

QUELLE VILLE CRÉATIVE POUR DEMAIN ?

Quatre milliards d'individus vivront dans les villes dès 2030. Cette évolution démographique ne sera évidemment pas sans conséquence dans le devenir des villes mais aussi de l'humanité toute entière !

Au-delà d'un certain seuil, un changement quantitatif important produit un changement qualitatif. Les mégalo-poles telles qu'elles existent depuis le XXème siècle (Tokyo, Mexico...) nous ont déjà donné un avant-goût des mutations à venir. Dans le même temps, la ville ne peut être réduite à cette seule image de la ville monstrueusement tentaculaire. La ville est en effet souvent appréhendée par le biais de chiffres et de données, finalement peu par les usages, les petites pratiques de tous les jours et les rituels qui s'y développent.

La ville a toujours été créative dans le sens où elle crée les conditions de brassage et d'inventivité permettant aux artistes et aux penseurs de créer. Elle crée les conditions d'émergence de pratiques inédites. On parle d'ailleurs de « la » ville comme s'il s'agissait d'une entité presque vivante, inquiétante et joyeuse : sublimée par les uns (on ne compte plus les photographies esthétisantes de paysages urbains), décriée par les autres (source de pollutions de toutes sortes et de facteur de stress), la ville est le territoire le plus ambivalent.

Les grandes villes mondiales sont devenues des « villes mondes » pour reprendre le terme de Virilio. Non que le monde entier s'y retrouve (quoique) mais qu'elles *font monde*. Autrefois visibles d'un seul coup d'œil, ces villes contemporaines (pour certaines anciennes et d'autres nouvellement construites) deviennent difficilement saisissables d'un seul point-de-vue. Comme l'Internet, les villes ne peuvent plus être dessinées simplement. On a effet besoin de cartes, de métaphores, de visualisations de données et de toute une panoplie d'outils de représentation pour esquisser leurs portraits devenus presque impossibles. Une ville contient mille villes à elle seule.

Aujourd'hui la ville se dessine donc par le biais de cartographies complexes élaborés à partir d'outils comme Territoire3D permettant d'intégrer une maquette 3D dans n'importe quel site internet pour y intégrer des données, montrer des projets, et développer de nouveaux usages (souvent utilisés par les services publics, mais aussi pour la concertation citoyenne en ligne comme c'est le cas pour la Cité de Balzano en Italie).

Ces cartographies sont aussi pensées par les artistes qui nous invitent à découvrir ce qui est invisible dans la ville et potentiellement à risque (flux de données, ondes électromagnétiques, pollutions...) mais aussi une cartographie par exemple de « l'humeur » de la ville et de ses habitants (émotions, mobilités, échanges, rencontres...).

La ville créative contemporaine semble nous amener à rêver une ville ouverte, connectée, voir même nourrit chez les acteurs politiques une espèce d'optimisme béat. Chaque ville veut avoir son lieu où artistes côtoient ingénieurs, chercheurs et entreprises pour faire de la ville et de ces espaces dédiés à la création (souvent des usines dont l'activité s'est définitivement arrêtée) un véritable laboratoire ouvert.

« Ville créative », « ville numérique »... Cette utopie de la créativité pour tous ne crée-t-elle pas d'autres formes d'exclusion. Est-elle en passe de se réaliser ?

Il ne suffit pas que la ville soit portée par ses créatifs dont la notion est américaine (voir la ville de Toronto et les théories de R. Florida sur la « classe créative », une population créative urbaine, mobile qualifiée, et connectée). Elle se doit d'être aussi critique.

Les acteurs institutionnels ont su s'emparer des nouvelles technologies et de l'art pour donner une nouvelle image de leur ville : sensible aux arts, avec une esthétique qui rend hommage au patrimoine qu'il soit industriel ou artistique ou architectural.

Les nouvelles technologies trouvent leur place dans tout lieu de patrimoine : la 3D reconstitue des lieux disparus et nous redonnent à voir ce qui a été, la réalité augmentée nous informe de manière ludique en surimprimant sur la réalité un contenu virtuel. Et les lieux se transforment pour être à l'image des réseaux sociaux des lieux multidisciplinaires, de discussions, d'échanges...

Des lieux d'art naissent ici et là dédiés de plus en plus à l'art numérique qui a mis plusieurs années à s'installer en France alors qu'en Asie, les artistes collaboraient déjà avec les entreprises et investissaient l'espace public avec des créations numériques. En Europe et aux États-Unis, les festivals foisonnent et plusieurs sont devenus lieux de références incontournables de l'art numérique (Ars Electronica en Autriche, Elektra à Montréal).

En France, les initiatives se sont multipliées depuis quelques années à la suite de pionniers comme Le Cube à Issy les Moulineaux, le Centre des Arts Numériques à Enghien Les Bains (ou la Chartreuse d'Avignon dédiée aux nouvelles écritures). Plus récemment la Gaité Lyrique à Paris s'est transformée en un lieu dédié à la création numérique encore essentiellement faite de musique électronique. Le « 104 », lieu artistique interdisciplinaire à Paris, crée un incubateur pour de jeunes entreprises innovantes. L'Imaginarium, magnifique lieu industriel à Tourcoing, ouvre ses portes en offrant la direction artistique à l'artiste Pierre Giner, symbole de l'artiste multidisciplinaire qui surfe entre créations, jeu vidéo, installations ludiques et applis dédiées au patrimoine de l'art.

Les Collectifs et les lieux dits « alternatifs » imaginent, souvent avec l'aide de collaborations européennes ou canadiennes, des façons de pratiquer la ville de manière ludique et activiste.

À Paris, on a pu le voir avec l'association Dédale qui a travaillé avec artistes et anthropologues, urbanistes pour cartographier une « ville de l'invisible ». Par exemple dans le cadre de leur projet Smart City, les pollutions visibles ou invisibles à l'œil nu ont été ainsi soigneusement répertoriées et signalées dans la ville.

Le Collectif *Hé Hé*, se définissant comme explorateur de l'espace interstitiel entre design et arts électroniques, a donné à voir dans une de leurs œuvres les plus connues le nuage de pollution : magnifique mais inquiétant nuage vert planant sur la ville.



Collectif Héhé -Nuage Vert, Helsinki, 2008

« Parking Day », initiative du collectif d'artistes et de paysagistes Rebar de San Francisco, est une initiative écologique pour investir les places de parking et les transformer en jardin public, un activisme bon enfant mais spectaculaire.



Cette manière d'appréhender la ville en la rendant mobile et transformable est une tendance forte de la ville de ce début de siècle. En la transformant de manière éphémère, les artistes nous donnent à expérimenter une ville figée trop souvent cristallisée dans son patrimoine (surtout en France...). Ils incitent citoyens et institutionnels à réfléchir à de nouvelles fonctions urbaines, à décaler les points de vues et les pratiques. Les pratiques artistiques les plus pertinentes sont celles qui opèrent ce décalage.

Le dispositif « Les Trucs » imaginé pour La galerie virtuelle du Jeu de Paume par les artistes Jérôme Alexandre, Caroline Delieutraz, Julien Levesque et Albertine Meunier est un exemple de décalage productif : un « petit » décalage fonctionnel permet de générer une nouvelle pratique de la ville. Dans cette performance, des objets ressemblant à des doudous informes sont géolocalisés par une balise GPS. Passés de main en main lors d'un protocole bien défini, ils sont donc géolocalisés sur une carte en ligne permettant ainsi de visualiser leurs trajets en temps réel. « L'idée est de confronter réseaux et territoires en questionnant l'étendue, la portée et la morphologie de nos réseaux » (*source microtruc.net*) Ce projet simple dans sa forme redonne du sens mais aussi de la poésie à nos déplacements dans la ville. Les déplacements urbains ne sont plus réductibles aux seules fonctions rationnelles !

L'artiste belge Isabelle Bonté avec son nuage de mots a créé pour sa part une oeuvre de « social computing ». Le numérique est utilisé de manière esthétique dans son sens étymologique (créer une expérience) : un grand écran permet à chacun de visualiser les tweets et les SMS envoyés par tout ceux qui le souhaitent. L'artiste veut ainsi privilégier la parole des citoyens avec cette question : « Qu'est-ce qu'exister ensemble ? » à laquelle chacun est invité à répondre.

Le « Porte-voix numérique » (manufacture de contenus culturels dont l'opérateur est Planète Émergences) a imaginé « La Clameur », dispositif géant qui viendra s'installer dans les quartiers nord de Marseille lors de Marseille-Provence 2013 (capitale européenne de la culture) donnant ainsi la parole de ceux à qui on ne la donne jamais. Le projet est autant artistique que politique.

En-dehors de ces initiatives artistiques au coeur de la ville telle qu'elle existe, il existe aussi des modèles de villes alternatives, souvent investies par des populations de créatifs et de créateurs, elles sont comme des terrains en friche transformables à l'envie.

Au départ, investies pour des raisons économiques par de nouvelles populations, avec parmi elles de nombreux artistes, elles deviennent des lieux propices à la création. Les cultures underground s'y développent. Ces villes, imaginatives et décalées, nous donnent à voir un visage différent de la ville. Evoquer « la ville créative » est juste mais il est encore plus juste de parler de « villes créatives » au pluriel avec une parole multiple qu'elle soit artistique, institutionnelle.

La ville (les villes) n'en finit pas de se métamorphoser...et de s'adapter au monde tel qu'il est et qu'il devient.

Natacha Seignolles pour Décalab.

Sources et liens :

<http://www.dedale.info/>

<http://hehe.org.free.fr/hehe/NV09/index.html>

<http://www.elektrafestival.ca/>

<http://re bargroup.org/>

<http://www.parkingday.fr/>

<http://www.isabelle-bonte.com/travaux.html#nuage>