il donne à son triptyque. Il va aussi mettre en pratique les théories de Bergson sur « *le devenir et la forme* » avec une sculpture intitulé *Formes uniques de la continuité dans l'espace*. Sculpture très représentative du futurisme puisqu'on nous donne une image de l'homme nouveau en marche vers le futur. Les formes sont représentées à tous les stades du mouvement. Boccioni souhaite rendre la sensation d'un mouvement continu, il décompose les plans, les étire, on pourrait croire à un ralenti. Boccioni

rend une sorte d'hommage à Bergson avec son œuvre intitulé *Le Rire* dans laquelle il montre une immersion de l'homme dans un monde de mouvement et de sensations qui intègrent tous nos sens par la transmission du rire. Nous retrouvons ce que nous avons pu dire précédemment.

Ainsi les futuristes veulent dans leurs œuvres rendre compte de deux choses : la persistance des images sur notre rétine et celle liée à la durée bergsonienne et aux simultanités dues à notre perception. Pour Bergson « *tout est devenir de fuite rien n'est immobile* » cette phrase résume la pensée du philosophe et l'intention des futuristes de rendre visible dans une peinture le mouvement, la vitesse et donc un certain dynamisme.

Le mouvement futuriste s'intègre parfaitement à notre réflexion sur la ville, les nouvelles technologies, le numérique, l'art et l'espace public. Ils vont s'inspirer des transformations technologiques que subit le monde qui les entoure pour les retranscrire artistiquement. C'est d'ailleurs plus qu'un mouvement artistique c'est aussi une manière d'envisager le monde, de ne plus se soucier du passé et de se tourner vers l'avenir. Ce courant n'a eu que très peu de répercussions et s'est dissous au cours du temps, notamment à cause de certaines idées révolutionnaires.

4. Des arts futuristes

Le futurisme a aussi influencé d'autres domaines artistiques en exaltant la vitesse en musique jusqu'en architecture. Ils vont élargir leur champ de vision aux autres arts.

Comme nous l'avons vu auparavant, ils se sont intéressés à la photographie avec les photodynamiques des frères Bragaglia et à la sculpture. Ils ont aussi réfléchi sur l'art théâtral. En effet pour les futuristes et surtout pour Marinetti le théâtre doit s'inspirer du théâtre de variété où le spectacle a un rythme rapide et où l'improvisation est favorisée. Ils mettent en avant un théâtre synthétique qui doit représenter des œuvres dramatiques brèves. Ils vont rédiger un manifeste du Théâtre futuriste synthétique qui annonce qu'il faut « *synthétiser les événements et les idées dans un minimum de mots et de gestes* » tout ceci dans un rythme soutenu. *Gorizia tue François-Joseph* de Marinetti et *Sittimelli ou Etats d'âme* de Mario Carli sont des exemples de pièces écrites par les futuristes. Ils vont aussi rédiger le manifeste *Il teatro a sorpresa*, du théâtre surprise où en combinant danse, musique et théâtre on favoriserait

l'improvisation et donc la surprise. La danse a aussi une importance considérable dans le mouvement futuriste. En effet Marinetti par son manifeste de la danse futuriste souhaite que la danse aille au rythme des machines. « *Il faut imiter avec le geste le mouvement des moteurs [...] préparer la fusion entre l'homme et la machine* » Balla va d'ailleurs créer un ballet qu'il va baptiser Machine typographique « *invention mécanique* ».

Les danseurs doivent suivre le rythme effréné des machines, la vitesse de leur mouvement. Ils doivent pratiquer une danse vive. La danse leur permet d'exprimer leur conception de ce que doit être l'art du XXème siècle tout en les aidant à faire entrer de nouvelles personnes dans le mouvement, à l'exemple de la danseuse Giannina Censi. Le théâtre et la danse vont être souvent abordés en même temps que la musique. C'est Luigi Russolo, avec son manifeste *l'Art des bruits*, qui va révolutionner la façon de penser la musique. Il met en avant un art musical fait de bruits de la vie, de la ville moderne, du quotidien (bruitisme) qu'il va reproduire grâce à la création de nouveaux instruments (Rumorharmoniums). Il dit « *Nous prenons infiniment plus de plaisir à combiner idéalement des bruits de tramways, d'autos, de voitures et de foules criardes qu'à écouter encore, par exemple, l'« Héroïque » ou la « Pastorale »* » ou encore « *cette coordination lyrique et artistique du chaos bruitiste de la vie constitue la nouvelle volupté acoustique, seule capable d'exciter vraiment nos nerfs, d'émouvoir complètement notre âme et de décupler le rythme de notre vie* ». La musique va être elle aussi représentative du monde moderne contemporain aux futuristes. Ils veulent mettre en avant ce nouveau rythme de vie plus intense, cette vitesse des machines qui engendrent des bruits divers et variés (« *les râles des moteurs qui respirent avec une animalité indiscutables* » « *il ne faut pas oublier les bruits absolument nouveaux de la guerre moderne* ») et ce dynamisme, cette vitalité qui constituent le monde moderne.

Les futuristes veulent changer la façon d'aborder chaque art, il est nécessaire de remettre en question les concepts préétablis. Ils émettent des suggestions pour ce qui est de l'architecture des villes, des campagnes. Plusieurs manifestes concernant l'architecture sont conçus à l'exemple de celui de Marinetti ou de Virgilio Marchi. Il est question d'une architecture qui permette de rendre compte de la dynamique de la vie moderne en mettant en avant l'industrialisation et les machines. Elle doit refléter la vie tumultueuse et assourdissante. Il faut voir vers le futur et aménager les villes en fonction des nouvelles attentes et caractéristiques de la modernisation. Prenons l'exemple de Virgilio Marchi qui rejette dans son

architecture tout ce qui tient du statisme pour une architecture du mouvement, du dynamisme. Ils vont représenter des bâtiments gigantesques pour une population urbaine croissante, massive.

Leurs travaux vont être montrés lors d'une exposition d'architecture futuriste à Turin. Pour résumer les futuristes sont intéressés par les nombreuses possibilités qu'offrent l'Art mais qui sont de leur point de vue très peu exploitées. Ils souhaitent constituer une nouvelle façon de penser la musique, la danse, l'architecture et même la mode ou l'art décoratif.

Le futurisme est un mouvement intéressant puisqu'il est précurseur des réflexions que nous abordons, c'est pourquoi il est important de consacrer à ce mouvement quelques lignes.

C. Le Jeu : Espace interactif du réel au virtuel, de l'imaginaire au rationnel

S'il existe encore des réfractaires au numérique et aux nouvelles technologies, il devient un passage obligé, l'exemple du passage à la télévision numérique nous prouve que l'on ne peut plus faire sans. C'est notre rapport au monde et aux objets qui change, et qui évolue. Le jeu espace interactif et tangible par nature en est la preuve.

1. Les jeux en réseaux

Si les réseaux sociaux sont un exemple, les jeux en ligne le sont tout autant à l'exemple de World of Warcraft.

Le jeu vidéo est : « *un dispositif sociotechnique d'interaction introduisant une relation de communication entre le joueur et le système, dans un univers fictionnel* » (Mauco Olivier, *A la croisée des mondes : communiquer à l'ère numérique regards croisés sur la sociologie des usages*. Presse des Mines 2011, p304)

Les jeux vidéo communautaires tels que World of Warcraft introduisent des règles de vie réelles, il est souvent nécessaire de se regrouper en guilde pour gagner. Ces jeux vidéo encouragent les interactions avec autrui. Celles-ci deviennent presque inévitables. C'est à travers une expérience de jeu virtuel et à travers un avatar, un personnage créé de toute pièce, que des personnes réelles interagissent entre elles. Ces groupes, ces guildes ont jusqu'à leur propre langage et leurs propres expressions.

La guilde est « *un groupe avec une vocation, qui n'est pas seulement celle d'exister, mais aussi d'accomplir des actions dans le cadre du jeu [...] (ils) s'associent dans*

l'objectif de vivre une expérience partagée ». (Mauco Olivier, *A la croisée des mondes : communiquer à l'ère numérique regards croisés sur la sociologie des usages*. Presse des Mines 2011, p304)

Ces relations survivent en dehors du jeu, des joueurs qui se rencontrent dans le jeu deviennent amis et vont parfois jusqu'à se marier. Il y a un sentiment d'appartenance fort à ces guildes. Elles instaurent une certaine hiérarchie en fonction des ressources de chacun.

Pour que ces échanges se créent, Olivier Mauco repère trois procédés : « les dispositifs communicationnels, la fonctionnalisation des espaces et la compétence ludique ». Il entend par là que pour qu'il y ait une socialisation en ligne, les réalisateurs vont intégrer des salons de discussion publics, privés, spécialisés dans l'achat d'objets etc. Chaque joueur peut aussi posséder une liste de contacts avec lesquels il peut discuter, échanger, jouer. Dans cet univers de jeu on retrouve des éléments du monde réel tels que les fêtes calquées sur le calendrier : Halloween, Noël etc. C'est ce qu'il appelle « *fonctionnalisation des espaces, des lieux* ». C'est aussi un moyen d'intégrer des quêtes, aller de ville en ville, traverser des contrées hostiles ; on rejoint alors la dimension ludique du jeu où il va falloir se battre, réfléchir pour réussir.

Les villes sont elles aussi des lieux d'échanges, de partages et de rencontres entre joueurs. Enfin, ce qui favorise les activités multi-joueurs, est le « *level design* », c'est-à-dire le fait de structurer le jeu en niveaux. Pour passer d'un niveau à l'autre, il est fortement conseillé de jouer en groupe. Ainsi les jeux vidéo, les réseaux sociaux sont des outils virtuels basés sur le monde réel, ils ne pourraient exister sans ce contact au monde réel. Le Social Gaming, organisé par le pôle numérique du manège.mons lors du festival Via en 2011, reprend ces dimensions d'interaction sociale à travers le jeu vidéo : pour gagner il faut jouer l'un avec l'autre et non l'un contre l'autre.

Le concept du social gaming est intéressant à étudier puisqu'il reproduit les rencontres que l'on peut faire dans la réalité, dans le monde virtuel.

2. Les jeux dans la ville

Les jeux vidéo se développent de plus en plus en ville. En effet des jeux vidéo urbains permettent de parcourir la ville en jouant. Les lieux publics sont des lieux d'expériences. Il est

question ici des liens entre le jeu et le patrimoine³⁴. Quelles interactions sont possibles ? On parle alors de jeux sérieux (Serious game). Mais pourquoi ne pas parler plutôt de « jeux utiles » ? C'est ce que propose Cédric Levret rencontré lors d'une conférence à la maison folie de Wazemmes intitulée « Urbanités numériques ». Cédric Levret est co-fondateur et Directeur Général de la Furet Company, il pense que « *le visiteur est acteur de sa découverte, il y a en effet tout l'aspect imaginaire lié au lieu qui est développé, il faut que le participant utilise son imaginaire pour avancer dans le jeu. Le jeu sert aussi à mettre en valeur des zones peu visités* »

Ainsi le virtuel révèle le réel, le jeu va permettre d'irriguer des zones peu visitées par les habitants d'une ville. Par l'utilisation d'un Smartphone, le joueur/visiteur découvre la ville et l'espace. Le regard n'est pas fixe, il devient multiple. La *Furet Company* propose différents types de jeux : des jeux de rôle, des enquêtes... Pour que le jeu fonctionne il faut qu'il y ait une complémentarité entre le territoire et le jeu, il faut en effet se référer à la mémoire collective, c'est-à-dire à l'histoire de la ville. Ceci est possible à travers un travail de recherche important dans les archives avant la conception du jeu. (Le projet *Mon Œil* qui se base aussi sur l'Histoire de la ville s'inscrit dans ces démarches de recherche).

Les Alternative Reality Game (ARG) sont des jeux qui font émerger d'un élément réel un détail ou un indice et ainsi créent du lien entre le réel et le virtuel. Cela rejoint le principe de la réalité augmentée. Cédric Levret insiste sur le fait que « *la ville est différente d'un musée, elle n'est pas organisée pour la visite, il faut donc prendre en compte les flux de circulation. La ville se prête à d'autres pratiques, elle n'est pas destinée à ça. Le numérique crée un espace de visite dans la ville, un trajet, un parcours via le jeu.* »

Ceci est aussi valable pour les œuvres d'art dans l'espace public.

Le projet « [QR]iosité » de Nathalie Paquet est une expérience numérique urbaine qui s'inspire du jeu et de la narration transmédia. Elle permet de découvrir chaque jour à l'aide de codes QR des contenus différents. Ce dispositif s'inspire de ce qu'il se passe quotidiennement dans la ville. En effet la ville mobile n'est jamais exactement la même chaque jour. Ce dispositif permet de créer des parcours de jeux différents dans la cité ainsi que des contenus adaptés pour tous.

³⁴ Cf. Définition dans le lexique (Annexe n°8)

Ici le jeu par le biais des nouvelles technologies sert à redécouvrir sa ville, ou à découvrir des espaces encore inexplorés par le visiteur. Ces jeux en ville sont donc des moyens de conserver un patrimoine culturel et de le faire découvrir. En France le patrimoine culturel est quelque chose d'important, il est d'ailleurs « *sujet d'un engouement collectif dont témoigne le succès des Journées européennes du patrimoine. Son champ ne cesse de s'étendre, et il revêt une dimension immatérielle et symbolique qui en fonde la valeur.* » (Françoise Benhamou, *Économie du patrimoine culturel*, La Découverte « Repères », 2012, p1)

Ce patrimoine culturel permet d'être conservé en le rendant visible. Ces jeux dans la ville sont un moyen pour le faire (les journées du patrimoine en sont un autre). Nous pourrions terminer sur une dernière citation de Françoise Benhamou, économiste française, « *Que deviendrait l'histoire des arts si les «édifices dépositaires du génie de chaque siècle, au lieu d'acquérir en vieillissant cette vénération publique qui doit les rendre sacrés, se trouvaient condamnés, comme les productions éphémères de la mode, à ne paraître un jour que pour faire place à ceux du lendemain?»*, écrivait Quatremère de Quincy dans le *Journal de Paris* en février 1887, alors qu'il tentait d'empêcher la destruction de la fontaine des Innocents à Paris [cité in Chastel,1986,p.408]. *La préservation du patrimoine ne relève pas seulement de l'histoire des arts, elle matérialise la psyché collective, le souci de préserver l'identité et la mémoire.* (Françoise Benhamou, *Économie du patrimoine culturel*, La Découverte « Repères », 2012, p. 113)

Pour Françoise Benhamou il y a une économie du patrimoine culturel qui est de plus en plus importante. Le patrimoine culturel s'il est mis en avant et préservé permet de rendre une ville beaucoup plus attractive et rentable.

III. Fracture numérique et culturelle : limites d'un monde urbain fantasmé

L'arrivée des nouvelles technologies a bouleversé notre façon de concevoir la relation à l'autre mais aussi à l'espace, à l'art, à la culture, c'est ce que l'on nomme révolution numérique. Cependant, il est fréquent de remarquer que tout le monde n'a pas accès aussi facilement à ces nouvelles technologies, on parle alors de fracture numérique. Les nouvelles pratiques numériques engendrent des usages qui découlent d'une utilisation de plus en plus poussée et globalisée de ces supports technologiques et qui n'étaient ni prévus, ni prévisibles.

A. Une globalisation contrastée

Comment envisager la ville aujourd'hui ? Le phénomène de globalisation a certes engendré le partage des cultures mais n'empêche-t-il pas aussi la culture de l'individualité ? Cette restructuration du monde peut être questionnée.

1. « LA » Métropole

Aujourd'hui nous parlons de « la » métropole car on pourrait penser qu'il n'existe plus qu'une seule et même métropole « diffractée en une série de pôles régionaux et dont l'ensemble des dispositifs de connections –gares, autoroutes, aéroports, transport de données, etc. – font évidemment partie » (*La fête est finie*. Editeur inconnu. Empreint à la Bibliothèque universitaire de Lille 3, p7) L'appellation « Lille Métropole » illustre ce phénomène (de même que pour Bordeaux métropole ou Limoges métropole). Ces villes seraient des parties de la seule et unique métropole mondiale, « comme un arrondissement oublié de New York, Londres ou Tokyo » (*La fête est finie* p7). Le concept de capitale européenne de la culture serait alors les prémices de cette métropolisation du monde, « le cheval de Troie d'une normalisation impériale ». (*La fête est finie* p7).

Cette globalisation entrainerait alors une normalisation des choses, on tendrait vers une standardisation des individus et des cultures. A force d'être interconnecté, nous pourrions laisser place à une culture aux multiples influences, certes, mais qui serait unique. Le logo de Lille 2004 est intéressant à analyser puisque c'est un bonhomme courant comme le petit poucet avec ses bottes de sept lieux sur un territoire exigu. Ce personnage pourrait aller et

venir facilement et rapidement entre les villes, les régions, les pays du monde. L'arrivée des nouvelles technologies a augmenté la rapidité avec laquelle on se déplace et on communique comme si nous avions chaussé ces fameuses bottes. A force de courir aux quatre coins du monde pour être connus et reconnus nous oublions de nous concentrer sur ce qui faisait notre richesse culturelle et identitaire. La multiplication des échanges et des influences entraînerait une perte d'identité, l'arrivée du cinéma américain en Europe, notamment des blockbusters, limite la production et la diffusion de films nationaux aux budgets moins conséquents par exemple.

2. Identité réelle et virtuelle

Internet est l'affirmation de sa personnalité, ou plutôt de ses personnalités. En effet, s'il existe une identité réelle, il existe aussi l'identité numérique qui peut se composer d'une ou de plusieurs personnalités. On parle aujourd'hui d'identité numérique, c'est-à-dire d'une identité qui fait le lien entre un monde réel et un monde virtuel. Dans le dictionnaire de l'académie française l'individu est « *une entité organisée* » ou « *un être qui a une existence distincte de celle des autres êtres* ». A travers ces nouvelles technologies l'individu construit son identité, en effet il laisse de façon consciente ou non des traces sur les différents supports numériques.

Ainsi un individu aujourd'hui, peut se construire plusieurs identités culturelles à travers les contenus qu'il collecte.

A l'heure de la globalisation, les contenus culturels sont facilement échangeables dans le monde entier ; ainsi il est possible d'être intéressé par le cinéma américain et par la musique traditionnelle mongole. Ces contenus culturels sont stockés sur des supports tels que des disques durs, clés USB ou « Clouds ». Nous pouvons être des individus pluriculturels aimant la musique pop anglaise, la peinture flamande, le cinéma iranien, la sculpture africaine. En outre nous laissons chaque jour des traces numériques de nos passages, mais ces traces constituent-elles aussi notre identité numérique ? Chaque site que nous visitons, chaque contenu que nous téléchargeons, chaque photo que nous partageons sont gardés en mémoire quelque part sur un serveur.

Il en est de même pour nos déplacements en ville ou ailleurs ; par exemple lorsque nous utilisons un GPS ou un service de géolocalisation nous laissons des marques de notre passage. La multiplication des systèmes de vidéo surveillance ou l'utilisation de « smartphones » permet de suivre nos moindres faits et gestes. De nouveau cette globalisation semble être à double tranchant, si elle permet une plus grande liberté d'échange et de découverte, elle est aussi synonyme de plus de contrôle et de surveillance.

B. Fracture numérique

L'accès à la culture et aux nouvelles technologies pour tous et partout n'est pas chose facile. Avec l'arrivée du numérique certaines inégalités se sont creusées alors qu'elles auraient parfois du se réduire. Beaucoup aiment parler de « fracture numérique » mais qu'en est-il vraiment ? Existe-t-elle ou n'est-elle qu'un mythe ?

1. Aménagement du territoire

Le numérique, s'il a une place importante dans nos sociétés et nos vies, il n'est pas accessible à tous. Les nouvelles technologies ne sont pas à disposition de tous, il reste des zones urbaines, des catégories de population qui n'ont pas accès à ces nouvelles méthodes de communication, de création, de déplacement, d'information etc.

L'aménagement des villes en nouvelles technologies s'accroît chaque année. Les villes mettent à disposition des habitants des bornes tactiles, des zones de wifi gratuit, des cyberspaces. La carte ci-après met à jour les espaces publics numériques en Nord Pas De Calais, on repère qu'ils sont nombreux mais qu'il reste des zones qui ne sont pas encore aménagées. Dans une enquête du CREDOC (Centre de Recherche pour l'Etude et l'Observation des Conditions de Vie) sur « La diffusion des technologies de l'information et de la communication dans la société française », datant de 2008 et à l'initiative du conseil général des technologies de l'information, on explique que :

« 69% des Français disposent d'un ordinateur à domicile et 61% ont accès chez eux à Internet. La diffusion de ces nouveaux médias se poursuit à un rythme un peu moins élevé que l'an dernier (pour Internet, on enregistre ainsi + 6 points en 2008, contre + 10 points en 2007), mais la croissance reste soutenue, surtout lorsque l'on tient

compte du fait que les personnes qui ne sont pas déjà équipées auront plus de mal à franchir le cap que les premiers équipés.

Le « fossé numérique » reste en effet important : les retraités (26% d'entre eux seulement sont connectés à Internet chez eux), les non-diplômés (27%) et les ménages modestes (34% des personnes disposant de moins de 900 euros mensuels dans leur foyer) sont nettement moins souvent équipés qu'en moyenne (61%) ; dans ces groupes, le basculement dans l'ère numérique se fera sans doute plus lentement que chez les cadres (88%), les étudiants (86%), les 12-17 ans (89%) et les hauts revenus (91%)³⁵. »

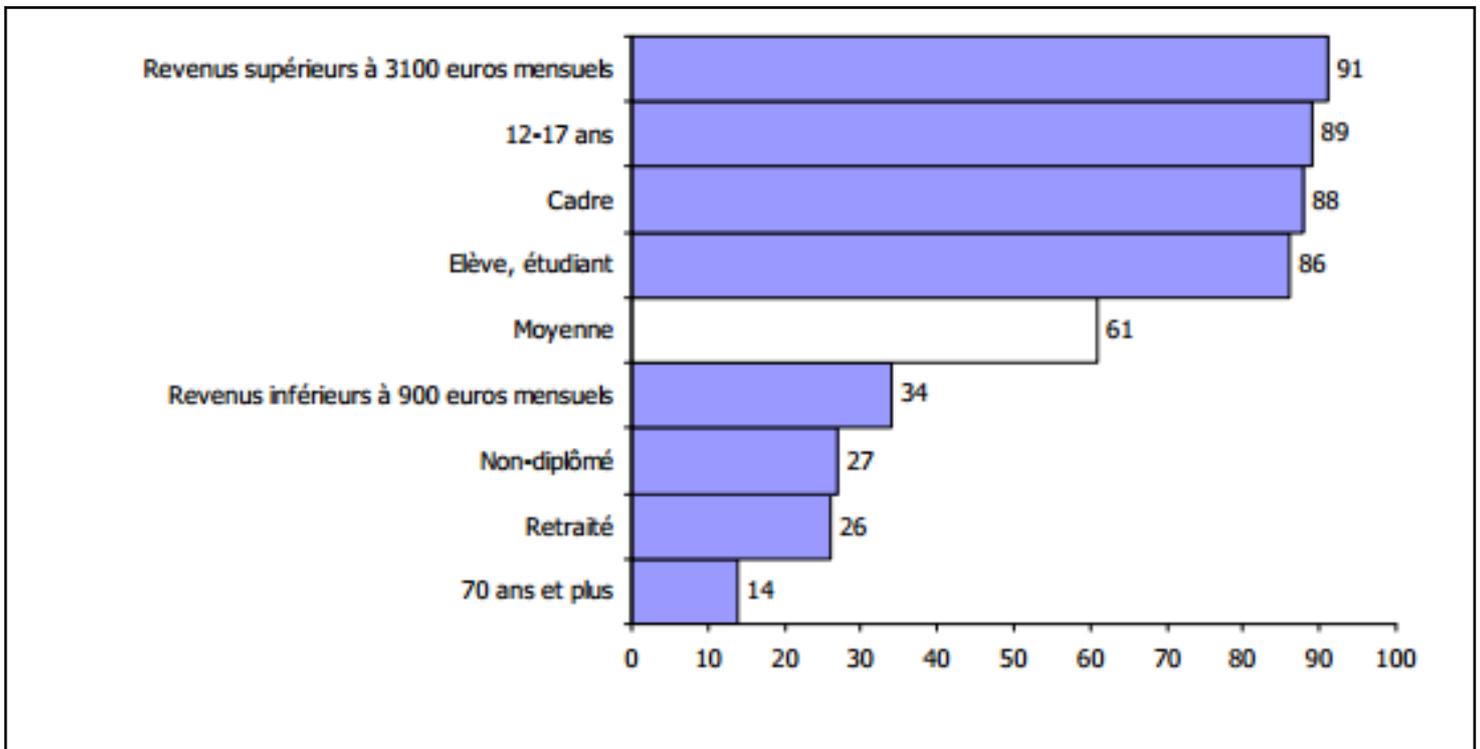


Figure 18 : Graphique illustrant le taux d'équipement à Internet à domicile en %
Source : CREDOC, enquête « Conditions de vie et Aspirations des Français », Juin 2008

Il existerait donc un véritable fossé ou une fracture numérique. Tout le monde n'a pas accès de la même manière à internet et par extension aux nouvelles technologies. Il est ici question de l'entrée dans une nouvelle ère celle du numérique, cette entrée se fait par étape mais il subsiste des inégalités.

La fracture numérique serait alors une réalité, cette réalité est remise en question par Eric GUYCHARD qui parle de « Mythe de la fracture numérique ». On entend partout parler de

³⁵ Source : www.arcep.fr

fracture (ou de fossé) numérique mais existe-t-elle réellement ? L'auteur pense que l'on observe cette fracture sans pour autant en donner les raisons ou les conséquences exactes.

*« La « fracture numérique » est une expression fréquemment utilisée dans les médias, les discours politiques et la recherche. Je montre qu'elle n'a aucun sens ni fondement, qu'elle est l'expression d'une idéologie, celle du libéralisme, et que son emploi favorise les analyses scientifiques conformistes. [...] La plupart du temps, la fracture numérique est présentée comme allant tellement de soi qu'il est inutile d'en préciser le sens : il suffit de la mesurer. Ce que l'on fait, en calculant ou estimant des taux d'équipements : présence ou absence d'ordinateurs à domicile, sinon de connexions internet ou de hauts débits vont aider à déterminer de quel côté de la « fracture » positionner une personne ou un groupe de personnes. Car cette fracture-fossé relève du collectif ; elle s'apparente à une frontière. » (cf. Guichard Eric, *Le mythe de la fracture numérique* [en ligne]. 2009. Disponible sur : <<http://barthes.enssib.fr/articles/Guichard-mythe-fracture-num.html#tthFtNtAAB>> p1.)*

Qu'en est-il alors réellement de cette fracture ?

Espaces Publics Numériques en Nord - Pas de Calais

Situation au 30 mars 2013

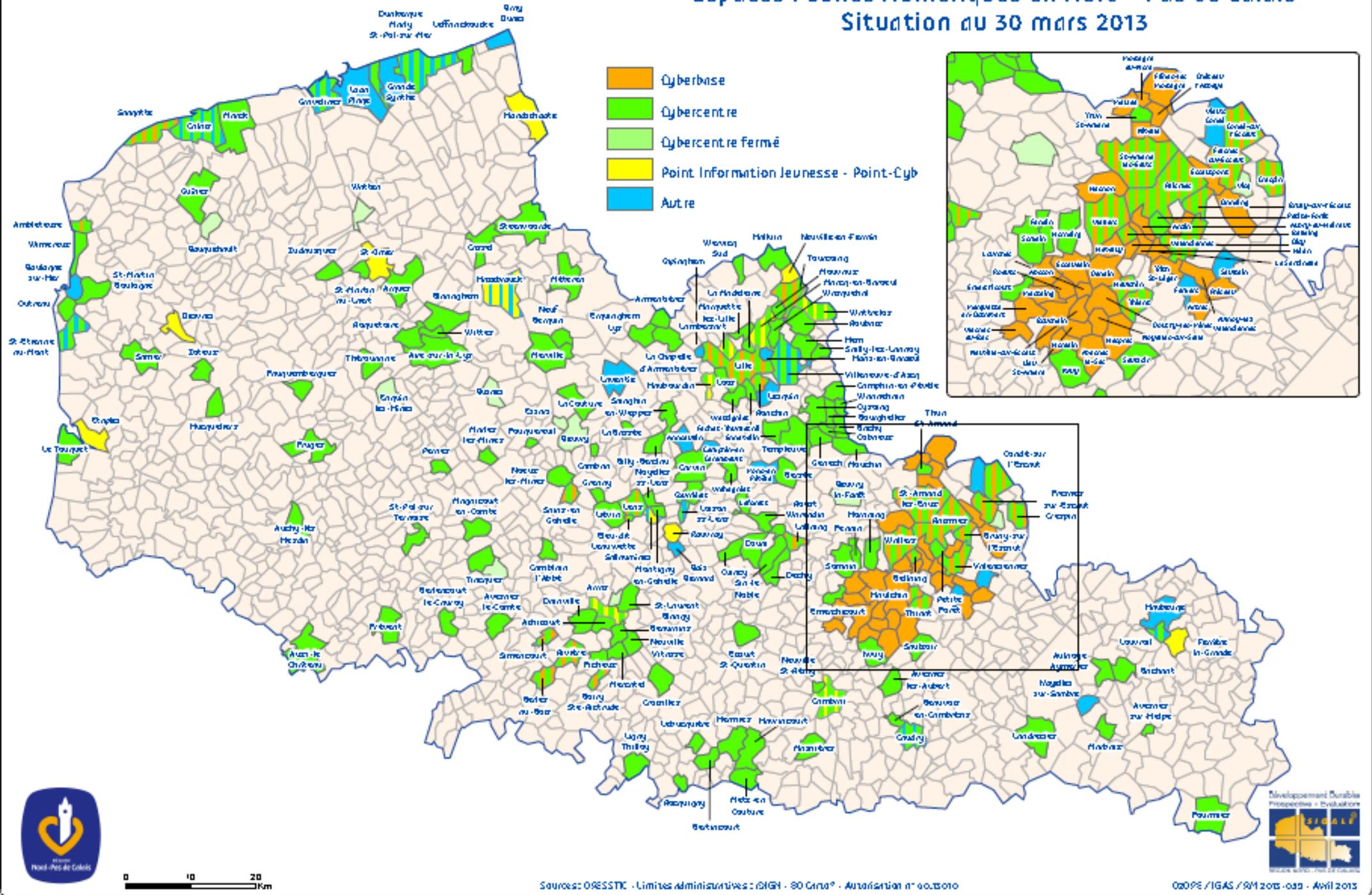


Figure 19 : Cartes des Espaces Publics Numériques en Nord Pas De Calais au 30 mars 2013 / Source : Région Nord Pas De Calais

2. *S'équiper et se cultiver*

Les foyers en France sont de mieux en mieux équipés. Les enquêtes d'Olivier Donnat sur les pratiques culturelles des français à l'ère numérique révèlent en effet que les foyers sont majoritairement en possession d'un lecteur de DVD, d'une chaîne hifi, d'un ordinateur, d'une télévision, autant de moyens pour accéder à des contenus culturels. 97% des foyers français possèdent un lecteur DVD ou magnétoscope, 97% un téléviseur, 57% un appareil photo numérique, et 56% un ordinateur fixe. Cependant il reste une minorité qui vit en marge de ces équipements et qui n'y a pas accès. Les clivages sociaux sont en effet réels :

« 61% des foyers des classes populaires disposent aujourd'hui d'au moins un ordinateur à leur domicile (ce taux d'équipement atteint les 73% au sein des autres classes sociales). Le manque de moyens financiers et/ou l'absence d'intérêt pour une technologie dont on imagine mal à quoi elle pourrait servir et qui, au surplus semble à certains difficilement appropriable sont parmi les raisons principales de ce taux d'équipement plus faible dans les milieux socialement les moins favorisés. » (cf. Fabien, Lelong Benoît, Metzger Jean-Luc. *Inégalités numériques : clivages sociaux et modes d'appropriation des TIC*. Paris, LAVOISIER, 2009, p41).

L'équipement en nouvelle technologie servirait différents objectifs selon la classe sociale à laquelle on appartient. Pour les classes aisées cela permettrait d'avoir accès par le biais d'internet et d'un PC, à un ensemble de contenus culturels importants. Alors que pour les classes plus modestes cette acquisition technologique permettrait de se former à ces nouvelles pratiques numériques et faciliterait l'insertion professionnelle.

Selon Bourdieu *« les agents sociaux, et aussi les choses en tant qu'elles sont appropriées par eux, donc constituées comme propriétés, sont situés en un lieu de l'espace social, lieu distinct et distinctif qui peut être caractérisé par la position qu'il occupe par rapports à d'autres lieux »*. (*Méditations pascaliennes*, le seuil, Paris, 1997, p 161).

L'utilisation de ces technologies suppose un apprentissage et des connaissances spécifiques ; toutefois tout le monde n'a pas accès de manière égale à cet apprentissage. Les inégalités numériques découleraient d'inégalités sociales déjà présentes auparavant :

« Les investissements conséquents [...] (des classes modestes) dans certains usages du PC et d'Internet sont à lire comme une réponse à des inégalités sociales subies

[...]. Ces mêmes inégalités sociales sont en revanche, pour les populations moins bien dotées en différentes sorte de capital (notamment culturel) à l'origine d'inégalités numériques manifestes qui les tiennent un peu plus encore à la périphérie d'une société socialement inique ». (Fabien, Lelong Benoît, Metzger Jean-Luc. *Inégalités numériques : clivages sociaux et modes d'appropriation des TIC*. Paris, LAVOISIER, 2009 p 60)

De plus, aujourd'hui l'ordinateur entre dans nos vies dès notre plus jeune âge, il fait partie intégrante de la sociabilité. En effet, l'accès aux réseaux sociaux est un élément important dans une vie sociale juvénile. Les foyers non équipés paraissent alors marginaux.

C. Obsolescence technologique

« *Prothèses malhabiles d'hier, les claviers, souris, joypads, et stylets sont-ils autre chose que des mains tendues entre le monde virtuel et l'homme ?* » François Bliss de la Boissière

C'est parce que tout monde a ses limites qu'il faut envisager celle du virtuel. Les avancées technologiques, que nous avons pu exposer, nous prouvent que le numérique ne cesse de s'étendre, néanmoins arriverons nous toujours à surpasser ce que nous venons de créer ?

1. La pérennité de l'œuvre numérique en question

L'œuvre d'art numérique suppose une réflexion sur sa pérennité. Comment une œuvre d'art numérique évolue-t-elle dans le temps ? Le numérique semble éternel mais il faut toutefois prendre en compte la question de l'obsolescence possible de ces nouvelles formes de création. L'évolution technologique de plus en plus rapide fait se poser ce genre de question. Il faut en effet adapter aux technologies d'aujourd'hui des œuvres numériques d'hier. Certaines pièces qui se faisaient à l'époque de la création ne se font plus aujourd'hui, ce qui pose problème pour la diffusion de l'œuvre numérique dans le temps. Cette adaptation technologique coûte beaucoup d'argent.

Chaque nouveau média, même s'il accroît sa capacité de stockage, est de plus en plus fragile, volatile et donc capable de disparaître. Certains de ces nouveaux médias sont d'une grande complexité et mettent en place des schémas d'une nouveauté jamais égalée, néanmoins ils restent fragiles. Prenons l'exemple de films qui ont été tournés au XX^{ème} siècle sur des bobines et que l'on a tenté de conserver. Ces dernières s'abîment avec le temps et il n'y a plus de moyens pour les lire aujourd'hui.

Lors du 7^{ème} cycle de rencontres débats « art [espace] public » à Paris en mars dernier Stéphane Perraud, artiste plasticien, pense qu'il faut sensibiliser les décideurs publics pour mieux considérer l'art numérique. Il ajoute qu'il faut « *aller vers quelque chose de transversal et pas seulement d'art numérique sinon nous allons nous « ghétoiser ».* On a toujours besoin d'être dans une case pour exister politiquement. [...] Les arts numériques n'existent pas administrativement en France (il n'y a pas de ministère dédiée). On parle d'art Multimédia, de création numérique mais pas forcément d'art numérique à part entière. Il y a énormément de discours sur la création numérique en général, et on y fait entrer tout ce qu'il parle de l'image. »

Pour lui il n'y pas vraiment eu de révolution numérique et en effet il y a eu beaucoup d'attente sur cette révolution sans vraiment en avoir vu les résultats. L'art numérique fait partie de l'art contemporain, il faut donc le considérer comme tel. En outre il y a toujours eu un lien tenu entre art numérique et éducation aux nouvelles technologies. « *La création numérique reste un enjeu politique, quand on met une définition on peut figer une esthétique or l'art numérique n'est pas défini donc on peut encore être en débat et en exploration.* »

Stéphane Perraud a répondu à une commande pour la gare de l'est de Paris. Il a voulu à travers des capteurs et des diodes électroluminescentes représenter les flux de la gare, les déplacements de masse, l'arrivée quotidienne de personnes qui viennent travailler sur Paris et qui repartent le soir. Son installation recrée des phares qu'il a placés au centre des vitraux de la gare. Il a utilisé les données de la SNCF pour illustrer les flux d'entrées et de départs dans la gare. Il explique que cette œuvre n'a pas fonctionné comme il le souhaitait. En effet la non pérennisation de l'œuvre est due au manque d'interaction entre les voyageurs-spectateurs, l'œuvre et le personnel SNCF. Ces derniers s'attendaient à un « gros gadget ». C'est aussi l'un des problèmes avec l'art numérique, beaucoup ne voient que la performance technologique et non pas le discours artistique. De plus une œuvre d'art numérique coûte plus cher qu'une simple statue. Cet exemple montre de quelle façon la SNCF a été dépassée par sa

propre culture. L'art numérique relève en effet de l'art contemporain et n'est pas forcément dans la recherche du beau.

2. « Une hémorragie de donnée »

L'art numérique aime s'interroger quant à l'impact des nouvelles technologies sur notre monde, sur nos relations à l'espace urbain, à la culture, aux autres, cependant est-ce la question qu'il faut se poser. Il est tentant de voir comment les nouvelles technologies affectent déjà nos comportements. Nos expériences ne deviennent pas technologiques, elles le sont déjà. Nous sommes dans une ère où presque tout est technologique, la ville moderne est technologique. Plusieurs limites à ce monde du tout numérique se posent pourtant. Elles concernent notre liberté de penser et de se déplacer. Nous utilisons des dispositifs, tels que le GPS, ou les téléphones portables, qui enregistrent nos mouvements et qui sans que nous le sachions sont capables de transmettre nos positions à des sociétés de télécommunication gouvernementales. Facebook est aussi un exemple qui abonde en ce sens puisque toutes photos, conversations, vidéos postées sont précieusement conservées et deviennent ainsi la propriété de l'entreprise. Le documentaire Citizen Cam de Jérôme Scemla nous interroge sur ce rapport aux nouvelles technologies.

« La police de Reykjavik a lancé en 1996 une chaîne de télévision qui retransmet 24 heures sur 24 les images de deux cents caméras de surveillance. Cette chaîne, baptisée HumaniTV, bat tous les records d'audimat. Elle défie la morale et la liberté individuelle à chaque instant. Analyse d'un succès qui pourrait bien s'exporter rapidement. » (Synopsis du documentaire de Jérôme Scemla)

Jérôme Scemla réalise un documentaire sur une ville islandaise qui, par le biais des nombreuses caméras de police installées, permet à tous les habitants d'observer ce qu'il s'y passe. Une chaîne de télévision est consacrée à ces vidéo surveillances qui filment les rues, certaines habitations et même le central de police. Les habitants peuvent alors s'espionner mutuellement. Le réalisateur réalise ce faux documentaire pour nous faire prendre conscience des pratiques liberticides, que nous engendrons parfois de nous-mêmes. Il suffit en effet de voir le succès d'émissions de télé-réalité ou des réseaux sociaux tels que Facebook où tout le monde peut voir ce que l'on fait. Si tout ce que l'on voit dans ce documentaire est faux, ce n'est pas le cas de la dernière photo qui fait écho à ce que nous venons d'évoquer sur

l'enregistrement de données, puisqu'elle nous montre l'existence de centres qui interceptent les communications téléphoniques et qui peut espionner à son insu n'importe quelle personne. Tout est faux, sauf la NSA qui surveille toutes les communications. *Citizen Cam* adopte les codes du documentaire pour produire un discours sur la vidéosurveillance : on retrouve en effet des interviews de personnages, des images d'archives pour tromper le spectateur. Il mêle le réel à la fiction. ³⁶

S'il est toutefois difficile de penser un monde sans ces technologies, il est intéressant de voir comment notre comportement se modifie face à celles-ci. C'est ce qu'évoque Dan Belasco Roger lors d'une interview réalisée lors d'un laboratoire « Crossroads » organisé à Mons en Avril 2012. Ce dernier se joue de ces dispositifs puisque tous ses déplacements sont enregistrés sur son GPS, il réutilise les lignes créées par son GPS pour les projeter et chaque ligne correspond à un instant de sa vie. Ce dernier parle d' « Hémorragie des données », nous sommes constamment en contact avec ces flux d'information que l'on émet ou que l'on reçoit. Ces flux de données nous ne les contrôlons plus vraiment.

« Chaque distributeur automatique que nous utilisons, et dans lequel nous devons entrer un code, chaque fois qu'on utilise une carte bancaire, chaque fois que notre téléphone se connecte à un autre téléphone...etc. ce sont des données qui sont produites. » (Dan Belasco Rogers durant une interview réalisée au cours du laboratoire)

3. Low technologies

L'impact des nouvelles technologies sur nos pratiques culturelles et artistiques est de plus en plus important. On peut toutefois s'interroger sur l'avenir de ces nouvelles pratiques. L'exposition Low Tech à Maubeuge durant le festival Via 2012 peut relativiser ce propos. En effet si la place des nouvelles technologies est de plus en plus importante au sein de notre société, ne peut-on pas penser qu'un jour il y ait une lassitude ? Ne serons-nous pas fatigués de ce nouveau rapport au réel ? La numérimorphose des contenus culturels a entraîné un rapport nouveau à la culture. Le numérique engendre l'apparition de nouvelles pratiques, de nouveaux « artistes-amateurs ».

³⁶ Documentaire disponible à cette adresse : http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=T_vwVul4VEE#!

L'exposition Low Tech est un hommage au passé et à la simplicité des rapports avec les objets physiques. C'est un retour au simple émerveillement, un peu comme le train miniature de Ryota Kuwakubo (« *the tenth sentiment* »). L'utilisation d'objet de récupération projette des ombres de bâtiments, de forêts, de lignes électriques comme si nous contemplions le paysage à la fenêtre du train.

Une autre artiste, Nicky Assman avec *Solace*³⁷, met en scène une bulle de savon géante qui ici n'est pas ronde mais plate. Un dispositif assez simple constitué d'une barre, qui est trempée dans un mélange savonneux, crée la bulle qui éclate au bout d'un moment. Une nouvelle fois l'émerveillement est fort devant la beauté et la fragilité d'une simple bulle de savon. Il y a un étonnement devant ces installations simples que nous présente l'exposition.

Les œuvres d'All et Ant1 appartenant au collectif Métalu à Chahuter (Antoine Rousseau et Alain Chautard) pourraient tout à fait entrer dans ce paragraphe des Low Technologies, puisque leur création mêle technologies numériques (à travers les sons créés) et objets détournés (instruments de musiques par exemple). Ils vont par exemples utiliser des appareils électroménagers pour les transformer en instruments de musique. Ils vont aussi réutiliser des vieux objets recyclés ou des instruments de musiques pour en faire des tables de DJ. Les objets détournés par All et Ant1 ont pour objectif de rendre accessible la musique électronique au plus grand nombre. Et pour cela ils ne font pas table rase du passé comme le revendiquait les futuristes, ils vont jouer sur l'hybridation des supports musicaux. En effet ils vont utiliser des objets de récupération et inventer des programmes informatiques pour créer des machines électroniques et ludiques à la frontière entre nouvelle technologie et objet obsolète. Ainsi ils détournent l'obsolescence technologique en créant de nouvelles formes artistiques.

³⁷ Cf. <http://nickyassmann.net/work/solace>

Conclusion

Le projet *Mon Œil* du collectif Amalgamix initie des réflexions sur la manière de concevoir l'art et la culture dans la ville de nos jours.

Aujourd'hui la ville se veut créative pour être attractive. Richard Florida l'a bien compris, ses théories sont diffusées dans le monde entier. Les capitales culturelles font échos à ces concepts. Pour redorer son image, la ville se doit de mettre en avant ses structures culturelles, et de montrer qu'il y fait bon vivre. Il faut donner à voir une ville festive, chaleureuse, tolérante et multiculturelle. Cela passe par une réhabilitation des quartiers délaissés, des zones industrielles abandonnées et la mise en place de politiques d'investissement dans l'organisation d'événements culturels imposants, la création d'établissements innovants et la restructuration des espaces publics. Dunkerque en 2013 et Lille en 2004 ont saisi l'opportunité de l'événement capitale culturelle comme moteur d'une nouvelle vie urbaine.

La globalisation du monde entraîne un remodelage de notre conception de la métropole. La métropole devient globale, c'est-à-dire qu'elle n'évolue plus seule mais en réseau avec les métropoles du monde entier. L'arrivée des nouvelles technologies et du numérique a accéléré ce phénomène. Ainsi les villes entrent en concurrence, chacune d'elles tentent de devenir la plus innovante, la plus culturelle, la plus créative et donc la plus attractive. Nous vivons à l'ère du réseau, ce dernier impacte la géographie et l'économie du monde comme il impacte l'art et la culture. Les échanges culturels, sociaux, économiques sont en pleine mutation. Les transformations qui s'opèrent au sein du secteur culturel ne sont qu'un exemple des révolutions à l'œuvre depuis le début du XX^{ème} siècle. Ces révolutions technologiques, numériques et culturelles concrétisent des visions de villes utopiques imaginées il y a des décennies par des penseurs, des philosophes, des écrivains et des artistes.

Ces projets de cités créatives, globales et numériques peuvent passer pour utopiques car lorsque l'on analyse de près ces différents phénomènes de nombreuses inégalités et contradictions apparaissent. Les fractures numériques et culturelles ne sont pas illusoire. En effet les politiques ont tenté de réduire les fossés d'inégalités qui séparent les populations, à l'exemple de politiques de démocratisation culturelle, en améliorant l'accessibilité à ces domaines. Néanmoins, si des progrès sont à noter, il reste encore beaucoup à faire. En outre la

mondialisation et les pratiques économiques actuelles tendent à rendre cela encore plus complexe.

Si la ville et l'espace urbain sont au centre de nos réflexions, l'artiste l'est tout autant. Son statut a évolué et évolue encore aujourd'hui. La concurrence entre les villes et l'investissement culturel dans l'organisation d'événements phares entraînent une nouvelle conception de l'artiste en tant que prestataire de service. Aujourd'hui dans une autre dimension que la commande publique, l'artiste doit répondre à des besoins politiques, en fonction de la mise en place d'événements imposants et financés à l'aide de budgets conséquents. Lille 3000, les capitales culturelles, les biennales, les festivals... sont autant d'exemples de ces phénomènes. On pourrait alors parler d'hyperfestivité, c'est-à-dire l'organisation à outrance d'événements culturels au service d'une dynamisation économique de la ville.

Ainsi l'enjeu des villes aujourd'hui serait ici, d'engendrer une nouvelle dynamique économique par le biais de l'art et de la culture, mais aussi de réussir à dynamiser un territoire par l'hybridation de projets artistiques, culturels, technologiques et numériques innovants, c'est d'ailleurs l'axe principal de Mons 2015 Capitale Européenne de la Culture.

En effet les mutations culturelles et technologiques actuelles sont multiples et tendent donc par le biais de politiques d'investissement à rendre les espaces urbains créatifs, attractifs et dynamiques.

Cependant l'artiste au sein de ces nouveaux espaces doit savoir jongler, sans pour autant s'impliquer totalement, entre institutionnalisation de l'art, économie de la culture, concurrence urbaine, et enjeux politiques, s'il veut pouvoir garder sa liberté de création et sa marginalité. C'est d'ailleurs ce que réussit avec difficulté depuis de nombreuses années le collectif d'artistes Métalu à Chahuter.

Bibliographie

1. Ouvrages papiers :

- Balpe Jean-Pierre. *L'art et le numérique*. Paris, Hermès, 2000, 232 p.
- Bégout Bruce, Brayer Marie-Ange, De Cauter Lieven, Watcher Serge. *Fantasmapolis, la ville contemporaine et ses imaginaires*. Rennes, Métiers de l'exposition, 2005, 123 p.
- Benhamou Françoise. *Économie du patrimoine culturel*. Paris, La Découverte « Repères », 2012, 126 p.
- Bergson Henri, *Durée et simultanéité*. Paris, PUF, 2009, 516 p.
- Celine Louis-Ferdinand. *Voyage jusqu'au bout de la nuit*. Paris, Gallimard, 1972, 505 p.
- Chantepie Philippe, Le Diberder Alain. *Révolution numérique et industries culturelles*. Paris, La Découverte, 2010, 128 p.
- Chiron Eliane, Lelièvre Anaïs. *L'intime, le privé, le public dans l'art contemporain*. Paris, Publication de la Sorbonne, 2012, 224 p.
- Couchot Edmond, Hillaire Norbert. *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*. Paris, Flammarion, 2009, 260 p.
- De Mèredieu Florence. *Arts et nouvelles technologies, Art vidéo, Art numérique*. Paris Larousse, 2005, 290 p.
- Donnat Olivier. *Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique : enquête 2008 / Département des études, de la prospective et des statistiques*. Paris, La Découverte, 2009, 282 p.
- Denis Delbaere. *La fabrique de l'espace public. Ville, paysage et démocratie*. Paris, Ellipses, 2010, 186 p.
- Flichy Patrice. *Le sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaire à l'ère numérique*. Paris, Seuil, 2010, 96 p.
- Forest Fred. *Art et Internet*. Paris, Ed. Cercle d'art, 2008, 143 p.

- Granjon Fabien, Lelong Benoît, Metzger Jean-Luc. *Inégalités numériques : clivages sociaux et modes d'appropriation des TIC*. Paris, LAVOISIER, 2009, 254 p.
- Institut d'urbanisme de Paris. *L'abc de l'urbanisme*. Paris, Université Paris-Est Créteil Val De Marne UPEC, 2010, 178 p.
- Kahn Frédéric, Lextrait Fabrice. *Nouveaux Territoires de l'art*. Paris, Sujet, 2005, 295 p.
- Kaplan Daniel, Lafont Hubert. *Mobilités.net : Villes, transports, technologies face aux nouvelles mobilités*. Paris, FING, 2004, 380 p.
- Lahire Bernard. *La culture des individus : dissonances culturelles et distinction de soi*. Paris, La Découverte, 2006, 778 p.
- Lahire Bernard. *Portraits sociologiques : dispositions et variations individuelles*. Paris, Nathan, 2002, 431 p.
- *La fête est finie*. Editeur inconnu. Empreint à la Bibliothèque universitaire de Lille 3. (ref. 306.4 FET)
- *Le futurisme à Paris – Une avant-garde explosive*, Paris, éditions du centre Pompidou, 2008
- Levy Pierre. *Cyberculture*. France, Odile Jacob, 1997, 314 p.
- Mauco Olivier, *A la croisée des mondes : communiquer à l'ère numérique regards croisés sur la sociologie des usages*. Presse des Mines 2011, 320 p.
- Menger Pierre-Michel. *Portrait de l'artiste en travailleur : Métamorphose du capitalisme*. Condé sur Noireau, Seuil, 2002, 96 p.
- Moore Thomas. *Utopie*. Paris, Librio, 2003, 124p.
- Rheingold Howard. *Foules intelligentes : la révolution qui commence*. Paris, M2 Editions, 2005, 302 p.
- Rush Michael. *Les nouveaux médias dans l'art*. Paris, Thames et Hudson. 2005, 248 p.
- Russolo Luigi. *L'art des bruits*. Paris, Allia, 2009, 40 p.
- Sanson Pascal. *Les arts de la ville dans le projet urbain*. Paris, Université François Rabelais, 2011, 260 p.

- Vivant Elsa. *Qu'est-ce que la ville créative ?* Paris, PUF, 2009 ? 96 p.
- Weber Max. *L'éthique protestante et l'esprit du capitalisme*. Pocket, 1989, 285 p.

2. Revues

- Boubée Nicole, Caractériser les pratiques informationnelles des jeunes : Les problèmes laissés ouverts par les deux conceptions « natifs » et « naïfs » numériques. *Communication Rencontre Savoirs* [en ligne]. Octobre 2011. Disponible sur : <http://www.cndp.fr/savoircdi/fileadmin/fichiers_auteurs/Actes/Rennes_2011/NB-RencontresSavoirsCDI-oct2011.pdf> (consulté le 10 juin 2013)
- Bouchard Anne-Marie, Espaces réels, mondes virtuels. Réflexions sur l'art de Cooke-Sasseville. *ETC* [en ligne]. 2010, n90. Disponible sur : <<http://id.erudit.org/iderudit/64222ac>> (consulté le 10 juin 2013)
- Business Digest, Développement durable, développement personnel, sociologie. *L'émergence des créatifs culturels* [en ligne]. Juillet 2001. Disponible sur : <<http://www.noetique.eu/noetique/revolution-noetique/creatifs-culturels-1.pdf>> (consulté le 10 juin 2013)
- Cardon Dominique et al., Présentation. *Réseaux* [en ligne]. Mars 2006, n°137. Disponible sur : <<http://www.cairn.info/revue-reseaux-2006-3-page-9.htm>> (consulté le 10 juin 2013)
- Clément Gilles, Haigneré Claudie, Mahé Emmanuel, Mariot Marie-Anne. Territoires numériques, nouvelles cités de l'utopie ?. *Le cube, la revue : création et société numérique* [en ligne]. Mars 2012. Disponible sur : <<http://www.cuberevue.com/>> (consulté le 23 mars 2013)
- Cros Caroline, Leleu Nathalie, La commande publique : l'oeuvre du troisième type. *Cités* [en ligne]. Mars 2002, n°11. Disponible sur : <<http://www.cairn.info/revue-cites-2002-3-page-131.htm>> (consulté le 10 juin 2013)
- Daigneault Gilles, Le 1% : (pas nécessairement) une mission impossible. *ETC* [en ligne]. Automne 1989, n°9. Disponible sur : <<http://id.erudit.org/iderudit/36386ac>> (consulté le 10 juin 2013)
- Darchen Sébastien , Tremblay Diane-Gabrielle . La thèse de la « classe créative » : son incidence sur l'analyse des facteurs d'attraction et de la compétitivité urbaine. *Revue Interventions économiques* [en ligne]. 2008, n°37. Disponible sur : <http://interventionseconomiques.revues.org/503>

- Dauphin Florian, Culture et pratiques numériques juvéniles : Quels usages pour quelles compétences ?. *Questions Vives* [en ligne]. 2012, volume 7 n°17. Disponible sur : <<http://questionsvives.revues.org/988>> (consulté le 10 juin 2013)

- Faille della Dimitri, Gagnon Marc-André, Introduction : Thorstein Veblen : héritage et nouvelles perspectives pour les sciences sociales. *Revue Interventions économiques* [en ligne]. 2007, n°36. Disponible sur : <<http://interventionseconomiques.revues.org/519>> (consulté le 07 juin 2013)

- Florida Richard, Mellander Charlotta, Stolarick Kevin, Creativity and Prosperity : The Global Creativity Index. *Martin Prosperity Institute* [en ligne]. Janvier 2011. Disponible sur <<http://martinprosperity.org/media/GCI%20Report%20Sep%202011.pdf>>

- Guichard Eric, *Le mythe de la fracture numérique* [en ligne]. 2009. Disponible sur : <<http://barthes.enssib.fr/articles/Guichard-mythe-fracture-num.html#tthFtNtAAB>> (consulté le 10 juillet 2013)

- Jacques Noyer et Bruno Raoul, Concertation et « figures de l’habitant » dans le discours des projets de renouvellement urbain. *Études de communication* [en ligne]. 2008, n°31. Disponible sur : <<http://edc.revues.org/766>> (consulté le 23 mars 2013)

- Liefoghe Christine, Lille 2004, capitale européenne de la culture ou la quête d’un nouveau modèle de développement. *Méditerranée* [en ligne]. 2010, n°114. Disponible sur : <<http://mediterranee.revues.org/index4249.html>> (consulté le 23 mars 2013)

- Lucchini Françoise, De la friche industrielle au lieu culturelle. *Colloque international pluridisciplinaire* [en ligne]. 14 juin 2012. Disponible sur : <<http://www.UMR-idees.fr/>> (consulté le 10 juillet 2013)

- Marin Jérôme, La Silicon Valley folle des Google Glass. *Le Monde* [en ligne]. 20 mai 2013. Disponible sur : <http://www.lemonde.fr/technologies/article/2013/05/20/la-silicon-valley-folle-des-google-glass_3381386_651865.html> (consulté le 21 mai 2013)

- Monière Denis, La fracture numérique. *Chapitre 2 : Qui a accès à Internet* [en ligne]. Disponible sur : <http://www.erudit.org/livre/moniered/2002/livrel5_div3.pdf> (consulté le 10 juillet 2013)

- Morisset Bruno, Entre utopie et pratique : la « ville numérique » comme projet urbain. *Colloque « Logiques métropolitaines : modèles, acteurs et processus »* [en ligne]. 02 et 03 juin 2005, Lille. Disponible sur : <<http://umr5600.univ-lyon3.fr/chercheur/moriset/Lille2005.pdf>> (consulté le 10 juin 2013)

- Perea François, L'identité numérique : de la cité à l'écran. Quelques aspects de la représentation de soi dans l'espace numérique. *Les Enjeux de l'information et de la communication* [en ligne]. Janvier 2010, volume 2010, p. 144-159. Disponible sur : <www.cairn.info/revue-les-enjeux-de-l-information-et-de-la-communication-2010-1-page-144.htm> (consulté le 10 juin 2013)
- Saleh Imad, Hachour Hakim, Le numérique comme catalyseur épistémologique. *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [en ligne]. 2012, n°1. Disponible sur : <<http://rfsic.revues.org/168>> (consulté le 13 août 2013)
- Tessé Jean-Philippe, Godet Aurélie, Béghin Cyril, Enquête : Les pirates, les Cahiers du cinéma. N°677, Avril 2012, page 66 à 86.
- Tremblay Diane-Gabrielle, Le rôle des institutions dans le processus de l'innovation ; l'apport de Thorstein Veblen. *Revue Interventions économiques* [en ligne]. 2007, n°36. Disponible sur : <<http://interventionseconomiques.revues.org/562>> (consulté le 10 juin 2013)
- Rodrigo Almeida, Claire Bernardoni, Jean-Paul Cheung, Françoise Chevalier, Mireille Le Van Ho, Pierre Cubaud et Karine Raczynski, Le Conservatoire numérique : enjeux et perspectives de la numérisation documentaire. *Documents pour l'histoire des techniques* [en ligne]. 2e semestre 2009, n°18. Disponible sur : <<http://dht.revues.org/116>> (consulté le 23 mars 2013)
- Uzel Jean Philippe, L'art public à l'ère de la démocratie culturelle. *Espace Sculpture* [en ligne]. Automne 1999, n°49. Disponible sur : <<http://id.erudit.org/iderudit/9667ac>> (consulté le 10 juin 2013)
- Weber Max. *L'éthique protestante et l'esprit du capitalisme 1904-1905* [en ligne]. Disponible sur : <<http://gallica.bnf.fr>> (consulté le 10 juin 2013)

3. Internet

- Capitale régionale de la culture Dunkerque 2013. Présentation. In : *Dunkerque 2013 Capitale Régionale de la Culture* [en ligne]. Disponible sur : <<http://www.dunkerque-culture2013.fr/fr/>> (consulté le 10 mars 2013)
- Commission européenne Culture. Historique des Capitales européennes de la Culture. In : *Commission européenne* [en ligne]. Disponible sur : <http://ec.europa.eu/culture/our-programmes-and-actions/doc443_fr.htm> (consulté le 30 avril 2013)

- Creative Class Group. Our Work. In : Creative Class Group [en ligne]. Disponible sur : <<http://www.creativeclass.com/>> (consulté le 23 avril 2013)
- CU Dunkerque Grand Littoral, Fiche signalétique [en ligne]. Disponible sur : <<http://sigale.nordpasdecalais.fr>> (consulté le 10 juin 2013)
- Fondation Mons 2015. Thèmes. In : Mons 2015 Capitale Européenne de la Culture [en ligne]. Disponible sur : <<http://www.mons2015.eu/fr/mons-2015/themes/>> (consulté le 12 mars 2013)
- Institut national de la statistique et des études économiques. Régions Nord Pas De Calais. In : *INSEE* [en ligne]. Disponible sur : <<http://www.insee.fr/fr/regions/nord-pas-de-calais/>> (consulté le 10 mai 2013)
- Landry Charles. Making Great Cities. In : *Charles Landry* [en ligne]. Disponible sur <<http://charleslandry.com/>> (consulté le 10 mars 2013)
- Le cube. Centre de création numérique. In : *Le cube* [en ligne]. Disponible sur : <<http://www.lecube.com/>> (consulté le 23 mars 2013)
- Lille Métropole Communauté Urbaine, Fiche signalétique [en ligne]. Disponible sur : <<http://sigale.nordpasdecalais.fr>> (consulté le 10 juin 2013)
- Lille Métropole. Accueil. In : *LMCU* [en ligne]. Disponible sur : <<http://www.lillemetropole.fr/cms/home.html>> (consulté le 10 mars 2013)
- Métalu à Chahuter. Les compagnies. In : *Métalu à Chahuter* [en ligne]. Disponible sur : <<http://metaluachahuter.com/>> (consulté le 03 mars 2013)
- Ministère de la culture et de la communication. Le 1% artistique. In : *Culture.gouv.fr* [en ligne]. Disponible sur : <<http://www.culture.gouv.fr/culture/dap/dap/unpourcent/>> (consulté le 10 mars 2013)
- Mons 2015 Capitale Européenne de la Culture, Mons 2015 Capitale de la Culture sur mesure, [en ligne]. Disponible sur : <http://www.mons2015.eu/public/uploaded/Brochures/M15_presagenerale_LIGHT.pdf> (consulté le 23 mars 2013)
- Plaine Images. Imaginarium. In : *Plaine Images* [en ligne]. Disponible sur : <www.plaine-images.fr/> (consulté le 23 mars 2013)
- Région Nord Pas de Calais. *Culture*. In : Nord Pas De Calais [en ligne]. Disponible sur : <http://www.nordpasdecalais.fr/jcms/c_5163/culture> (consulté le 10 juillet 2013)

- Tourcoing la créative. Accueil. In : Ville de Tourcoing [en ligne]. Disponible sur : <
<http://www.tourcoing.fr/>> (consulté le 10 juin 2013)

Résumé

La culture et les nouvelles technologies ont une place de plus en plus prépondérante au sein de nos sociétés contemporaines. L'omniprésence des technologies nouvelles a bousculé nos rapports à l'art et à la culture rendant poreuses les frontières délimitant monde réel et monde virtuel. Partant de ce constat les villes et territoires urbains tentent d'investir dans des projets multisectoriels mêlant art, culture, numérique et urbanisme. L'impact bénéfique de ces projets aiguisent l'intérêt des chercheurs et des théoriciens qui au cours des dernières décennies ont démontré l'utilité économique et sociale de tels investissements.

Villes créatives, ville globales, villes numériques, villes intelligentes vont apparaître peu à peu. Elles sont caractéristiques d'une volonté urbaine de renouvellement et de réhabilitation d'un territoire. Ces villes qu'elles soient créatives, numériques, globales resteraient bien souvent utopiques. Une utopie sociale, comment pallier les inégalités socioculturelles et favoriser l'inclusion sociale ? Une utopie économique, quel avenir pour des métropoles mondiales en concurrence sur leur attractivité et leur créativité ? Une utopie culturelle, quel rôle pour l'artiste et le créateur dans des politiques de démocratisation culturelle et de démocratie culturelle à l'efficacité contestée ? Et enfin une utopie politique, vers quelle gouvernance des villes et communautés urbaines nous dirigeons nous ? Ces questionnements sont inhérents aux thèmes abordés tout au long du mémoire, il s'agira de donner quelques éléments de réponses.

Mots clés : Espace urbain, ville créative, ville globale, ville numérique, utopie, Capitale Culturelle, monde tangible, Dunkerque 2013, art numérique, Métalu à Chahuter, Amalgamix, nouvelles technologies.