Réflexions sur l'urbanité et la citadinité d'une aire urbaine américaine : (dé)construire Las Vegas

Pascale Nédélec

▶ **To cite this version:**

Pascale Nédélec. Réflexions sur l'urbanité et la citadinité d'une aire urbaine américaine : (dé)construire Las Vegas. Géographie. Université Lumière - Lyon II, 2013. Français. NNT : . tel-00946236

HAL Id: tel-00946236

https://theses.hal.science/tel-00946236

Submitted on 13 Feb 2014

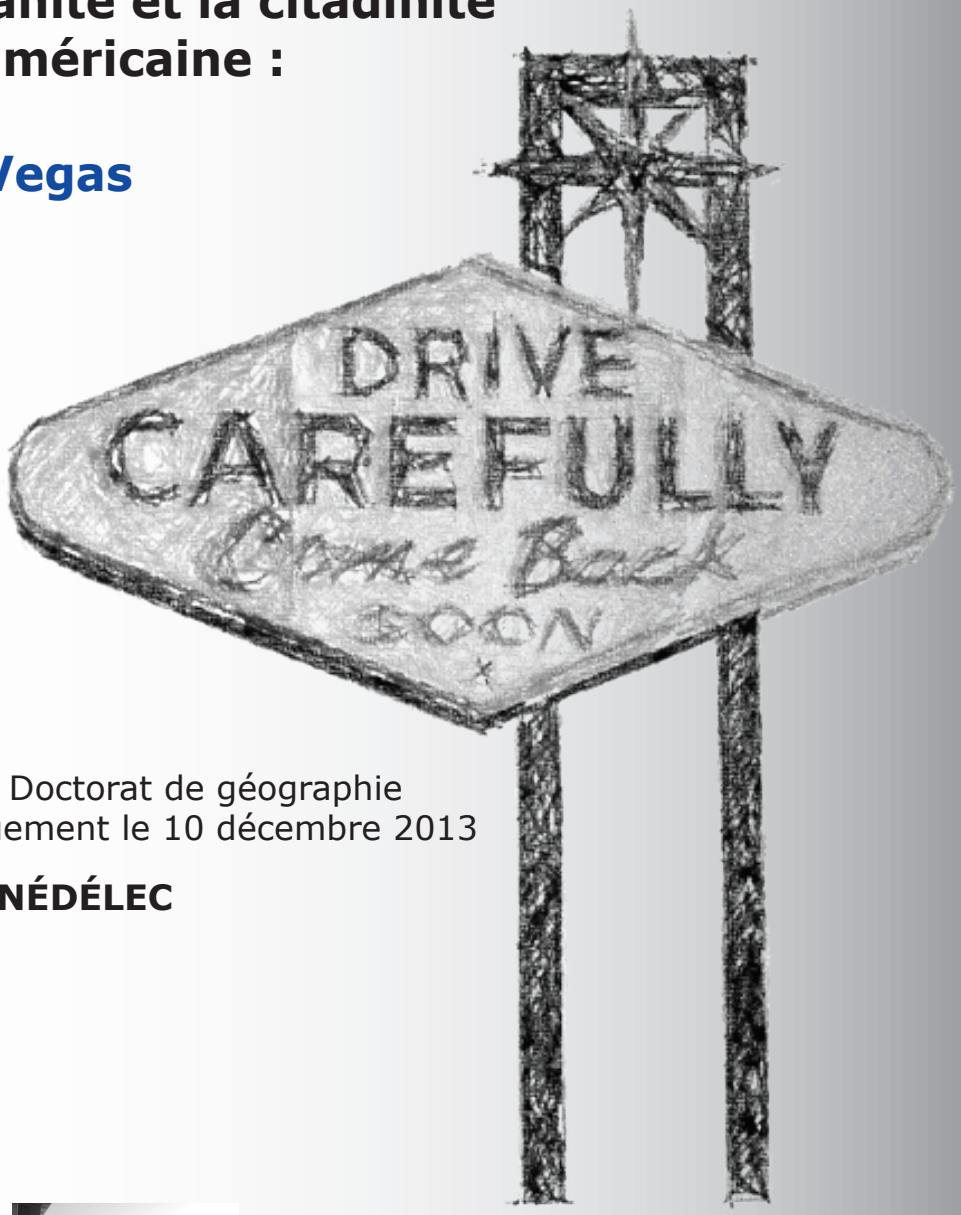
HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Université Lumière Lyon 2
Université de Lyon
Ecole Doctorale Sciences Sociales 483 ScSo
UMR 5600 « Environnement Ville Société »

Réflexions sur l'urbanité et la citadinité d'une aire urbaine américaine :

(dé)construire Las Vegas



Thèse pour l'obtention du Doctorat de géographie
Présentée et soutenue publiquement le 10 décembre 2013

Pascale NÉDÉLEC

Membres du jury :
Cynthia GHORRA-GOBIN, Directrice de recherche à l'IHEAL (présidente du jury)
Sonia LEHMAN-FRISCH, Maître de conférences HDR à l'Université Cergy-Pontoise (rapporteur)
Gérald BILLARD, Professeur à l'Université du Maine (rapporteur)
Christian MONTÈS, Professeur à l'Université Lyon 2 (directeur)

Remerciements

L'exercice de style des remerciements a beau être une figure imposée de la thèse, ce n'en est pas moins une occasion rare qui m'est offerte pour prendre le temps de remercier profondément et sincèrement ceux qui m'ont aidé, de près ou de loin, à passer ce cap qu'est : « la thèse ».

Mes premiers remerciements vont à mon directeur de thèse, Christian Montès, qui a été présent, disponible et bienveillant tout au long de cette longue aventure. J'espère que tu auras autant apprécié que moi notre collaboration, pendant laquelle je me suis toujours sentie libre d'être moi-même.
Je tiens à remercier les membres du jury d'avoir pris le temps de lire et d'évaluer mon travail : merci à Cynthia Ghorra-Gobin d'avoir accepté d'être présidente du jury, et à Gérald Billard et Sonia Lehman-Frisch d'être rapporteurs. Un merci particulier à Sonia Lehman-Frisch qui, en participant à ce jury, aura été des prémices de cette recherche à son aboutissement : la boucle est bouclée.

Je remercie l'Institut des Amériques et la région Rhône-Alpes, qui m'ont fait bénéficier d'aides financières, indispensables pour mener à bien mes terrains à Las Vegas.

I'd like to say a special thank you to all the persons that took some time to share their view of Las Vegas with me. I am especially indebted to Su Kim, who was always there for me in Vegas (and with whom I shared my love for French chocolate). I also want to thank Mike Green for our numerous drinks at the Coffee Bean and David Dickens whose door has always been open for me (and for our pizza and soccer talks!). All the staff at the Special Collections has always been very helpful, so thank you guys.

Une pensée va aux enseignants qui m'ont donné la passion de la géographie : merci à Monsieur Bernard Braun qui a révélé la géographe qui sommeillait en moi. Un énorme merci également à Myriam Houssay-Holzschuch, ma Maître Jedi grâce à qui la petite Padawan que je suis acquiert chaque jour un peu plus de force (en tout cas essaie).

Ma fin de thèse aurait sans aucun doute été beaucoup plus difficile sans les joyeux drilles et la fine équipe de Bron-sur-Mer (aka le bunker) qui ont émaillé ces deux dernières années de pauses balcon, de grands éclats de rire et d'encore plus grands moments de festivité : Clémentine (la seule à ne pas m'avoir abandonné pour des plages au soleil et dont le soutien indéfectible m'a aidé jusqu'au bout du bout), Adrien (particulièrement fort au jeu « les mots de la thèse » et à qui je dois cette magnifique page de couverture), Ferréol (dit Féfé en charge de l'axe « Sociabilité » à l'UMR), Elisa (ma belge préférée), Quentin (surtout quand il met ses yeux) et Laura (vielen Dank). Merci aussi aux petits jeunes d'en haut : Jérôme (humainement génial – clin d'œil) et François (une nouvelle recrue qui semble montrer un certain potentiel). Merci aussi aux membres de l'IRG et de la plateforme OMEAA : plus particulièrement Anne-Laure, notre ange gardien à tous, toujours dispo (surtout pour la mise à jour de mon Flash) et toujours le mot pour rire, et Franck (merci pour la radio !).

Je veux aussi remercier mes grandes sœurs de thèse qui sont devenues beaucoup plus (en espérant pouvoir retourner la pareille à la génération d'après – Myriam, suit mon regard) : Julie Who Dat l'Américaine (you can always count on me girl) ; Emmanuelle la néo-Bretonne (à nos débats pédagogiques et au chocolat Weiss) ; Julie l'Argentine (dont la thèse m'a servie de phare pendant toute la rédaction) ; Camille la néo-Poitevine (meilleure soutenance de thèse ever). Et les autres membres de cet archipel international : Claire accompagnée de son Fred (dits la ménagerie), Sandra, Amber et Whitney.

Et puis merci à ceux qui étaient là bien avant la thèse, bien avant l'ENS, et qui seront là bien après tout ça : Caro et Guillaume, Arthur, Alexis et Jérôme. Merci de m'avoir supporté pendant tous ces hauts et ces bas, et au plaisir de remettre ça pendant les 30 années à venir (au minimum !).

Enfin, je veux dire merci à ma famille : mes parents, Claudine et Yves, mes frères Philippe et Pol-Alain, mon oncle Patrick, mes grands-parents Claire et Jean. Je vous promets que j'en ai fini de mes incroyables histoires de bibliothèques…. Ou pas ! J'y peux rien, déformation professionnelle. Merci d'être toujours là.

To y'all I sincerely want to say:
A vous tous, je tiens sincèrement à vous dire :

Cette thèse a été réalisée avec le soutien de l'Institut des Amériques et de la Région Rhône-Alpes via le programme Explora Doc.

Sommaire

Sommaire 6

Introduction générale 9

Introduction de la première partie 30
Chapitre 1 32
Propositions pour une méthodologie de l'urbanité et de la citadinité 32

Chapitre 2 52
Unicité *versus* banalité, exceptionnel *versus* ordinaire : Las Vegas, d'un extrême à l'autre. 52

Chapitre 3 93
Géohistoire de Las Vegas 93

Introduction de la deuxième partie 128
Chapitre 4 130
Urbanisation du bassin de Las Vegas et urbanité de la croissance 130

Chapitre 5 186
Urbanité et citadinité de Las Vegas dans l'ombre de la spécialisation touristique 186

Chapitre 6 232
Construction identitaire et citadinité de la déficience 232

Introduction de la troisième partie 292
Chapitre 7 294
Vecteurs d'appropriation et de revendication de l'appartenance végasienne 294

Chapitre 8 356
Les promesses de renouveau du centre-ville de City of Las Vegas 356

Conclusion générale 402

Las Vegas is an acquired taste.

INTRODUCTION GÉNÉRALE

Introduction générale

Un dimanche après-midi au parc

Dimanche après-midi, 15h. Il fait particulièrement beau, pas un nuage à l'horizon, je décide donc d'aller au parc. Quand je sors, je suis tout de suite enveloppée par cette chaleur sèche, renforcée par un léger vent qui attise encore plus la morsure du soleil. Je me dirige vers l'arrêt du bus 201, lunettes de soleil visées sur la tête. Là, attendent une dizaine de personnes. Des adolescents comparent leur dernière planche de skate. Une jeune employée du Kentucky Fried Chicken situé de l'autre côté de la rue, reconnaissable à son uniforme et à une légère odeur de graillon, joue sur son portable en attendant de rentrer chez elle après une longue journée de travail. Une femme de ménage en livrée fait partager à l'ensemble des personnes présentes les derniers potins de son quartier, sûrement sans se poser la question de savoir si certains d'entre nous parlent ou non espagnol. Un handicapé dans son fauteuil roulant tente de profiter d'un peu d'ombre, derrière une poubelle. Le bus est en retard, le banc en métal amplifie la chaleur environnante. Le bus arrive enfin, il est déjà bien plein mais je trouve une place, à côté d'un homme d'une quarantaine d'années en costume et derrière une de ces figures du bus, une femme échevelée, très loquace… avec elle-même.

Au bout d'une grosse demi-heure et d'une correspondance, je descends à l'arrêt Sunset Road et Eastern. J'ai 45 secondes pour traverser une deux fois 5 voies : pas de temps à perdre, d'autant que même pour un dimanche, le trafic est important sur cet axe majeur. Je pénètre enfin dans Sunset Park, qui se démarque par une grande tache de verdure encadrée par d'interminables bandes d'asphalte brûlantes. Au fur et à mesure que je m'enfonce dans le parc, le bruit des voitures s'estompe et est remplacé par une partie de frisbee qui semble endiablée. La multitude d'arbres dénote par rapport à la minéralité des paysages observés depuis le bus. L'herbe est déjà en train de jaunir : ce n'est que le mois d'avril, mais la météo annonce 37° en fin d'après-midi. Je traverse la prairie recomposée, bordée par des terrains de baseball où un papa dévoué apprend à son petit garçon comment taper dans la balle avec une batte pour enfant. J'arrive au parking, plein à craquer de grosses voitures américaines, pick-ups en tête. Enfin, me voilà au cœur du parc, l'espace le plus agréable et le plus convoité : autour d'un lac central, les familles et les amis se sont regroupés en grappes, certains à l'ombre d'un kiosque, d'autres autour de l'aire de jeux pour enfants. En arrière-plan, les montagnes couleur brique se détachent et contrastent avec le lac. C'est là qu'on se

rend compte qu'on est dans une cuvette. Comme c'est dimanche, je remarque de grands rassemblements familiaux où tout a été prévu : le charbon, pour profiter des espaces barbecue, la sono pour la bande son, les chaises de jardin pour les plus âgés, les ballons pour la partie de football (américain). Je déambule le long du lac qui accueille une foule d'oiseaux : cygnes, canards et leurs petits, oies. J'aperçois même brièvement un colibri qui se gorge des arbres en fleurs. Des pêcheurs tentent leur chance : je me demande bien quel type de poisson ils espèrent attraper. Le bruit des voitures a désormais complètement disparu et je suis entourée de chanson, essentiellement du R&B et du Hip-Hop, de conversations animées, de cris d'enfants se courant après, et de quelques aboiements de chien. Je suis saisie par le caractère paisible du lieu, par l'apaisement qu'offre cette étendue d'eau transparente d'un bleu très clair. Après avoir trouvé un petit coin tranquille, je me pose dans l'herbe et profite de mon dimanche.

Il est maintenant temps de rentrer. Je laisse derrière moi les odeurs de viande fumée, les goûters d'anniversaire, les rendez-vous romantiques et les convois de poussettes. En empruntant un passage peu fréquenté, je surprends même un lapin sauvage qui court se cacher dans les buissons. Me revoilà à attendre à l'arrêt de bus, situé en face de l'aéroport. Le calme du parc est déjà oublié, remplacé par le bruit sourd des réacteurs des avions en approche qui nous survolent, les autres usagers et moi, avec régularité toutes les 2 à 3 minutes. C'est là qu'on prend conscience de l'importance de la fréquentation de cet aéroport. Je me dis que c'est bien rare de voir le dessous d'un avion de ligne, surtout d'aussi près. Quand le bus arrive, je suis bien contente de profiter de l'air climatisé. Dans une quarantaine de minutes, je serai rentrée chez moi.[i]

Ce morceau de vie, un dimanche après-midi somme toute ordinaire passé au parc, c'est mon quotidien de terrain. Bien loin des néons et des enseignes géantes, des complexes hôteliers parmi les plus grands du monde, des hordes de touristes en goguette se préparant aux excès de la soirée à venir. Bien loin des descriptions de fêtes débridées et des conséquences désastreuses qui s'en suit car contrairement à ce qu'on aime dire : ce qui se passe ici, ne reste pas forcément ici. Car ce parc est situé à Las Vegas, connue avant tout comme une destination touristique majeure, autoproclamée capitale du péché (*Sin City*) et des débordements en tous genres. Une source d'inspiration infinie pour les films, les séries, les romans mettant en scène le jeu, l'alcool, la fête, agrémentés de gangsters là et de prostituées ici.

Telle Janus, la divinité romaine, Las Vegas a donc plusieurs visages. Comment peuvent cohabiter ces deux réalités ? Comment passe-t-on de l'une à l'autre ? Et surtout, pourquoi ne me croit-on pas ou difficilement quand je raconte mon dimanche après-midi au parc, oui à

[i] D'après carnet de terrain, dimanche 5 mai 2013.

Las Vegas ? C'est dans ce contraste à première vue très simple que réside mon choix de Las Vegas comme sujet de thèse.

Viva Las Vegas[i] *: Genèse du choix de Las Vegas*

« Je suis en thèse de géographie et je travaille sur Las Vegas ». De façon quasi systématique, voici les questions qui ont suivi : « Las Vegas…. Hum [souvent accompagné d'un rictus approbateur]… mais pourquoi Las Vegas ? », ou alors « Mais comment est-ce que tu t'es retrouvée à travailler sur Las Vegas ? ». Au fur et à mesure de la thèse, j'ai développé une réponse toute faite, en français comme en anglais :

« Alors, j'étais en année d'échange à la Nouvelle Orléans où j'enseignais le français à l'université de Tulane. J'avais un ami qui avait prévu de venir me voir aux Etats-Unis et qui jouait au poker. Je me suis dit que s'il y avait une personne avec qui aller à Las Vegas, c'était bien lui[ii]. Nous avons combiné sa visite avec un week-end dans la capitale du jeu. Ma première expérience de la ville a donc été celle des touristes lambda. Mon expérience en tant que touriste a été agréable mais pas extraordinaire : Las Vegas était selon moi, l'expression parfaite de la démesure américaine, du « *too much* ». En revanche, en tant que géographe, je fus particulièrement intriguée par cette ville qui à mes yeux, dans un parfait anglicisme, « ne faisait pas de sens » (*didn't make sense*). C'est ainsi que ce court séjour a fait naître une réflexion sur l'intérêt géographique de la ville. A cette période, je commençais à réfléchir à un sujet de thèse et en racontant mes vacances à quelques amies géographes éclairées[iii], nous avons senti que je tenais peut-être quelque chose. Après vérification, et aussi surprenant que cela puisse paraître, assez peu avait été écrit sur le sujet, notamment en géographie. J'avais désormais mon sujet de thèse : Las Vegas. »

Mon choix de Las Vegas s'inscrit dans une perspective plus longue d'attrait, personnel et intellectuel, pour les villes et pour les Etats-Unis. Après avoir consacré mon mémoire de Master 1 au National Mall de Washington D.C. et passé un an à la Nouvelle Orléans en tant que lectrice de français, j'avais envie de découvrir de nouveaux horizons américains et mon regard se portait de plus en plus vers l'Ouest.

J'ai décidé de consacrer mon Master 2, dans la perspective d'une thèse, à Las Vegas malgré l'absence de tout ancrage institutionnel ou personnel sur place. En effet, je ne connaissais personne à Las Vegas et s'il existe plusieurs institutions universitaires dans l'aire urbaine,

[i] Référence au film musical éponyme, tourné en 1964, mettant en scène Elvis Presley et Ann-Margret.

[ii] Je tiens ici à remercier officiellement Alexis, sans qui je ne me serais sûrement jamais lancée dans cette vaste aventure.

[iii] Que Myriam Houssay-Holzschuch et Julie Hernandez soit ici chaudement remerciées.

aucune ne compte de département de géographie susceptible de m'accueillir et de m'encadrer. Las Vegas ne représentait pas non plus un attachement émotionnel particulier, au contraire. J'ai initialement visité Las Vegas en me disant que c'était quelque chose à voir au moins une fois dans sa vie, qu'on l'apprécie ou non. Je dois même avouer que je m'attendais en partie à ne pas aimer la ville. Celle-ci est bien éloignée de mon idéal urbain, dans lequel tout est faisable à pied et où les espaces publics sont multiples et animés. Malgré ce que beaucoup ont postulé, je ne joue pas au poker et n'apprécie pas vraiment les jeux d'argent, sans pour autant condamner ceux qui trouvent du plaisir aux tables de jeu. Mes premières expériences des casinos de Las Vegas m'ont laissé intriguée, amusée mais ne m'ont jamais choquée ni mise mal à l'aise. Je pense donc avoir entamé cette recherche sans *a priori*, ni positif ni négatif, ce qui m'a donné l'avantage d'une certaine neutralité par rapport à mon objet de recherche.

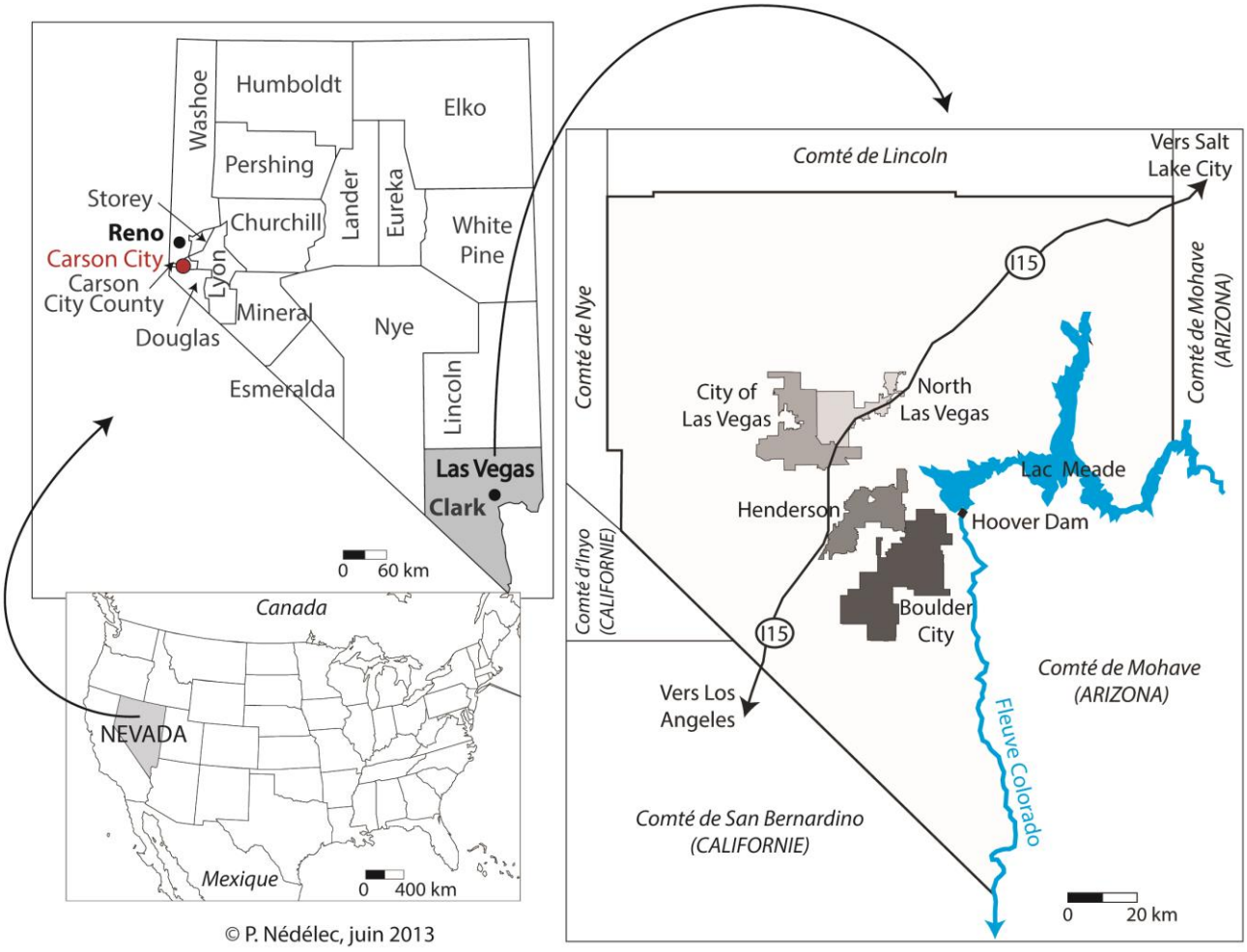
J'ai appris progressivement à connaître la ville et ses alentours, à découvrir l'état d'esprit spécifique de cet Ouest américain intérieur et à en apprivoiser les modes de vie. C'est dans ce sens que j'ai conçu mon mémoire de Master 2 : comme un projet de thèse exploratoire, présentant une série de questions et lançant des pistes de réflexion, sans nécessairement y apporter des réponses définitives. Il m'aura fallu ce premier travail de recherche pour identifier les forces en présence et les enjeux centraux de l'organisation de Las Vegas, ainsi que pour déterminer ce qui ne serait pas dans ma thèse.

En effet, j'ai rapidement décidé de ne pas étudier la ville pour ce qui la rend célèbre, ce qui fait sa renommée, à savoir la spécialisation touristique, les méga-complexes hôteliers aux architectures parmi les plus exubérantes de la planète ; pas pour le strass ni les paillettes. Mon approche de Las Vegas a souvent déstabilisé : un enseignant a qualifié mon sujet de thèse de « schizophrène », tellement mon désintérêt initial pour les quartiers touristiques de l'aire urbaine l'avait surpris. De même, « quel est l'intérêt de travailler sur Las Vegas, si ce n'est pas pour étudier le tourisme et les casinos ? » m'a-t-on demandé lors d'un entretien pour une bourse de recherche. En effet, s'il est une chose pour laquelle Las Vegas est connue, c'est bien le tourisme. Les analyses du fait touristique constituent la majeure partie de la littérature scientifique. Dans la lignée des analyses sur le tourisme, je ne voulais pas non plus embrasser les lectures post-modernes sur la thématisation, le simulacre, ou la marchandisation. Tous ces thèmes me semblaient non seulement déjà largement abordés par la littérature, mais aussi pas aussi intéressants que cela au final. Pour paraphraser d'autres réactions qui ont suivi l'évocation de mon sujet de thèse : si je n'étudiais pas le tourisme, je devais alors étudier la question de l'eau, sinon quel pouvait bien être la raison de mon choix de Las Vegas ? Là encore, la thématique de la gestion des ressources hydriques dans une aire urbaine multimillionnaire située en zone aride n'était pas au cœur de mes sujets de prédilection et me semblait trop évidente. Afin de comprendre mes premiers questionnements et la construction de mon sujet de recherche, il est ici nécessaire de présenter rapidement ce qu'est Las Vegas.

Une ville insensée

L'expression générique de « Las Vegas » cache une aire urbaine située dans l'ouest des Etats-Unis, au sud du Nevada, dans le comté de Clark, organisée autour de plusieurs municipalités : City of Las Vegas, North Las Vegas et Henderson (cf. figure 1). Située au cœur du désert de Mojave, Las Vegas est la capitale économique et la première aire urbaine du Nevada, rassemblant selon les estimations de 2012[i] près des trois-quarts de la population totale, soit 2 des 2,75 millions d'habitants de l'Etat, loin devant l'aire urbaine de Reno-Sparks (433 843 habitants) et la ville de Carson City, la capitale (54 838 habitants).

Figure 1 : Localisations emboîtées de Las Vegas aux échelles nationale, fédérée et locale



A première vue, Las Vegas ne rime à rien. Ilot urbain perdu au milieu du désert de Mojave, Las Vegas s'est progressivement imposée dans la deuxième moitié du XX[e] siècle comme une destination touristique majeure, avec une fréquentation record de 39,7 millions de visiteurs en 2012. Parallèlement, entre 1990 et le milieu des années 2000, l'aire urbaine s'est affirmée

[i] Chiffres du bureau du recensement américain (*US Census Bureau*), pour les *Metropolitan Statistical Areas* (MSA) de Las Vegas-Henderson et de Reno-Sparks.

par l'ampleur et la rapidité de sa croissance urbaine, connaissant la plus forte croissance démographique des Etats-Unis.

Etonnamment, d'après mon premier recensement de la bibliographie sur Las Vegas, personne n'apportait de réponse aux questions que je me posais. Comment expliquer une telle attractivité démographique pour ce qui semble un mirage au milieu de nulle part, isolé de tout, où il n'y a rien d'autre à faire que de perdre son argent aux machines à sous ? A quoi ressemble cette aire urbaine qui semble avoir grandi dans l'ombre du Strip, ce long boulevard le long duquel se concentrent les complexes hôteliers qui sont la principale attraction touristique de la ville ? Comment comprendre la déconnexion entre les quartiers touristiques et le reste de l'aire urbaine ? Avec toutes les idées que l'on se fait sur Las Vegas, qu'est-ce que cela signifie, représente d'y vivre au quotidien ? C'est cette première dualité qui est venue alimenter ma réflexion, et qui a inspiré le titre de mon mémoire : « Las Vegas, sur scène et en coulisse : une ville à inventer ».

Champ disciplinaire et cadre théorique

Ces premières interrogations découlent d'une démarche empirique-inductive envers mon objet d'étude. Je suis partie de mes observations de terrain pour ensuite construire un positionnement méthodologique et conceptuel, le plus adapté pour répondre à ces questions alors sans réponse.

Une réflexion à la croisée de la géographie urbaine et de la géographie culturelle

Ce projet de thèse propose alors une réflexion à la croisée des champs de la géographie urbaine et de la géographie culturelle. L'inscription dans le champ de la géographie urbaine s'impose comme une évidence au vu de l'objet d'étude : l'aire urbaine de Las Vegas. Plus qu'une monographie urbaine, dès les prémices de cette thèse j'ai cherché à articuler l'étude de l'aire urbaine végasienne avec une réflexion plus générale sur les dynamiques urbaines contemporaines qui façonnent les villes américaines. Toutefois, la prise en compte de considérations culturelles s'est vite révélée obligatoire pour comprendre au mieux les réalités urbaines végasiennes, ce qui explique le recours à la géographie culturelle.

A l'instar de Jean-François Staszak dans son analyse de la crise urbaine à Detroit (1999), je place mon étude de Las Vegas dans une approche de géographie culturelle. Ce champ disciplinaire s'avère une clé de lecture fondamentale pour mettre en évidence le rôle des imaginaires et des discours dans la construction culturelle de l'image de Las Vegas, dans l'opinion commune comme dans la sphère intellectuelle américaines. Comme le rappelle Christine Chivallon (2003), la géographie culturelle « justifi[e] la prise en compte des phénomènes liés aux systèmes de valeurs, aux idéologies et aux langages symboliques en

général pour montrer comment l'espace est en mesure de les traduire » (p.651). L'inscription dans le champ de la géographie culturelle répond alors à l'ambition d'associer les trois étages qui composent l'espace (Bonnemaison 1981) : « l'espace objectif des structures, l'espace vécu qui traduit les pratiques, l'espace culturel qui prolonge un univers chargé d'affectivité et de significations » (Chivallon 2003 p.652).

Afin de combiner ces deux pans de la géographie, j'ai construit mon sujet de thèse autour du couple conceptuel d'urbanité et de citadinité, associé à une volonté de prise en compte de leurs temporalités.

Urbanité, citadinité, temporalités

A l'échelle mondiale, la condition de citadin est devenue majoritaire, voire prédominante principalement dans les pays développés. La ville et l'urbain deviennent un « phénomène de civilisation » ubiquiste et le statut de citadin tend à devenir la norme pour la majorité des êtres humains : selon l'ONU, en 2010, la moitié des 7 milliards de personnes qui peuplent la planète vivent en ville et d'ici 2030 ce chiffre devrait atteindre 60 % de la population mondiale. Dès lors, la spécificité de l'urbain, dans son acception première d'opposition avec le rural, semble se perdre dans sa généralisation à l'échelle mondiale. Au point d'aboutir au paradoxe suivant : la généralisation d'un mode de vie spécifique sous-entend-elle une généralisation de la spécificité ? Ou au contraire, faut-il postuler la fin de l'exception urbaine au regard de l'urbanisation généralisée du monde ? Le chercheur est alors confronté à la difficulté de théoriser la spécificité urbaine à l'heure de la généralisation de l'urbain, qui doit désormais incorporer la dialectique entre généricité du caractère urbain et spécificités des réalités urbaines locales. Car à cette homogénéisation du statut s'oppose le maintien, voire le renforcement des contextes locaux. L'affirmation d'une homogénéité totale, d'une standardisation absolue des ensembles urbains à l'échelle mondiale ne serait être qu'une contre-vérité, comme le confirme le sentiment de nombreux citadins pour qui « leur » ville est forcément singulière.

Dès lors, le jeu entre l'ubiquité du processus d'urbanisation et la pluralité des situations locales conduit à se poser les questions suivantes : existe-t-il un citadin universel dont la vie s'organiserait autour d'un même modèle d'habiter et d'expérimenter la ville ? Se pense-t-on urbain, citadin de la même façon selon qu'on habite à New York, Lagos ou Shanghai ? Devant la somme d'individus vivant en ville peut-on vraiment faire émerger des traits communs ? Ou au contraire, le recensement de formes de villes différentes à travers le monde en fonction des contraintes du milieu, des caractéristiques socioculturelles, économiques et politiques donne-t-il obligatoirement lieu à une pluralité des formes urbaines qui irait à l'encontre de toute volonté de généralisation ? Comment théoriser la diversité et les différences entre les situations urbaines ?

Comment affiner l'appréhension du phénomène urbain par le géographe ? L'usage des notions d'urbanité et de citadinité semblent répondre en partie à ce défi. Afin de dépasser la

simple monographie urbaine descriptive, je propose d'analyser Las Vegas au prisme d'un dispositif conceptuel associant urbanité, citadinité et temporalités. Un pan important du positionnement théorique et méthodologique de ce travail de thèse repose sur la présentation de l'épistémologie et des usages actuels au sein de la géographie des notions d'urbanité et de citadinité, qui est présentée en détail dans le chapitre 1. De façon synthétique, l'association entre les notions d'urbanité et de citadinité permet d'articuler les dimensions spatiales de l'urbain exprimées par l'urbanité et les dimensions sociales exprimées par la citadinité. Ces délimitations à minima de l'urbanité et de la citadinité sont toutefois à manipuler avec prudence, étant donné l'absence de consensus au sein de la communauté scientifique sur leur définition et leur valeur opératoire, même si ces termes sont mobilisés par de nombreux géographes francophones, avec une préférence marquée pour l'urbanité. Dès lors, bien que l'usage de ce couple notionnel ne soit pas sans poser de difficultés, je compte démontrer l'intérêt heuristique de cette association pour les études urbaines, en proposant une synthèse et une proposition définitionnelles. Ma méthodologie de thèse cherche ensuite à répondre à l'enjeu de transposition de ces réflexions théoriques en une méthodologie applicable sur le terrain. Pour valider leur caractère opérationnel, l'urbanité et la citadinité sont pensées dans une articulation avec plusieurs thématiques : d'autres notions sont convoquées, qui viennent s'emboîter dans celle d'urbanité et de citadinité pour leur donner une dimension opératoire.

En complément des notions d'urbanité et de citadinité, la volonté d'inscrire la recherche dans une perspective temporelle et historique justifie le recours aux temporalités. Il s'agit alors non seulement d'inclure une étude sur le temps long, de la fondation originelle de City of Las Vegas (1905) à nos jours, mais également de travailler sur les temporalités des modes de vie et des pratiques urbaines, qui informent fortement la citadinité végasienne.

Dès lors le couple notionnel d'urbanité et de citadinité, associé aux temporalités, permet de saisir des mises en systèmes, des combinatoires, des articulations de réalités spatiales et sociales qui varient quasiment à l'infini dans le temps et dans l'espace en fonction des différents ensembles urbains de la planète. Grâce à elles, la relativité des phénomènes urbains peut être matérialisée : toutes les villes ne présentent pas la même expression d'urbanité, ni la même incarnation de la citadinité. Théoriquement, la citadinité et l'urbanité rendent compte de la multitude de cas de figure à l'échelle de la planète tout en prenant en compte la généralisation de l'urbain. Le recours aux notions d'urbanité et de citadinité permet également de combiner les échelles d'analyses : de la petite échelle du grand territoire de l'aire urbaine végasienne à la très grande échelle des parcours individuels des citadins.

L'emploi du singulier dans l'utilisation des notions d'urbanité et de citadinité est ici à justifier, car il soulève un véritable enjeu méthodologique et théorique. L'emploi du singulier postule une certaine homogénéité de l'urbanité et de la citadinité, insistant sur ce qui rassemble, ce qui rapproche les différentes villes et les différents citadins. A l'inverse, l'utilisation au pluriel souligne la pluralité de faire et de vivre la ville, selon les aires culturelles, les villes et même selon les groupes sociaux, invitant en cela à postuler une

diversité incompressible. L'hésitation entre singulier ou pluriel se décline selon les échelles d'analyse. A l'échelle mondiale, la conceptualisation même des notions d'urbanité et de citadinité se fonde sur l'affirmation de l'existence d'une base commune entre toutes les villes de la planète et par extension entre tous les citadins de la planète. A l'échelle d'une aire culturelle, ou d'un « domaine urbain » (Paulet 2009), le choix du singulier ou du pluriel invite à réfléchir aux profils-types et aux modèles urbains et leur capacité à s'appliquer à l'ensemble des villes d'une grande région culturelle. A l'échelle locale, parler de citadinités revient à affirmer l'existence de plusieurs types de rapport à l'urbain, qui varieraient selon les groupes sociaux par exemple.

J'ai fait le choix dans cette thèse d'utiliser les notions d'urbanité et de citadinité au singulier pour axer mon propos sur une vision générale de ces notions à Las Vegas. Ce choix fait écho à la volonté de travailler sur l'ensemble de l'aire urbaine et reflète une volonté de ne pas segmenter, ni décomposer par sous-groupes les analyses de l'urbanité et de la citadinité végasiennes. Ceci explique que la composante ethnique, et plus particulièrement l'affirmation de la communauté hispanique au sein de la population végasienne, ne consitue pas une entrée privilégiée dans ma recherche. Ce positionnement méthodologique s'explique en partie par la nécessité de restreindre l'objet d'étude, déjà vaste, mais ne sous-entend en aucun cas un intérêt scientifique moindre de la question[i]. De plus, ce choix est en cohérence avec les grilles de lecture mobilisées par les différents acteurs rencontrés lors de mes terrains sur place. En effet, lors de mes entretiens, le facteur ethnique n'a presque jamais été avancé comme une grille de lecture centrale de la compréhension des rapports des habitants à leur environnement urbain, contrairement aux niveaux d'éducation ou à la durée de résidence. Les enquêtes statistiques qui soutiennent mon travail de recherche (cf. *infra*) ne font d'ailleurs que des références mineures à la composante ethnique, confirmant ainsi la cohérence de mon positionnement.

Hypothèses de recherche et problématique

Dans un cadre conceptuel à la croisée de la géographie urbaine et de la géographie culturelle, articulant les concepts d'urbanité et de citadinité, cette thèse a cherché à apporter des éléments de réponses à trois objectifs successifs. Pensés comme autant de pistes de recherche, ces objectifs successifs ont marqué l'avancée de ma réflexion, reflétant l'amélioration de mes connaissances sur Las Vegas et la progression de mon analyse.

[i] A l'instar de Mike Davis (2000), certains auteurs ont déjà étudié les transformations urbaines et sociales provoquées par l'influence grandissante des populations hispaniques sur les villes américaines.

Etudier la croissance urbaine et comprendre le fonctionnement de l'aire urbaine

Dans un premier temps, cette recherche a cherché à comprendre comment l'aire urbaine de Las Vegas s'est structurée et organisée, s'appuyant notamment sur une approche géo-historique. Ce travail a permis de mettre en évidence les facteurs de la déconnexion spatiale forte entre les quartiers touristiques et le reste du tissu urbain, corrélé à la déprise du centre-ville historique (*downtown* City of Las Vegas). La croissance urbaine exceptionnelle qu'a connue Las Vegas au tournant du XXI^{e} siècle a été ensuite étudiée en détail pour en comprendre les mécanismes et en saisir les implications pour l'urbanité de Las Vegas et la citadinité des Végasiens. Las Vegas offre un exemple rare dans les pays développés de croissance urbaine aussi soutenue sur une si courte période, passant en moins d'un siècle de 800 à près de 2 millions d'habitants. L'étude de la croissance urbaine permet de voir comment l'explosion démographique a façonné et a pu modifier l'aire urbaine en profondeur.

Rapidement, cette analyse s'est heurtée au poids des imaginaires et des représentations qui entourent Las Vegas et qui viennent en brouiller la lecture et la compréhension.

Affirmer la pertinence Las Vegas comme objet d'étude, mettre en évidence le poids des représentations et neutraliser le discours

En exploitant en détail la littérature existante sur Las Vegas, je me suis rendue compte que l'emphase et les envolées lyriques avaient tendance à prendre le pas sur le souci d'objectivité que l'on attend des chercheurs et des universitaires. Las Vegas est une ville qui ne laisse personne indifférent, suscitant une relation ambivalente entre haine et fascination. Les idées préconçues et les partis pris dominent les analyses de nombreux auteurs, sans forcément que cette partialité soit reconnue explicitement, ni même parfois consciente. Il en résulte des analyses à charge, qui orientent les discours. Dès lors, Las Vegas est discréditée en tant qu'objet d'étude pertinent pour la réflexion scientifique, car jugée trop exceptionnelle, trop démesurée, trop hors norme, voire trop condamnable d'un point de vue moral.

Si l'évocation de mon sujet d'étude n'a jamais eu de mal à susciter l'étonnement, la fascination, voire l'approbation complice (« alors, tu as gagné combien aux casinos ? », « Alors, ça rapporte le poker ? »), j'ai eu beaucoup plus de mal à convaincre mes divers auditoires de la validité de mon choix. J'ai ainsi fréquemment ressenti l'obligation de justifier la légitimité de mon intérêt pour Las Vegas : non seulement je n'étudiais pas le tourisme, qui constituait apparemment pour mes interlocuteurs la seule exploitation valide de Las Vegas dans une perspective de recherche ; mais en plus, j'avais la drôle d'idée d'interroger les dynamiques urbaines en général à partir de l'exemple de Las Vegas. « Votre choix de vous concentrer sur Las Vegas pour travailler la question de la citoyenneté urbaine m'a tout d'abord laissé profondément perplexe » fut le premier commentaire à la suite d'une présentation dans un colloque, remarque à comprendre comme : à première vue, je ne

considère pas Las Vegas comme une illustration appropriée d'une réflexion sur la citoyenneté urbaine, car à Las Vegas il n'y a que des casinos et des touristes.

Il a donc fallu que je m'affranchisse de ces propos partiels et partiaux, dans un souci de neutralisation des discours. Dans ce sens, mon objectif est d'étudier Las Vegas de façon dépassionnée, comme elle est, sans l'idéaliser mais sans la dénigrer non plus, et voir de la façon la plus objective possible comment elle fonctionne. J'ai ainsi eu à cœur de démontrer la valeur scientifique de Las Vegas, notamment dans la perspective d'une réflexion plus globale sur la ville américaine.

Questionner la ville américaine à l'aune de Las Vegas…. Une gageure ?

Questionner la ville américaine à l'aune d'une aire urbaine aussi exceptionnelle que Las Vegas, est-ce une gageure insurmontable ? A partir de l'étude de Las Vegas, les dynamiques urbaines à l'œuvre dans la ville américaine contemporaine sont interrogées. L'articulation entre singularité et banalité urbaine est particulièrement mise en avant.

En résulte une réflexion plus large sur la conceptualisation des modèles urbains et leurs caractères normatifs par la géographie urbaine américaine. Dès lors, mon travail de thèse s'inscrit dans une réflexion sur la circulation des savoirs entre aires de production intellectuelle différentes, avec en superposition l'enjeu de la traduction et de la transposabilité de concepts entre différents systèmes de pensée et d'analyse. Ma volonté est d'accéder à la pluralité des récits : qu'est-ce que les chercheurs français ont à dire sur la ville américaine, par le biais des concepts d'urbanité et de citadinité ; et que peuvent apporter à la recherche sur la ville américaine des concepts qui leur sont propres ?

A travers les critiques des universitaires et des intellectuels qui sont exprimées à l'encontre de Las Vegas, je cherche à identifier en creux les normes qu'ils ont intériorisées du modèle de la ville américaine et les caractéristiques qui sont érigées en invariants urbains par les commentateurs. En cela, la réflexion sur l'étude de cas végasien, postulé comme hors-norme par la majorité des commentateurs, conduit à se confronter à la modélisation urbaine au sein de la géographie américaine. Le questionnement de la ville américaine à l'aune du cas végasien repose alors sur une dialectique entre exceptionnel et ordinaire, et entre unique et générique.

J'ai ainsi voulu dans cette thèse déconstruire l'image monobloc de la Las Vegas touristique pour interroger la construction et les mutations contemporaines de l'urbanité et de la citadinité végasiennes, et ainsi affirmer Las Vegas comme un objet d'étude pertinent pour réfléchir plus globalement sur la ville américaine, sans toutefois vouloir construire un modèle nouveau. Cette volonté sous-tend le titre de cette thèse : « Réflexions sur l'urbanité et la citadinité d'une aire urbaine américaine : (dé)construire Las Vegas ».

Ma recherche est alors travaillée par ce que je considère comme une tension fondamentale entre deux hypothèses de départ :

- Las Vegas n'est pas aussi spéciale et exceptionnelle qu'elle semble l'être une fois quittés les quartiers touristiques ;
- en dépit de la concentration spatiale des quartiers touristiques, l'étude de Las Vegas se confronte à la pregnance absolue du tourisme qui influence l'ensemble de l'aire urbaine et de ses habitants.

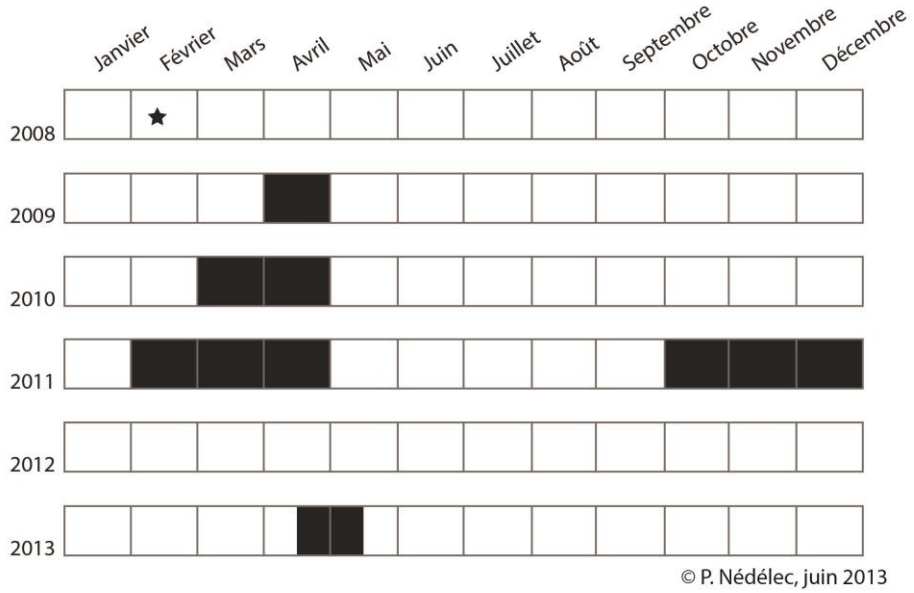
C'est à l'aune de cette tension constante que sont étudiées l'urbanité et la citadintié végasiennes, articulant constamment la dialectique entre banalité et exceptionnalité.

Outils et méthodes

La place du terrain

Le terrain a joué une place de choix dans la construction du projet de thèse, avec une volonté de passer le plus de temps possible à Las Vegas. Toutefois, l'absence d'ancrage institutionnel sur place a limité l'envergure des terrains, empêchant tout séjour de plus de trois mois, durée au-delà de laquelle un visa de recherche aurait été nécessaire. Il faut préciser ici l'absence d'un département de géographie qui aurait pu m'accueillir lors de mes séjours. En revanche, il me fut possible de retourner régulièrement à Las Vegas, six fois entre ma première visite de Las Vegas en tant que touriste lors d'un week-end en février 2008 et mon dernier terrain de thèse, réalisé en avril-mai 2013. La recherche s'est ainsi étalée sur six ans, l'année 2011 ayant constitué le cœur de mon terrain, ce que résume la figure 2.

Figure 2 : Séjours successifs à Las Vegas (2008-2013)



Cette perspective historique fut fondamentale pour saisir les évolutions de l'aire urbaine : de la crise immobilière des prêts hypothécaires à risque (*subprimes*) qui a débouché sur celle générale de l'économie américaine puis mondiale, à la reprise économique et le renouveau des projets urbains significatifs à partir de l'année 2012.

Des va-et-vient constants entre observations de terrain et réflexions théoriques ont émaillé la thèse : la démarche empirique sur place m'a aidé à établir la transposition opérationnelle des concepts, et l'interrogation des concepts m'a incité à travailler sur des aspects particuliers du terrain et à poser des questions spécifiques aux personnes rencontrées. A Las Vegas, l'immersion fut privilégiée consistant, outre les entretiens, à multiplier les interactions informelles, le suivi des médias locaux, la participation aux discussions inopinées dans les transports en commun.

Afin de répondre aux ambitions d'une approche globale, alimentée par le recours à des notions de synthèse, j'ai retenu comme échelle de travail l'intégralité de l'aire urbaine de Las Vegas. Ce parti pris a soulevé des difficultés de déplacement, étant donné la grande superficie de l'aire urbaine, et l'absence de voiture personnelle. Le réseau de transport en commun (bus de la Regional Transportation Commission of Southern Nevada – cf. plan du réseau, annexe 6) m'a permis de couvrir l'ensemble de l'aire urbaine en profitant de la vue et des conversations des usagers, grâce aux longs temps de trajet. Au sein de l'aire urbaine, certains quartiers ont été plus particulièrement investis et explorés en détail à chaque séjour : il s'agit en premier lieu du quartier autour de l'université UNLV, où je résidais, ainsi que les quartiers touristiques du Strip et de Fremont East, et enfin du centre-ville de City of Las Vegas.

Ce dispositif spatial et temporel résulte d'un jeu d'échelles entremêlant les analyses micro et macro, au croisement du vertical (travail dans le temps) et de l'horizontal (travail dans l'espace), reprenant l'association conceptuelle d'urbanité / citadinité et des temporalités.

Qualitatif *versus* quantitatif ?

Tout au long de mes recherches, j'ai eu à cœur de faire dialoguer le quantitatif et le qualitatif. Etant donné le poids des idées préconçues et des représentations à charge au sujet de Las Vegas, il m'est apparu important de comparer autant que faire se pouvait les stéréotypes diffusés au sujet de Las Vegas, ainsi que les ressentis et les impressions des personnes rencontrées avec des données quantitatives et statistiques. Cette thèse est alors fondamentalement pensée dans une articulation, et non une opposition, entre qualitatif et quantitatif, qui s'inscrit dans la démarche de neutralisation des discours, sans préjuger de la supériorité d'un type d'informations par rapport à un autre. Toutefois, cette ambition s'est confrontée à certaines difficultés méthodologiques, qu'il s'agit ici de préciser.

• Quantitatif

L'essentiel des statistiques utilisées est issu d'institutions officielles, dont les productions sont considérées comme fiables et de qualité : en premier lieu le Bureau du recensement américain (*US Census Bureau*), mais également le gouvernement local du comté de Clark et, en ce qui concerne les statistiques touristiques, la Las Vegas Convention and Visitors Authority (LVCVA).

Je n'ai pas disposé du temps ni des moyens nécessaires pour m'engager dans la réalisation d'une enquête statistiquement représentative des habitants de l'aire urbaine végasienne. Néanmoins, j'ai pu exploiter des enquêtes réalisées sur des échantillons beaucoup plus conséquents, par des institutions universitaires reconnues pour leur travail de qualité. L'utilisation de ces enquêtes présente la limite suivante : je n'ai pas participé à l'élaboration du plan d'enquête, ce qui ne m'a pas permis de mettre en avant mes propres hypothèses ni de choisir la formulation des questions posées. Ce biais a pu être en partie compensé pour l'une de ces enquêtes, réalisée par le département de sociologie de l'UNLV (Futrell et *alii* 2010a et 2010b), par des entretiens détaillés avec ses responsables scientifiques[i]. Trois ressources (Harwood et Freeman 2004, Futrell et *alii* 2010a, 2010b) ont été plus particulièrement exploitées en raison de leur nature récente et de leur intérêt pour des problématiques similaires aux miennes, à savoir notamment la perception de la vie à Las Vegas, la qualification du sentiment de communauté et la mesure de l'attachement territorial. L'annexe 4 présente en détail le contexte de production, la méthodologie et les principaux résultats de ces enquêtes. Grâce notamment à ces trois enquêtes régulièrement mobilisées dans le corps du texte, j'ai pu m'appuyer sur une base de 3 342 personnes interrogées.

• Qualitatif

Les entretiens qualitatifs réalisés sur le terrain se répartissent en deux grandes catégories (cf. liste des entretiens effectués dans l'annexe 1). Tous les entretiens ont été réalisés en anglais, et pour la plupart enregistrés, une pratique couramment acceptée aux Etats-Unis, afin de pouvoir exploiter en détail la parole des personnes interrogées. Une grande place a été donnée dans le corps de la thèse aux citations, qui sont une façon d'entendre la parole des habitants, et offre un matériau essentiel pour aborder l'analyse des discours et des représentations.

Afin de faciliter la fluidité de la lecture, toutes les citations, issues des entretiens comme des sources bibliographiques, ont été traduites en français dans le corps du texte, en essayant au maximum de transcrire les effets de niveau de langage, les jeux de mots et les emphases exprimées à l'oral. Les transcriptions et les textes originaux sont néanmoins présentés en

[i] Entretiens personnels : M. Salvaggio (28/10/2011), R. Futrell (10/11/2011).

annexe à la fin de la thèse, à la suite des annexes, afin de permettre au lecteur, anglophone ou curieux, de retrouver leur expression première. Quand le choix d'un mot ou d'une expression est particulièrement significatif ou idiomatique, j'ai inséré entre parenthèses, dans le texte français, les termes anglais. Les appels de note renvoyant aux citations en version originale utilisent une numérotation en chiffres arabes, à distinguer des notes de bas de page qui sont signalées par des chiffres romains.

Une première série d'entretiens formels, semi-directifs, a été réalisée avec des acteurs qui, sans renier leur individualité, incarnent la parole d'un groupe ou d'une collectivité. Dans ce cadre, j'ai interrogé des fonctionnaires territoriaux, des responsables politiques, des personnalités de la société civile (présidents d'association, journalistes locaux dont le métier est de collecter la parole des habitants pour établir des analyses), ou des figures du secteur privé. J'ai également beaucoup sollicité les universitaires locaux pour profiter de leur connaissance du terrain et de leurs analyses. Les grilles d'entretien ont été adaptées à chaque personne interrogée en fonction de leur responsabilité et de leur domaine d'expertise. Des questions identiques ont été posées aux individus ayant des fonctions similaires (fonctionnaires territoriaux dans différentes municipalités, élus de différentes circonscriptions). Comme dans toute recherche, il a fallu composer avec des demandes restées en suspens, dont le plus notable fut celui de l'équivalent de l'office du tourisme local, la Las Vegas Convention and Visitors Authority.

Une deuxième série d'entretiens a été réalisée auprès de « locaux » à partir d'un questionnaire unique, reproduit en annexe 3. Mon objectif était de collecter la parole et le ressenti des habitants. Ce questionnaire devait me permettre d'étudier le rapport au territoire à l'échelle de l'individu et d'appréhender les registres du personnel, du sensible, voire de l'intime. Les questions portent essentiellement sur les habitudes et les pratiques urbaines, sur les représentations que ces habitants se font de Las Vegas, ainsi que sur l'appréciation ou non de la vie à Las Vegas. Il n'a jamais été question d'établir un échantillon représentatif de la population globale de l'aire urbaine, en raison des contraintes matérielles et du temps disponible. Je conçois ces entretiens comme emblématiques et symptomatiques. Grâce à cette peinture impressionniste de la vie quotidienne végasienne, j'ai cherché à informer ou confirmer ce que j'avais entendu et lu ailleurs, notamment dans des enquêtes universitaires à visée représentative (cf. *supra*), me permettant ainsi de croiser les sources et les modes de recueil de l'information. Ce questionnaire auprès des locaux insiste par conséquent sur des aspects de la vie végasienne identifiés grâce à la lecture de la presse locale, aux interactions informelles sur place et à l'examen de la littérature scientifique.

N'ayant pas déterminé de population mère à respecter, je n'avais pour seul critère de sélection de ces « locaux » que le fait d'habiter Las Vegas, que ce soit depuis 6 mois ou depuis 50 ans. Je pensais pouvoir bénéficier d'un effet boule de neige à partir de mes contacts initiaux sur place. Il fut plus difficile que je ne le pensais de rencontrer des habitants et de développer des réseaux de connaissances sur lesquels appuyer mes entretiens. Même quand je disposais d'un point d'accès dans un réseau, l'effet de bouche à oreille n'a souvent pas

pris. En résulte le principal biais de cette enquête qualitative, à savoir le niveau d'étude des personnes enquêtées, étant donné que j'ai rencontré la majorité d'entre elles via l'université locale. Afin de corriger ce travers, j'ai eu recours au site Couchsurfing[i] (soit surfer de canapé en canapé) : ce site collaboratif met en avant l'hospitalité et l'ouverture d'esprit de ses membres, qui hébergent gratuitement des voyageurs de passage. Grâce à ce site, j'ai pu élargir le profil des personnes interrogées. Bien que les membres de ce site se conçoivent souvent comme des ambassadeurs de leur ville, il est intéressant de noter que toutes les personnes ainsi rencontrées n'ont pas tenu un discours laudateur envers Las Vegas. Au final, la trentaine d'entretiens obtenus s'est révélée assez diverse en termes de localisation géographique et de caractéristiques démographiques, ethniques et sociales, tout en étant globalement fidèle au profil sociodémographique dominant de la population de l'aire urbaine. Ces différents éléments sont présentés en détail dans l'annexe 3.

Il ne s'agit pas forcément d'un biais insurmontable : il s'agit certes d'un choix contraint qui reflète en partie les conditions de mon terrain et qui, d'une certaine manière, confirme mon analyse d'une citadinité de la déficience. En outre, ces entretiens ne constituent pas mon unique source de réflexion et sont consolidés par les enquêtes sociologiques quantitatives.

« Le poids des mots, le choc des photos »

Une grande place est accordée dans cette thèse aux productions personnelles (cartes, graphiques, photographies) qui compensent les lacunes de la littérature existante. Tout au long de la recherche doctorale a été ressentie la nécessité de produire des analyses statistiques et des réalisations cartographiques originales, pour alimenter et appuyer l'argumentation générale. L'ensemble de ces matériaux visuels sont conçus aussi bien comme des arguments alimentant l'analyse que comme de résultats. Tout comme les nombreuses citations permettent de dessiner la citadinité grâce à la parole des habitants, les nombreuses planches photographiques sont pensées comme une façon de donner à voir l'urbanité végasienne.

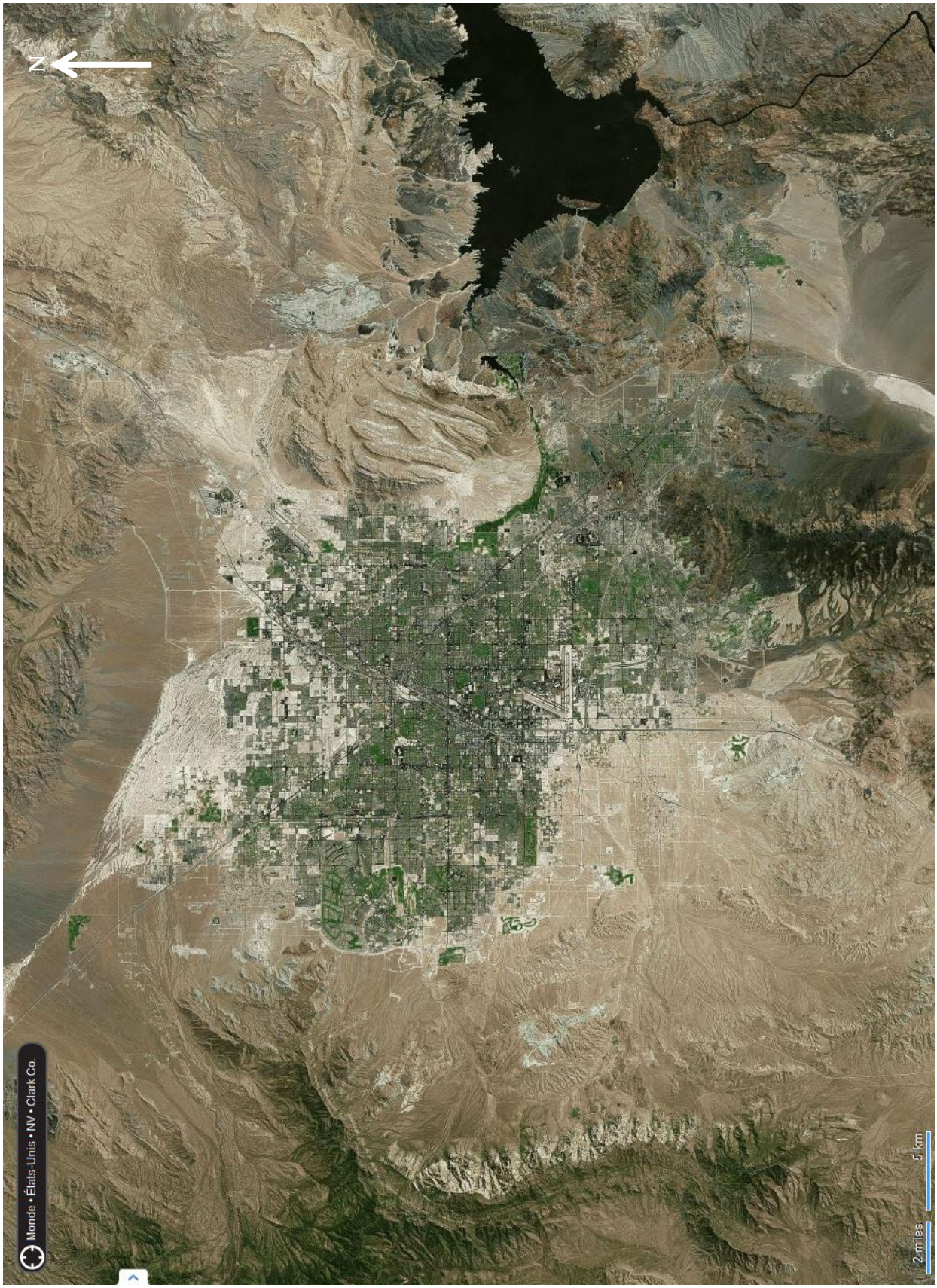
Quelques précisions enfin sur les choix lexicaux opérés dans cette thèse :

- J'utilise les termes d'Américain / américain, dans leur acception conventionnelle même si abusive, comme habitant des Etats-Unis ou adjectif relatif à ce pays.
- Pour désigner les habitants de Las Vegas, j'adopte le néologisme créé, à ma connaissance, par Bruce Bégout (2002) de Végasiens. Il correspond au terme anglais « *Las Vegan* » (prononcé : /lɑːs ˈveɪgən/).

[i] www.couchsurfing.org.

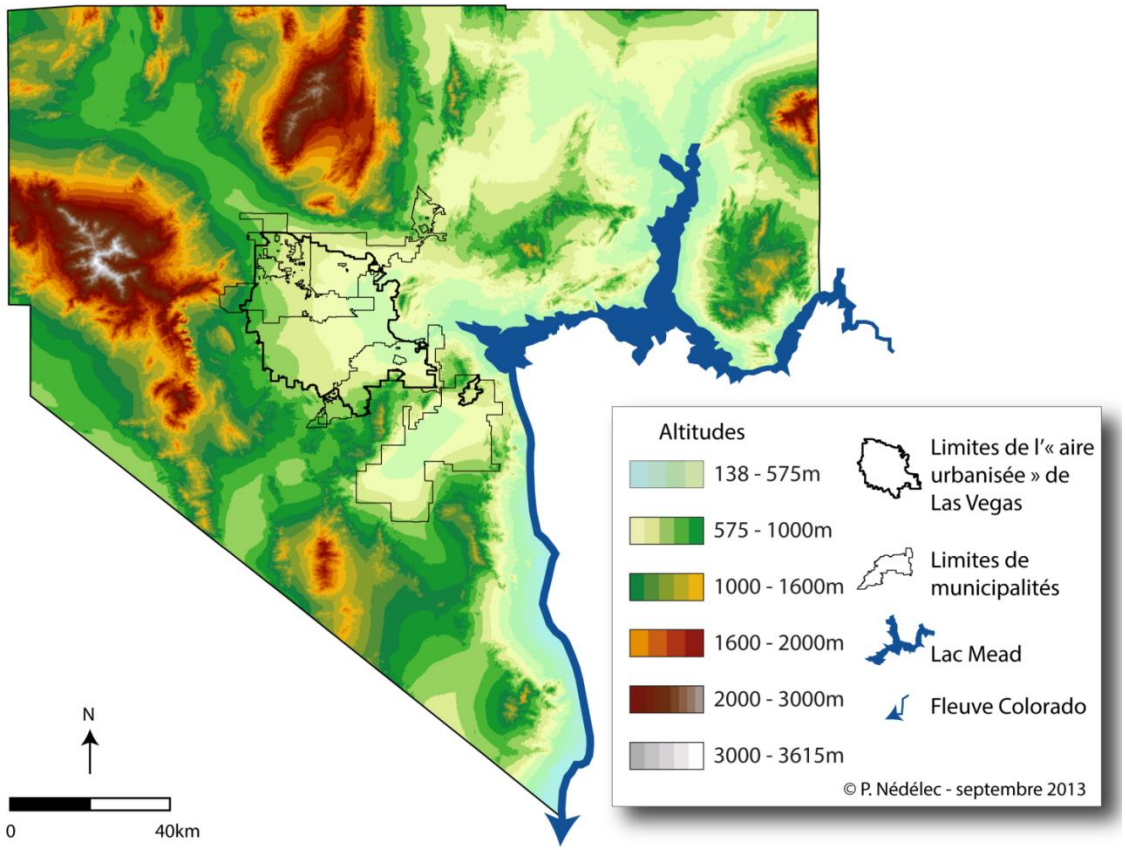
- Le terme de Las Vegas est utilisé pour désigner l'ensemble urbain dans la conscience collective. Dans une acception stricte, ce terme relève d'un usage abusif puisqu'il ne correspond à aucune entité territoriale. Il est alors toujours précisé dans le corps du texte quand il est fait référence à la municipalité de City of Las Vegas ou alors à l'ensemble de l'aire urbaine de Las Vegas (cf. chapitre 3 pour une présentation détaillée des découpages territoriaux de l'aire urbaine).
- Le terme de « crise » fait référence à la crise économique mondiale qui a débuté aux Etats-Unis, courant 2007, par une grave crise immobilière, en lien avec les prêts hypothécaires à risque (*subprimes*) et qui s'est ensuite étendue au domaine de la finance, puis à l'ensemble de l'économie réelle. Malgré son caractère relativement vague, l'emploi du mot « crise » s'explique par son usage désormais idiomatique dans la langue française. Il traduit alors les expressions de « *economic downturn* » ou de « *Great Recession* » qui dominent les usages américains.
- Pour désigner l'ensemble urbain étudié dans le cadre de cette thèse, l'expression « aire urbaine » a été retenue car elle apparaît comme la plus neutre. Elle ne fait en aucun cas référence à la nomenclature adoptée par l'institut français de statistique INSEE. L'aire urbaine de Las Vegas désigne ainsi l'ensemble de la superficie bâtie autour du site originel de peuplement de City of Las Vegas. L'aire urbaine végasienne est délimitée par une rupture nette entre les espaces bâtis et les terres désertiques du Mojave, rupture particulièrement visible sur la vue satellite de la figure 3, présentée sur la page suivante.
  Localement, l'expression de « vallée de Las Vegas » (*Las Vegas valley*) est souvent utilisée comme un synonyme de l'aire urbaine végasienne. Cette formule fait référence à la dépression à fond plat, en forme de cuvette, délimité par des chaînes montagneuses qui encadrent de fait la surface bâtie (Spring Mountains à l'ouest, Sheep Mountains au nord, Muddy Mountains et Lac Mead à l'est et Black Mountains au sud), visibles sur la carte du relief du bassin de Las Vegas (figure 4). Afin d'éviter tout confusion, l'expression de « bassin de Las Vegas » sera ainsi préférée à celle de vallée de Las Vegas.

Figure 3 : Image satellite de l'aire urbaine végasienne



Source : Bing Maps, prises de vues étalées entre 2001 et 2004 ; consulté le 13/06/2013, www.bing.com/maps.

Figure 4 : Carte du relief du bassin de Las Vegas



Plan de la thèse

Les réflexions sur l'urbanité et la citadinité de l'aire urbaine végasienne sont structurées en trois parties et huit chapitres.

La première partie articule une présentation méthodologique et théorique des concepts d'urbanité et de citadinité avec une déconstruction des idées reçues et des représentations qui entourent Las Vegas et qui sont dominantes dans l'opinion commune américaine tout comme dans les écrits scientifiques consacrés à la ville. Après avoir explicité mon positionnement théorique et la méthodologie adoptée sur le terrain (chapitre 1), les chapitres 2 et 3 interrogent la dualité végasienne entre exceptionnalité et banalité. L'idée forte de cette partie est de proposer une approche dépassionnée de l'objet d'étude végasien, en révélant les jugements de valeur qui orientent la majorité des analyses scientifiques qui lui ont été dédiées jusqu'à présent. Une mise en perspective sur le temps long (chapitre 3) permet de mettre en relation les moteurs de développement urbain spécifiques à Las Vegas, à savoir

l'essor touristique autour de la pratique des jeux d'argent, et les facteurs d'attractivité économique et urbaine communs à l'ensemble des villes de l'ouest américain.

La seconde partie traite plus spécifiquement de l'urbanité et de la citadinité végasiennes. Au cœur de l'analyse, je place la tension entre la spécialisation économique et les quartiers touristiques d'une part, et le « reste » de l'aire urbaine d'autre part. En s'intéressant aux conséquences de la croissance démographique particulièrement soutenue des trente dernières années, le chapitre 4 détaille l'urbanité de l'aire urbaine végasienne. L'analyse reprend ici la dialectique entre exceptionnalité et banalité en cherchant à identifier les dynamiques urbaines spécifiques à l'aire urbaine opposées à des processus urbains ordinairement observés dans les aires urbaines américaines. Le chapitre 5 opère une bascule de l'urbanité à la citadinité en se concentrant sur les quartiers touristiques : l'objectif est alors de montrer comment les critiques exprimées envers Las Vegas par les intellectuels américains sont le plus souvent motivées par une vision de Las Vegas déformée par le fait touristique. Le chapitre 6 complète cette analyse en se concentrant sur le rapport des habitants à leur environnement urbain et leur ressenti : en donnant la parole aux Végasiens, je mets en évidence une citadinité de la déficience qui s'impose comme la perception dominante de la citadinité végasienne.

Alors que deuxième partie proposait un bilan de l'urbanité et de la citadinité actuelle à Las Vegas, cette troisième et dernière partie interroge les processus de transformation de l'urbanité et de la citadinité dans l'aire urbaine végasienne, s'attachant aux temporalités et insistant sur la profondeur temporelle de leur construction. Ce dernier temps de la réflexion relit la notion de citadinité de la déficience au travers de la notion d'appropriation qui entend en montrer les dynamiques récentes. Le chapitre 7 met en évidence les facteurs d'appropriation qui agissent sur la citadinité végasienne. Le cas du patrimoine est plus particulièrement développé comme une piste de rassemblement de la population locale autour d'un héritage commun à mettre en valeur. Le chapitre 8 propose une focalisation du regard sur le centre-ville de City of Las Vegas, étudié comme une terre d'expérimentation de politiques urbaines et culturelles destinées à façonner un autre visage de Las Vegas plus à même de susciter l'adhésion et de renouveler l'image de la municipalité ; présentant ainsi des pistes de réflexion pour une éventuelle transformation de l'urbanité et de la citadinité végasienne. L'ambition de la troisième partie est ainsi de mettre en évidence les pistes utilisées localement pour (re)construire Las Vegas.

PREMIÈRE PARTIE

Introduction de la première partie

L'objectif de la première partie est de poser les jalons de mon cadre théorique et positionner mon objet d'étude, l'aire urbaine de Las Vegas, par rapport au panorama urbain américain. Le recours aux notions d'urbanité et de citadinité ne va pas de soi, en raison de leur relatif flou définitionnel et de l'absence de consensus entre les chercheurs qui les mobilisent. De plus, l'application de concepts francophones à des réalités américaines nécessite de préciser les enjeux de la transposition conceptuelle d'une aire culturelle à une autre et d'une langue à une autre.

La présentation détaillée de l'objet d'étude au cœur de cette thèse, l'aire urbaine végasienne, s'impose également comme une étape préliminaire fondamentale pour mettre en évidence la masse d'images préconçues et de stéréotypes qui l'entourent. En effet, l'évocation de Las Vegas est tellement chargée de connotations et d'*a priori* dans l'opinion commune américaine qu'ils tendent à brouiller son appréhension. Un travail d'explicitation doit alors permettre de répondre au questionnement suivant :

1) Quelles sont les expressions concrètes de l'originalité de Las Vegas, postulée comme caractéristique intrinsèque de la ville dans l'opinion commune américaine ?
2) Est-ce que les spécificités de Las Vegas, essentiellement sa spécialisation économique touristique autour de la pratique du jeu, en font une étude de cas non pertinente, car trop originale, pour une réflexion sur les villes américaines ?
3) Las Vegas est-elle véritablement si unique et hors norme que ça ? Dit autrement, Las Vegas ne présente-t-elle aucune des caractéristiques urbaines communes à l'ensemble des villes américaines ?

La première partie vise donc à clarifier la construction méthodologique de cette thèse et à justifier le choix de Las Vegas comme un objet d'étude pertinent dans une perspective de réflexion sur les villes américaines.

Le chapitre 1 est ainsi consacré à une présentation de l'épistémologie des notions d'urbanité et de citadinité et à une identification des usages dominants au sein de la géographie contemporaine. A partir de cet état des lieux, mon propre positionnement définitionnel et

méthodologique est exposé, indiquant ainsi comment le passage du théorique à l'opératoire a été pensé tout au long du travail de terrain.

Dans le chapitre 2, l'ambition est de présenter les représentations et les présupposés qui entourent mon objet d'étude, Las Vegas, à la fois au sein de l'opinion commune américaine, mais également parmi les productions scientifiques. En révélant les jugements de valeur intériorisés par les chercheurs qui ont écrit sur Las Vegas, je cherche à déconstruire l'argument selon lequel le caractère hors norme de la ville serait un motif valide de sa déqualification dans une réflexion plus large sur les villes américaines.

Dans la continuité du chapitre précédent, le chapitre 3 montre, en s'appuyant sur une perspective historique remontant aux premiers foyers de peuplement pérennes du milieu du XIX^{e} siècle, comment le développement de Las Vegas ne peut être compris sans le mettre en relation avec l'essor de l'ouest américain dans son ensemble. Ma volonté est ici de faire la part entre les moteurs de croissance communs à l'ensemble des villes de l'ouest et les choix spécifiques opérés dans le Nevada et dans le bassin de Las Vegas qui expliquent son originalité dans le panorama américain. En remontant le fil du temps, ce chapitre identifie les facteurs qui ont fait de Las Vegas ce qu'elle est aujourd'hui.

Fil directeur de cette première partie, la dialectique entre originalité et exceptionnalité de Las Vegas s'avère ainsi une grille de lecture au fondement de toute analyse consacrée à l'aire urbaine végasienne.

Chapitre 1

Propositions pour une méthodologie de l'urbanité et de la citadinité

Le chapitre 1 est conçu comme un chapitre liminaire destiné à présenter les enjeux épistémologiques et théoriques de l'utilisation des notions d'urbanité et de citadinité. Il se dégage de l'examen des définitions dans les différents dictionnaires et dans les usages sous la plume des géographes contemporains un flou définitionnel autour de la distinction entre les deux notions et deux principaux courants d'interprétation du sens à attribuer au terme de citadinité.

L'enjeu de ce chapitre est donc de m'inscrire dans la continuité des réflexions déjà menées autour de l'urbanité et de la citadinité pour proposer les définitions que j'utiliserai tout au long de la thèse. Au positionnement conceptuel sont associées des propositions méthodologiques pour confirmer la valeur opérationnelle des notions sur le terrain. Pour cela, l'urbanité et la citadinité sont pensées comme des boîtes à outil conceptuelles, imbriquées avec d'autres notions géographiques, qui ont orienté les observations de terrain.

Les difficultés méthodologiques associées au recours à ces notions ne sont pas passées sous silence, comme le témoigne une réflexion sur la transposition des notions d'une aire culturelle à une autre et d'une langue à une autre. Le chapitre est construit autour d'une série de questions centrales :

- Dans un premier temps, comment transposer les concepts francophones d'urbanité et de citadinité à l'aire culturelle américaine ?

- Dans un second temps, comment s'expriment et se visualisent l'urbanité et la citadinité ? Comment les appréhender sur le terrain ?

Après avoir détaillé les notions d'urbanité et de citadinité dans le champ des études urbaines (I), j'énonce les propositions définitionnelles et méthodologiques qui ont été élaborées pour orienter la recherche de thèse, en montrant comment étudier l'urbanité et la citadinité en ayant en tête les enjeux spécifiques au contexte américain.

I _ Les notions d'urbanité et de citadinité dans le champ des études urbaines

I _ 1° Utilisation et premières définitions de l'urbanité et de la citadinité

La lecture de quelques grands dictionnaires de la langue française (figure 5) soulève un décalage d'utilisation entre les termes d'urbanité et de citadinité, puisque ce dernier ne figure dans aucun des trois ouvrages consultés. L'apparition du mot du mot « urbanité » dès le XIV^{e} siècle, mentionné par le *Robert historique de la langue française*, indique la longue histoire de ce mot, qui tire ses racines dans une opposition entre ville et campagne. L'urbanité désigne alors les caractéristiques propres à l'urbain, qui s'incarnent notamment dans un niveau d'éducation et un savoir-vivre qui contrastent fortement avec les modes de vie de la campagne. C'est dans cette perspective qu'il faut comprendre le sens figuré d'urbain comme une forme de politesse.

Figure 5 : L'urbanité et la citadinité dans les dictionnaires de langue française

Dictionnaire	Entrée « Urbanité »	Entrée « Citadinité
***Robert Historique de la langue française* (2013)**	« Emprunté au dérivé latin *urbanitas* « séjour de la ville » et « qualité de ce qui est la ville », en particulier la politesse de mœurs, le bon ton. »	∅
***Le Nouveau Petit Robert de la langue française* (2013)**	« Politesse où entre beaucoup d'affabilité naturelle et d'usage du monde » / « Caractère de ce qui a rapport à la ville »	∅
***Le Petit Larousse illustré* (2013)**	« Caractère de mesure humaine et de convivialité conservée ou donné à une ville » / « Politesse raffinée »	∅

De façon plus anecdotique, une recherche sur le moteur de recherche Google (figure 6) confirme la faiblesse de reconnaissance et d'utilisation du terme de citadinité par rapport à celui d'urbanité. Le nombre de réponses découlant d'une recherche du terme « urbanité » est 100 fois plus important que pour une recherche sur le terme « citadinité ».

Figure 6 : L'urbanité et la citadinité selon le moteur de recherches Google

Entrée	Mai 2009	Septembre 2013
« Urbanité »	682 000 résultats	14 000 000 résultats
« Citadinité »	6 760 résultats	152 000 résultats

Le décalage d'utilisation et de diffusion entre urbanité et citadinité se retrouve au sein des sciences sociales, ce que montre l'examen des principaux dictionnaires de géographie (figure 7) et des glossaires de sites internet spécialisé faisant autorité (figure 8).

Figure 7 : L'urbanité et la citadinité dans les principaux dictionnaires de géographie

Dictionnaire	Entrée « Urbanité »	Entrée « Citadinité »
GEORGES P. (1970) ***Dictionnaire de la géographie***	∅	∅
BRUNET R. et *alii* (1992) ***Les Mots de la géographie***	« Caractère de ce qui est urbain »/ « se dit aussi civilité […] propre des citadins, par opposition aux habitants de la campagne »	∅
LACOSTE Y. (2003) ***De la géopolitique aux paysages***	∅	∅
LEVY J. et LUSSAULT M. (2003) ***Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés***	« Caractère proprement urbain d'un espace » / « indicateur de l'état spécifique de l'organisation des objets de société au sein d'une situation urbaine donnée » (M. Lussault)	« Dimension actorielle de l'urbanité » / « néologisme qui ne désigne pas une essence immuable mais une relation dynamique entre un acteur individuel (individuel au premier chef mais aussi collectif) et l'objet urbain » (M. Lussault)
PUMAIN D., PAQUOT T. et KLEINSCHMAGER R. (2006) ***Dictionnaire : La Ville et l'urbain***	« Du latin *urbanitas*, désigne tout ce qui est spécifique à l'*urbanus*, à l'habitant de la ville, et à l'*urbs*, la Ville par excellence […] L'urbanité correspond à cet état d'esprit, que seule une grande ville riche de sa diversité de populations et de cultures, entretient. » (T. Pumain)	« Le terme vient de l'italien *città*, « ville », et désigne ce qui est de la ville, a rapport à la vile par opposition aux campagnes. […] La citadinité a trait aux mœurs, aux habitudes et aux comportements des habitants des villes par opposition à ceux des campagnes. » Exemples de traits caractéristiques : distinction nette entre sphère privée et sphère publique, respect de l'intimité de la personne parfois jusqu'à l'indifférence, individualisme, sentiment d'appartenance marqué de fierté, voire sentiment de supériorité par rapport aux campagnes. (R. Kleinschmager)
TOPALOV C. et *alii* (2010) ***L'Aventure des mots de la ville***	∅	∅

Figure 8 : L'urbanité et la citadinité dans les glossaires géographiques de ressources électroniques

Ressource électronique	Entrée « Urbanité »	Entrée « Citadinité »
Géoconfluences : glossaire [http://geoconfluences.ens-lyon.fr/notions/index.htm]	∅	∅
Hypergéo [http://www.hypergeo.eu/]	∅	∅

Si six des huit sources géographiques présentées mentionnent le terme d'urbanité, seuls deux ouvrages définissent celui de citadinité, à savoir le *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés* (Lévy et Lussault 2003) et le *Dictionnaire, La ville et l'urbain* (Pumain, Paquot et Kleinschmager 2006). Les définitions d'urbanité s'accordent avec celles que l'on trouve dans les dictionnaires de langue française, désignant les caractéristiques spécifiques de l'urbain, sans que les définitions dans l'ensemble ne tranchent entre l'habitant et l'espace et insistant sur l'opposition entre la ville et la campagne.

Les deux seules définitions de la citadinité ne s'accordent en revanche pas ni sur l'origine, ni même complètement sur la signification du mot. Pour M. Lussault (Lévy et Lussault 2003), il s'agit d'un néologisme, alors que pour R. Kleinschmager (Pumain, Paquot et Kleinschmager 2006), la citadinité trouve ses origines étymologiques dans le mot italien *città*. De même, le contenu des définitions diverge, voire s'oppose. La définition de M. Lussault place l'individu au cœur de la notion de citadinité. Dans le *Dictionnaire, La ville et l'urbain*, la différence entre urbanité et citadinité est plus vague puisque les deux notions désignent ce qui a trait à la ville, sous-entendu par opposition aux campagnes. Ce n'est que dans la suite de la définition que R. Kleinschmager énumère des propriétés qui relèvent de l'individu.

Si les termes d'urbanité et de citadinité sont mobilisés par de nombreux géographes francophones, avec une préférence marquée pour l'urbanité, il ne se dégage pas de consensus sur leur définition et leur valeur opératoire. L'élargissement du spectre d'analyse à l'ensemble des travaux scientifiques sur la question montre un usage paradoxal de ces notions. D'un côté, de nombreux auteurs considèrent leur signification comme relevant de l'ordre de l'évidence, se défaussant ainsi de tout travail de définition ou de cadrage théorique. Urbanité et citadinité apparaissent alors comme des évidences, de vagues synonymes de « tout ce qui a trait à la ville », de « ce qui se passe en ville ». Sous la plume de nombreux auteurs, ces notions ne semblent avoir d'autre effet que rhétorique, sortes de concepts fourre-tout, cités dans des titres « chocs » mais non exploités dans le corps de la réflexion et encore moins explicités sur le plan conceptuel et méthodologique[i].

[i] Pour quelques exemples d'une utilisation des notions dénuée de définition, voire limité au seul titre, voir : Huet 1994, Berque 1994, Lassave et Querrien 2004, Escaffre 2011, Rieucau 2013.

A l'inverse, l'examen des propositions de définitions, quand elles existent, souligne l'usage foncièrement polysémique des notions, en fonction des auteurs et des disciplines. La spécificité de la citadinité par rapport à l'urbanité peine par exemple à s'imposer dans les écrits des sociologues. Bien que géographes, J. Monnet et G. Capron (2000), eux non plus, n'opèrent pas la distinction entre urbanité et citadinité : pour eux, l'urbanité a le double sens de « relation à autrui » et de « relation à la ville » (p.9), avec une prégnance de la dimension sociale. La dialectique entre ces deux aspects reprend « la conception de la ville à la fois comme forme spatiale, avec son organisation interne et ses relations externes, et comme configuration sociale, avec ses formes d'organisation sociétale spécifiques » (*idem* p.11). Malgré une réflexion théorique débutée dès les années 1980 (URBAMA 1985, Groupe de Recherche Villes et Citadins des Tiers-Mondes 1986, 1987), la citadinité semble donc manquer de légitimité et les quelques géographes qui la promeuvent n'arrivent pas à faire consensus au sein de la discipline. Le caractère polymorphe et malléable de la citadinité est même revendiqué comme une position de principe pour les chercheurs du laboratoire URBAMA, précurseurs en la matière :

> « nous l'avons conçue [la citadinité] comme une configuration cognitive de phénomènes dynamiques, dont le caractère incertain présente un avantage : personne n'est en mesure de verrouiller totalement le champ en affirmant : ''La citadinité, c'est cela, et pas autre chose.'' » (Lussault et Signoles 1996 p.3)

En dépit de l'absence de consensus, il est possible de proposer une première ébauche définitionnelle qui servira de base de travail pour distinguer l'urbanité de la citadinité, en s'appuyant sur les travaux de Michel Lussault et de Philippe Gervais-Lambony, qui sont parmi les géographes qui ont le plus écrit sur ces notions. Si les termes d'urbanité et de citadinité s'inscrivent tous deux dans le domaine de l'urbain, ils s'opposent sur les objets qu'ils qualifient. L'urbanité ferait alors référence à la matérialité de l'*urbs*, ce :

> « caractère proprement urbain d'un espace […] qui procède du couplage de la densité et de la diversité des objets de société dans l'espace » (Lévy et Lussault 2003 p.966)

La citadinité, quant à elle, désigne le rapport à l'espace urbain du point de vue du citadin et invite par conséquent à réfléchir sur les modalités du vivre en ville pour les individus. « En d'autres termes, l'urbanité serait le propre de la ville, la citadinité le propre des habitants des villes. » (Gervais-Lambony 2003 p.29).

Afin d'approfondir la distinction conceptuelle entre l'urbanité et la citadinité, tout en présentant des éléments d'explication de la moindre utilisation de la notion de citadinité, il est nécessaire d'en présenter les deux courants d'interprétation de façon détaillée.

I _ 2° Le concept de citadinité en quête de légitimité

Une étude fine de la bibliographie met en évidence plusieurs deux courants d'utilisation du concept de citadinité, qui correspondent à deux sphères géographiques d'applications distinctes.

A l'instar des géographes Pierre Signoles et Philippe Gervais-Lambony, un premier courant d'interprétation lit la citadinité à l'aune des idées d'apprentissage et de processus d'adoption de pratiques et de codes spécifiques à la ville en ce qu'ils s'opposent à ceux de la campagne :

> « L'interrogation porte donc sur l'acquisition de pratiques urbaines par des populations d'origine rurale et « néo-citadines » […] et sur les processus qui les ont conduites à les acquérir » (Berry-Chickhaoui 1996 p.129)

Cette acception de la citadinité peut alors être marquée d'une dimension « idéologique » (Navez-Bouchanine 1996) dans l'analyse du processus de citadinisation car la ville est perçue comme le lieu de la modernité, de l'accès à des modes de vie plus aboutis en opposition avec l'archaïsme de la vie rurale et nomade, opposition qui rejoue les rapports de force et de domination entre colons européens et « autochtones ».

P. Gervais-Lambony, le principal représentant de cette approche, étudie ainsi essentiellement la citadinité au prisme de l'accession au statut d'urbain, intimement pensée dans un continuum espace rural / urbain, individu rural / citadin. La dimension dynamique de la citadinité est centrale dans son analyse et c'est à lui qu'on doit le néologisme de « citadinisation », défini comme le processus de devenir citadin (concept repris par Jeanne Vivet 2012). L'appréhension de ce processus est affinée par une graduation de l'apprentissage de la ville qui donne alors naissance à plusieurs « degrés » de citadinité. A l'inverse, I. Berry-Chikhaoui, dans la lignée des travaux de Pierre Signoles, refuse l'idée d'une graduation de la citadinité au profit d'une « citadinité plurielle » ou « des citadinités dans la ville » (2009 p.17). Les auteurs se retrouvent néanmoins sur la distinction entre urbanité et citadinité, comme le résume cette citation

> « La citadinité renverrait ainsi aux manières d'habiter et à la construction des identités, l'urbanité aux dimensions matérielles et symboliques de l'espace, aux qualités le définissant comme urbain (y compris et *surtout* dans les représentations sociales) » (Berry-Chikhaoui 2009 p.16)

Selon cette acception de la notion, la citadinité est mobilisée avant tout dans des études portant sur les villes du Sud où l'on retrouve la correspondance entre urbain / rural et citadin / migrant (Gervais-Lambony 2003 p.31). La notion de citadinité offre un angle d'approche privilégié pour étudier les villes du Sud, les plus touchées par l'exode rural, les migrations à destination des villes et les dynamiques d'acquisition de modes de vie urbains. On peut toutefois souligner là encore l'appropriation restreinte de la notion même au sein des études urbaines des pays dits du Sud. Les spécialistes du continent africain sont les plus enclins à mobiliser la notion, principalement dans le champ des études sur la ville arabe sous l'impulsion des travaux de Pierre Signoles et du laboratoire URBAMA (aujourd'hui EMAM)

hébergé par l'université de Tours. Pour P. Gervais-Lambony, la réflexion sur le statut de citadin est une clé des recherches françaises sur les villes africaines dès les années 1970, même si le terme de citadinité n'apparaît pas encore, ce qui explique la prépondérance de l'usage de la notion dans les études africanistes. En revanche, les mentions de la notion de citadinité sont, à ma connaissance, absentes des travaux sur les villes asiatiques ou latino-américaines.

Michel Lussault et Jacques Lévy sont les figures emblématiques de l'autre courant de conceptualisation de la citadinité. La référence à l'apprentissage de la ville par des ruraux, et par conséquent une contextualisation limitée aux pays du Sud, disparaît complètement pour insister sur la généralisation de l'urbain à l'échelle de la planète. Conçue comme une « grille de lecture des phénomènes sociaux et territoriaux » (2003), l'approche de la citadinité est plus théorique et plus englobante :

> « Qu'est-ce donc que la citadinité ? Tout simplement, le rapport d'un sujet – i.e. un acteur social, qu'il soit un individu ou un de ces acteurs très particuliers que sont les groupes, les institutions… – à un objet : en l'occurrence, le monde urbain. » (Lussault et Signoles 1996 p.34)

Le choix du terme d'« acteur social » au lieu de simple individu est intéressant car il permet d'élargir la portée de la notion et ainsi d'inclure tous les types d'acteurs qui façonnent le monde urbain. La citadinité est alors pensée comme un « système de signes qui médiatisent notre rapport au monde » (*idem* p.48), en perpétuelle redéfinition selon une relation dynamique d'interactions et de va-et-vient constants entre matériel et idéel, entre imaginaire social et organisation urbaine. Un « jeu subtil de la variation et de la stabilité » met en avant les recompositions et les transformations de cette structure complexe qui éloignent la citadinité de toute approche essentialiste. Etant donné que la citadinité est rarement explicitement appréhendée par les acteurs sociaux et qu'elle relève en grande partie de l'implicite et du « préréflexif », la notion est un processus non objectivable, et d'ailleurs assez peu objectivé, qui ne saurait être régi par une quelconque causalité linéaire. Ainsi, une pluralité de citadinités est postulée en fonction des « opérateurs » étudiés (l'élu, l'architecte, l'habitant, la municipalité…), ne se limitant pas aux seuls habitants, ce qui porte l'attention vers l'institutionnalisation de la notion. Bien que refusant tout dogmatisme, M. Lussault laisse entrevoir dans ses écrits plus anciens (2001) une méthodologie pour faire émerger la citadinité, qui s'appuie notamment sur l'étude des images et des représentations qui participent de la définition identitaire des entités urbaines.

L'utilisation actuelle de la notion de citadinité met ainsi en évidence de nombreux angles morts qui limitent fortement sa portée, et explicite en partie la réticence de la communauté scientifique à s'en emparer pleinement. L'acception de la citadinité selon l'angle de la citadinisation et donc de l'apprentissage de l'urbain limite la portée de la notion, non

seulement d'un point de vue géographique mais aussi heuristique, en la contenant aux pays du Sud caractérisés par l'afflux de populations rurales vers les villes. En creux, se profile ce qui fait le plus défaut dans l'utilisation de la notion de citadinité par les géographes : l'absence de la notion dans les études de sociétés majoritairement urbanisées. En effet, la citadinité semble être un outil de choix pour décrire des réalités urbaines dans des sociétés où les citadins sont majoritaires. Selon cette perspective, la dimension d'apprentissage doit être conservée mais elle change de nature : il ne s'agirait plus d'apprendre la ville en général mais d'adapter, d'ajuster ses connaissances de citadin et sa maîtrise des codes urbains à un ensemble urbain spécifique, à une nouvelle ville. La citadinité informe les dynamiques migratoires d'une ville à une autre, pour des individus disposant déjà d'un bagage urbain, sans pour autant négliger les jeux d'échelles à l'œuvre en fonction de la localisation géographique (et de ses éventuelles spécificités régionales) et de la taille des villes concernées. A cette dimension d'apprentissage, s'ajoute la conception plus globale définie par M. Lussault de l'appréhension des dynamiques internes à un ensemble urbain.

Pour le chercheur intéressé par l'exploitation de ces notions, la difficulté réside alors non seulement dans la clarification des partis pris définitionnels et théoriques, mais également dans l'articulation claire des notions d'urbanité et de citadinité.

I _ 3° Affirmer la pertinence d'une étude combinée de l'urbanité et de la citadinité

L'étude parallèle de ces deux facettes de l'urbain, qui sont exprimées par l'urbanité et la citadinité, donne à voir la somme spécifiquement urbaine des rapports sociaux et spatiaux. L'urbanité et la citadinité sont alors conçus comme des notions complémentaires pour penser l'urbain contemporain. En effet, elles permettent d'expliciter les mécanismes de construction de l'espace urbain mais aussi de construction des rapports à l'espace urbain en les entremêlant. Elles sont un outil d'analyse du rapport dynamique entre l'individu (citadinité) et l'environnement matériel qui l'entoure (urbanité) dans une constante et perpétuelle co-influence / co-interaction (l'un influençant l'autre et vice-versa). L'objectif est d'aboutir à « une vison intégrée de l'objet urbain » (Hernandez 2010), articulation syncrétique de l'urbain. La combinaison des notions d'urbanité et de citadinité permet en effet de saisir des mises en systèmes, des combinatoires, des articulations de réalités spatiales et sociales qui varient quasiment à l'infini dans le temps et dans l'espace en fonction des différents ensembles urbains de la planète. Grâce à elles, la relativité des phénomènes urbains peut être matérialisée : toutes les villes ne présentent pas la même expression d'urbanité, ni la même incarnation de la citadinité. Théoriquement, la citadinité et l'urbanité rendent compte de la multitude de cas de figure à l'échelle de la planète.

L'association de l'urbanité et de la citadinité a pour valeur heuristique de ne pas scinder artificiellement le matériel de l'idéel, l'objectif du subjectif mais également d'éviter toute conception déterministe ou au contraire culturaliste du fonctionnement de l'urbain. Cette richesse d'analyse constitue néanmoins également un défi pour le chercheur. Notions de synthèse, l'urbanité et la citadinité recoupent un ensemble systémique qui n'est jamais figé. Difficulté supplémentaire pour le chercheur, celui-ci doit à la fois cristalliser les réalités observées à un temps 't' pour faire le point sur une situation donnée tout en prenant en compte les évolutions passées et les indices de transformation en cours (projection vers l'avenir). Le refus de l'essentialisme est alors central. Ce qui explique la nécessité d'avoir recours à une autre notion, celle des temporalités, qui surplomberait le couple conceptuel au cœur de l'analyse. Les temporalités saisissent ainsi les mutations et les jeux entre permanences et mutations qui sont intrinsèques à l'urbain (cf. *infra*).

Pour valider leur caractère opérationnel, l'urbanité et la citadinité sont pensés dans cette thèse selon une articulation avec plusieurs thématiques. Je convoque d'autres notions qui viennent s'emboîter dans celle d'urbanité et de citadinité pour leur donner une dimension opératoire. En cela, il s'agit de passer de la théorie à la pratique, et des cadres d'analyse conceptuels à une méthodologie applicable sur le terrain. Autrement dit : quelles réalités précises recoupent l'examen de l'urbanité ; et sur quels processus s'appuyer pour voir la citadinité en action ? Il s'agit ici de proposer des axes de réflexion qui orientent la lecture théorique et proposent une méthodologie et un programme de recherche applicable sur le terrain.

II _ Propositions définitionnelles et méthodologiques

Pour ancrer la pertinence de l'urbanité et la citadinité en tant qu'outils conceptuels et méthodologiques légitimes pour appréhender le rapport à l'espace d'un ensemble urbain, il faut encore expliciter plus en détail comment ces deux notions sont comprises et appréhendées dans le cadre de cette thèse. J'inscris mon travail définitionnel dans la continuité des propositions théoriques de Michel Lussault, dont la vision systémique me semble plus à même de décrire la complexité des réalités urbaines dans un contexte de société à majorité urbaine.

Afin de clarifier le propos, l'urbanité et la citadinité sont ici traités successivement même si les deux notions doivent fondamentalement être pensées en complémentarité afin de ne pas perdre de vue leur entremêlement à l'échelle de l'urbain.

II _ 1° Comment étudier l'urbanité ?

L'urbanité désigne la dimension matérielle de la ville. Elle s'appuie sur un certain consensus autour de la définition de la ville comme couplage de la densité et de la diversité, caractères essentiels du fait urbain. L'urbanité est alors définie comme une « combinatoire des composants élémentaires (infrastructure, bâtis) propre à la géographie de chaque ville » (Lussault 2001 p.9). Etudier l'urbanité d'une ville revient à décrire et analyser plusieurs de ses composantes physiques, dont l'association façonne son identité matérielle et visuelle. L'étude de l'urbanité recoupe plusieurs aspects de l'urbain, énumérés ici.

L'urbanité englobe tout d'abord les processus d'urbanisation. Le terme d'urbanisation désigne le processus de concentration de la population et des activités dans des villes, et fait donc référence aux origines historiques de la constitution de la ville.

Au cœur des travaux sur l'urbanité, se trouvent les descriptions des formes et de la morphologie urbaines. Cette approche joue sur les emboîtements d'échelles, allant de la macro à la micro, de la vue d'ensemble d'une aire urbaine aux détails du bâti de chaque parcelle. Cette approche multiscalaire intègre le rapport entre le site et la situation d'une ville dans une perspective sur le temps long. Catégories d'analyses classiques de la géographie urbaine, le rapport site / situation invite à réfléchir à la topographie et aux paysages naturels qui en émanent, au milieu climatique, aux héritages historiques et aux orientations économiques d'un ensemble urbain, participant de l'appréhension de l'urbanité.

L'intérêt pour l'emboîtement d'échelles conduit de même à l'examen de l'agencement spatial du tissu urbain qui permet de mettre en évidence le maillage général, faisant apparaître les grands axes de structuration et les grandes répartitions des activités économiques. La qualification des densités, des types de bâti, des architectures et des espaces publics rentrent dans la description du maillage de détail. L'ensemble forme ainsi un système urbain riche associant les « invariants urbains » (Vallat 2008) et les éventuelles spécificités locales.

L'étude de l'urbanité n'est néanmoins pas une présentation statique d'une ville et doit souligner la dimension diachronique et les évolutions temporelles d'un ensemble urbain. En effet, les rapports entre permanences et mutations, influence et affranchissement, atouts et contraintes modèlent fortement la constitution d'une ville. Par conséquent, étudier l'urbanité d'une aire urbaine conduit à aborder les évolutions de la structuration urbaine sur le temps long, influencées par la conjoncture économique et par les politiques publiques de planification et d'aménagement urbain. L'urbanité résulte alors de l'action combinée des individus, des acteurs du secteur privé ainsi que les acteurs publics, à toutes les échelles d'intervention (nationale, régionale et locale).

II _ 2° Comment étudier la citadinité ?

La définition de travail qui est adoptée dans cette thèse reprend en partie la terminologie de M. Lussault : la citadinité désigne le rapport à l'espace urbain du point de vue de l'acteur social et invite par conséquent à réfléchir sur les modalités du vivre en ville. Elle forme un « gisement de sens » qui vient informer les relations à l'espace urbain. Principales caractéristiques, la citadinité désigne un processus relatif et variable, une construction sociale non entièrement objectivée.

Pour donner du corps à la citadinité, il faut convoquer d'autres notions qui vont venir s'emboîter pour lui donner une dimension opératoire. Il s'agit de répondre à la question : sur quels processus s'appuyer pour voir la citadinité en action ? J'identifie trois thématiques principales qui sont constitutives de la citadinité et qui représentent autant d'angles d'approche pour l'objectiver et la faire émerger sur le terrain. Une présentation de chacune de ces thématiques, de la plus évidente à première vue à la plus complexe, est alors nécessaire :

- les pratiques urbaines s'imposent comme la manifestation la plus évidente de la citadinité, et soulignent l'intérêt pour l'étude de la spatialité des pratiques sociales ;
- les processus d'appropriation ;
- la thématique identitaire : l(es) identité(s) urbaines.

a. Les pratiques urbaines

Les pratiques urbaines s'imposent comme la manifestation la plus évidente de la citadinité. Elles sont définies comme l'ensemble des comportements spatiaux des citadins qui infléchissent leur quotidien et leur mode de vie. Plus que la simple description de la vie en ville, les pratiques urbaines, et les logiques qui les sous-tendent, sont une porte d'entrée pour la prise en compte des valeurs sociales et culturelles qui les guident, que ce soit de façon consciente ou inconsciente pour l'individu. Etudier les pratiques urbaines est une façon de saisir le degré de maîtrise de l'espace urbain, indique comment les acteurs sociaux composent avec les caractéristiques d'une réalité urbaine, en les capitalisant ou au contraire en établissant des stratégies d'évitement et de contournement. Les pratiques urbaines sont investies de citadinité en ce qu'elles sont des manières de faire, de vivre la ville. Comme le dit M. Lussault :

> « Les pratiques de la ville procèdent de la citadinité et, en même temps, en sont des quasi-énoncés, qui la mettent en forme et l'infléchissent. » (Lévy et Lussault 2003 p.160)

Certaines pratiques sont plus particulièrement porteuses de sens dans le cadre d'une étude de la citadinité : la question de la pratique, ou de l'absence de pratique des espaces publics, articule en premier lieu les caractéristiques physiques d'une ville, son urbanité, avec leurs utilisations par les populations locales. Parmi les pratiques examinées en détail dans cette

thèse, les habitudes de mobilité au quotidien sont interrogées : comment les habitants se déplacent (en voiture, en transports en commun, à pied), quels sont les quartiers qu'ils fréquentent et ceux qu'ils évitent et pourquoi, quels sont les lieux qu'ils plébiscitent pour leurs loisirs.

La description de ces pratiques doit ensuite être nuancée selon les temporalités quotidiennes (heures de bureaux, soirée, jour de semaine, week-end) et sur le temps long de la constitution de l'ensemble urbain étudié. Il se dessine de l'analyse de ces pratiques des ensembles urbains plus investis que d'autres, qui invite à réfléchir aux gradients d'appropriation.

b. Les processus d'appropriation

Bien que le terme d'appropriation semble souvent relever de l'évidence sous la plume des chercheurs (Veschambre 2005), il est nécessaire de préciser ce que j'entends par cette notion centrale dans l'appréhension de la citadinité. Pour cela, je m'appuie sur le travail de définition et de conceptualisation opéré par Fabrice Ripoll et Vincent Veschambre (Ripoll et Veschambre 2005, Bulot et Veschambre 2006, Veschambre 2008). Trois acceptions distinctes de la notion soulignent sa richesse heuristique.

Tout d'abord, l'appropriation peut être définie dans un sens d'affirmation de la propriété juridique. Selon la seconde acception identifiée par F. Ripoll et V. Veschambre, l'appropriation peut désigner une occupation physique et matérielle de l'espace, que ce soit de façon exclusive dans une logique de compétition pour la maîtrise de l'espace par un groupe d'individus qui marque cette exclusivité notamment par la clôture ; soit de façon plus autonome, l'appropriation désignant alors l'usage physique plus ou moins libre de l'espace. Le troisième ordre de signification est celui qui est le plus intéressant dans une mise en perspective de la notion d'appropriation avec celle de citadinité. Ce troisième angle d'approche est à dominante idéelle, et peut lui-même être sous-divisé en trois modalités d'expression : « le cas de l'*apprentissage* et la *familiarisation*, conçu comme *intériorisation* cognitive », « l'attachement affectif ou, plus profondément encore, ce que l'on pourrait appeler l'appropriation 'existentielle' » ; et enfin « l'appropriation 'symbolique' ou 'identitaire' » (2005 pp.10-11 – italiques des auteurs). Ce sont ces deux dernières acceptions qui sont les plus mobilisées dans le cadre de cette recherche. En effet, définie de la sorte, l'appropriation s'affirme comme une grille d'analyse pour décrire les processus d'investissement émotionnel qui conduisent progressivement à un sentiment d'appartenance à un lieu ou à une communauté spatialisée, et qui sous-tend par extension une implication politique et civique. Cette « appropriation 'existentielle' » vient informer le rapport à l'espace :

> « Il s'agit du sentiment de se sentir à sa place voire chez soi quelque part. Ce sentiment d'appropriation se transforme alors en sentiment d'appartenance. Le rapport aux lieux est vécu comme réciproque : un lieu est à nous parce qu'on est à lui, il fait partie de nous parce que nous faisons partie de lui. » (*idem*)

La notion d'appropriation permet de faire le lien avec les thématiques identitaires puisqu'elle décrit des processus d'identification territoriale qui sont constitutifs des identités :

> « une portion d'espace terrestre (un lieu ou un ensemble de lieux) est associée à un groupe social ou une catégorie au point de devenir l'un de ses attributs, c'est-à-dire de participer à définir son identité sociale. » (2005 p.11)

En exploitant l'entrée par l'appropriation, l'accent est mis sur les processus, sur les rapports dynamiques, et s'articule par conséquent avec une approche par les temporalités. Le recours au concept d'appropriation présente également l'avantage de ne pas figer les situations observées et de prendre en compte les évolutions temporelles : l'appropriation est ainsi un processus variable selon les différentes temporalités, du plus durable ou plus précaire, et selon les différents acteurs sociaux étudiés. Enfin, cette notion s'oppose à toute réification des objets géographiques pour insister sur les dynamiques et sur l'entremêlement entre matériel et idéel.

Travailler sur les processus d'appropriation conduit alors à s'intéresser à l'« intériorisation cognitive » des spécificités d'un mode de vie urbain et son impact dans le quotidien des citadins. Cela invite à chercher à saisir, voire mesurer, l'attachement émotionnel et sentimental à des lieux et à leurs emblèmes, leur progression et leur intensité dans le temps. Les processus d'appropriation s'incarnent également dans l'adhésion aux discours, ou leur refus, qu'ils soient du fait de quelques individus ou des autorités publiques. La réflexion sur le travail mémoriel fait de même partie des processus d'appropriation, cette fois-ci considérés du point de vue institutionnel en s'attachant à l'action des autorités publiques en matière de mémorialisation et de patrimonialisation (Veschambre 2008, Gravari-Barbas et Ripoll 2010). En effet, à l'instar de Vincent Veschambre, je fais l'hypothèse que « le patrimoine constitue un support matériel privilégié de la revendication identitaire et mémorielle » (2008 p.21).

c. La thématique identitaire

La thématique identitaire est la plus complexe, et également la plus âprement discutée au sein de la géographie. Loin de faire l'unanimité auprès des géographes, la notion d'identité fait débat, comme le montrent deux numéros relativement récents de *l'Espace géographique* et des *Annales de Géographie* consacrés à la question (Guérin-Pace et Guermond 2006, Di Méo 2004). En trame de fond de ces numéros spéciaux, est interrogée la pertinence de l'utilisation du concept d'identité par les géographes et les difficultés heuristiques qu'elle soulève, notamment dans son usage combiné avec le concept de territoire.

Dans leur article introductif, F. Guérin-Pace et Y. Guermond (2006) soulignent une tendance de la géographie à lier de façon quasi systématique l'identité au territoire, installant alors une confusion entre « l'identité d'une entité géographique et le caractère géographique des identités individuelles » (p.289). Cette attitude nie la complexité des identités individuelles

qui se construisent dans une dynamique multi-scalaire, assemblant de multiples facettes identitaires. De plus, le maillage territorial n'est pas nécessairement source d'identification uniforme pour les individus et c'est cet enjeu que la géographie semble avoir du mal à saisir. Poussée plus loin, l'assimilation automatique entre territoire et identité tend vers le déterminisme naturaliste, comme on a pu le constater à partir de la fin du XIX^{e} siècle dans un contexte de justification théorique de l'idée d'Etat-nation (Debarbieux 2006). La valeur heuristique de la notion d'identité est ainsi affaiblie par une tendance à la réification, qui nie totalement la complexité et la variété de ses acceptions. Plus largement, P. Gervais-Lambony (2004) s'interroge sur la légitimité du géographe à traiter de la question des identités, dont il faudrait justifier le caractère spatial.

Toutefois, ce n'est pas pour condamner l'usage de la notion d'identité que ces géographes ont pris la plume. Bien au contraire, tous s'accordent sur le grand intérêt qu'elle représente, à condition de respecter certaines injonctions. Il est ainsi essentiel de mettre en rapport les différentes acceptions de la notion d'identité, car elle n'acquiert tout son potentiel conceptuel que dans l'articulation de ses différentes expressions. C'est dans l'interaction entre les différents niveaux de lecture – identités des individus, des groupes et des objets spatiaux – que réside tout l'intérêt et il ne faut surtout pas borner l'identité à l'échelle individuelle. La relation entre identité et territoire n'est pas non plus à rejeter : si l'on peut souvent établir des liens entre les deux, il ne faut pas postuler de « substrat territorial obligatoire » (Di Méo 2004 p.346), ce qui invite le chercheur à la finesse d'analyse. Selon P. Gervais-Lambony, il y a presque toujours une dimension spatiale dans les discours identitaires.

> « Il me semble dès lors qu'il y aurait quelque hypocrisie à dire que la géographie ne doit pas traiter d'identité mais de territorialité, parce que traitant de territoire elle parle d'identité. Finalement, renoncer à traiter des identités pour le géographe revient à renoncer à parler de territoire et du politique. Je trouve que c'est beaucoup de renoncements pour une science humaine qui vise tout de même à la compréhension du monde. » (Gervais-Lambony 2004 p.471)

Par conséquent, je conçois l'identité comme une construction sociale, foncièrement dynamique, jamais statique ni immuable. L'identité n'est pas un fait implacable puisqu'elle repose sur le choix de l'adhésion, ou non, à cette construction sociale, choix qui peut évoluer dans le temps. L'identité serait alors un « discours qui propose un « ordre des choses » en réécrivant (ou en écrivant) l'histoire, l'espace, la culture. » (Gervais-Lambony 2004 p.470).

Si la citadinité inclut la thématique identitaire, il est nécessaire de préciser à quelle(s) identité(s) l'on se réfère. La réponse à cette question concentre la complexité de l'approche identitaire puisqu'elle est constituée d'une superposition d'identités selon les échelles et les acteurs sociaux retenus. En premier lieu, la citadinité est identité car elle participe de la construction des identités individuelles des citadins. L'étude identitaire doit donc prendre en compte les multiples jeux de superpositions, voire d'antagonismes, entre ces différentes échelles. L'individu vivant en ville peut ainsi successivement se définir, ou être défini

comme « le citadin en général, l'habitant d'une ville, le membre d'un groupe dans une ville, l'individu » (Gervais-Lambony 2003 p.30).

Dans un second temps, appréhender la citadinité par la question identitaire nécessite d'opérer un glissement de l'individuel au collectif, car la somme des identités individuelles viennent infléchir la construction du collectif. La construction des identités collectives passe notamment par la production et le rassemblement autour de lieux symboliques (Monnet 1998), objet d'étude à privilégier dans le cadre d'étude sur la citadinité.

> « La question est de savoir comment se fait le passage de l'individuel au collectif (comment l'individu s'inscrit dans un collectif) d'une part, comment ce passage induit (et est induit par) un certain rapport à l'espace d'autre part. » (Gervais-Lambony 2004 p.479)

Ajoutée à la dialectique entre individuel et collectif, la dimension identitaire de l'objet ville vient enrichir la réflexion. Parler de l'identité d'une ville, c'est supposer qu'on peut la distinguer des autres, que cette ville peut être « repérée, reconnue à certains traits et signes distinctifs qui, d'emblée, du dedans comme du dehors, la particularisent. » (Lussault 2001 p.9) ; c'est postuler que l'objet spatial ville dispose d'une personnalité (au sens large) qui fait que la ville reste identique à elle-même, quels que soient ses évolutions et ses transformations dans le temps. Si l'identité du lieu tire ses racines « dans la relation unique qui lie les habitants et l'espace habité » (Gervais-Lambony 2004 p.483), on se situe bien là au cœur du rapport à l'espace urbain du point de vue de l'acteur social, c'est-à-dire au cœur de la citadinité. Dans cette perspective, les temporalités sont une grille de lecture essentielle pour comprendre la cristallisation progressive de l'identification et de la reconnaissance de l'unicité d'une ville. La notion d'identité permet alors de saisir les interactions entre identités individuelles et collectives, médiatisées par la citadinité et les identités spatiales urbaines.

Comment articuler la thématique identitaire de la citadinité avec le travail sur le terrain ? Autrement dit, quels sont les supports qui donnent à voir les discours identitaires ? L'analyse des discours sur la ville au sens large et dans leur pluralité s'impose, qu'il s'agisse de productions culturelles et artistiques, de guides touristiques, de productions municipales, de la presse ou encore d'impressions personnelles consignées dans des blogs ou des récits de voyage

> « A partir de l'analyse des principaux discours –lato sensu – qui s'appliquent à la ville, […] il me semble qu'on peut discriminer des mythologies essentielles, des champs thématiques lui [à la ville] conférant les substances et les valeurs de l'image urbaine (et de son imagerie) qui contribuent à définir son « style » formel et son économie discursive. C'est là que gisent les stocks de valeurs, de clichés qui sont activés par les protagonistes de la scène locale dans leurs discours, et qui sont aussi, par là même, éventuellement actualisés. » (Lussault 2001 p.13)

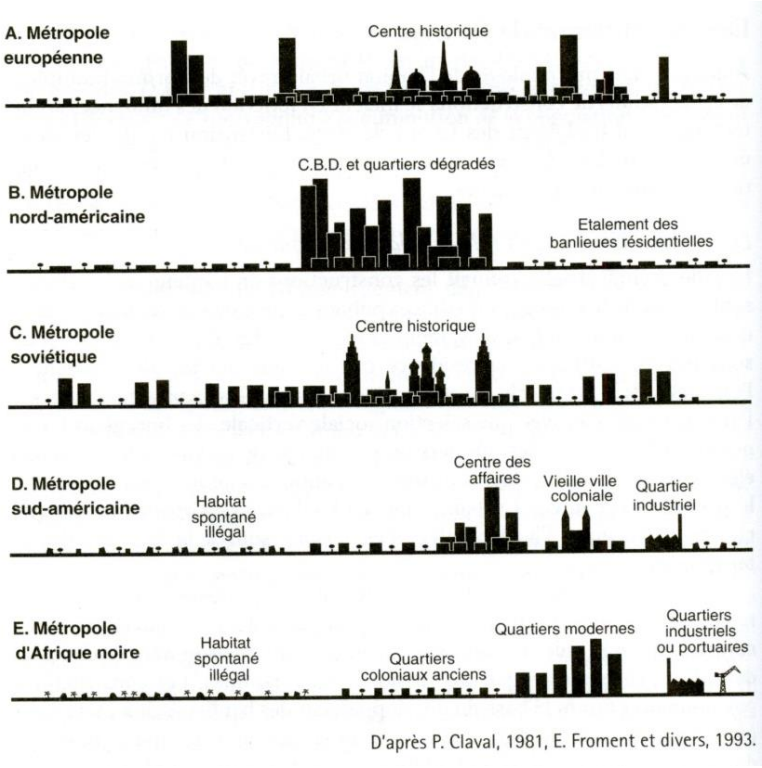
Ces discours expriment, cristallisent et renforcent les imaginaires qui participent de l'objectivation des caractéristiques spécifiques d'un ensemble urbain, que ce soit dans l'opinion commune ou au sein de la population locale. Un intérêt plus particulier est à porter

aux discours identitaires des autorités politiques locales qui cherchent à fabriquer « un mythe mobilisateur », fédérateur (Di Méo 2004 p.347) et à l'inscrire dans la durée, puisque c'est aussi une façon pour elles d'inscrire leur pouvoir dans la durée[i]. Dans cette perspective, les différents projets urbains soutenus par les élus locaux ont été étudiés comme des expressions de ces discours identitaires.

II _ 3° Des enjeux méthodologiques spécifiques au contexte américain

Les propositions définitionnelles et méthodologiques exposées plus haut reflètent une réflexion générale sur les notions d'urbanité et de citadinité. Toutefois, puisque cette thèse est consacrée à l'aire urbaine américaine de Las Vegas, il est nécessaire de préciser les enjeux spécifiques au contexte américain. L'approche de géographie culturelle adoptée dans cette thèse se traduit par une réflexion sur les spécificités culturelles de l'urbanité et de la citadinité aux Etats-Unis. Les spécificités historiques et sociales de ce pays ont conduit à dessiner dans l'opinion commune une vision normée de ce que doit être, tout du moins de façon idéale, l'urbanité et la citadinité d'une ville américaine, qu'il s'agit ici de détailler.

Figure 9 : Domaines urbains et diversité des formes urbaines



Source : Paulet 2009 p.186.

[i] Voir notamment l'analyse de Michel Lussault (2001) sur le rôle de la mairie de Tours dans la construction identitaire de la ville au XX[e] siècle.

La figure 9 dessine de façon schématique les profils types de l'urbanité dans différentes aires culturelles, soit une pluralité de « domaines urbains » qui reflètent des caractéristiques culturelles et historiques spatialisées. L'urbanité de la « métropole nord-américaine », comme la désigne J.P. Paulet, serait alors régie par une centralité verticale du quartier des affaires, contrastant avec l'horizontalité et l'étalement des banlieues résidentielles. La pertinence de cette lecture schématique de la ville nord-américaine sera à questionner dans la confrontation avec l'analyse de l'urbanité végasienne, même si le caractère daté de cette vision de la ville américaine peut déjà être ici souligné.

L'étude de la citadinité dans un contexte américain doit également faire l'objet de précisions, théoriques et lexicales. Le travail sur un terrain étranger oblige à s'interroger sur la transposition et la traduction des notions employées dans la langue étrangère mobilisée, dans mon cas l'anglais. Les enjeux de traduction sont d'autant plus importants qu'il n'existe aucune traduction littérale de citadinité en anglais, soulignant par là même l'inexistence de la notion dans le contexte anglophone. Quelques propositions lexicales existent certes, mais elles restent pour l'instant confidentielles, et restreintes au monde universitaire. Ainsi, la sociologue Saskia Sassen a travaillé le terme de *cityness* dans différentes publications (2005, 2008, 2010), qu'elle associe avec le terme d'*urbanity*. Selon son acception, le terme d'urbanité (*urbanity*) serait à remplacer au profit du mot « *cityness* », car l'urbanité serait trop connotée par la vision occidentale normative de ce que doit être la ville, principalement en lien avec la prédominance des espaces publics. A l'inverse, *cityness* présenterait plus de flexibilité pour inclure toutes les formes urbaines, notamment dans les pays non occidentaux.

Les concepts anglophones les plus proches de la citadinité, ceux que j'utilise sur le terrain pour expliciter mon positionnement théorique, sont alors ceux de *sense of place* et de *community*.

Le « sentiment de lieu », traduction du « *sense of place* » est une idée forte de la géographie en langue anglaise ; le géographe américain Edward Relph la présentant même comme l'un des « 10 idées géographiques qui ont changé le monde » (Relph 2001). « Le sentiment de lieu » invite à travailler les interactions entre les êtres humains et leur environnement physique. Selon l'*Oxford Dictionary of Geography* (Mayhew 2004 pp.443-444), le terme désigne soit la nature intrinsèque d'un lieu, ou la signification que les gens lui donnent, mélangeant le plus souvent ces deux aspects. Le sentiment de lieu permet alors de mesurer l'attachement à un lieu et sa capacité à se distinguer des autres.

Toute étude de la citadinité américaine doit inclure une réflexion sur la notion de communauté (*community*) car celle-ci s'impose comme une focale fondamentale dans l'appréhension de la citadinité américaine, référence incontournable et intériorisée par la grande majorité des habitants. Bien que cette notion ne soit pas spécifique aux modes d'habiter urbains, elle s'est imposée dans la tradition intellectuelle américaine comme une

grille de lecture centrale aussi bien des interactions sociales que de la vie politique locale. La communauté est alors continuellement mobilisée dans le discours et instituée en cadre mental intrinsèque à la vie sociale aux Etats-Unis. Il est donc nécessaire de prendre en compte la charge symbolique de cette notion.

Une précision lexicale est ici nécessaire. Alors que la notion de « *community* » est positive et particulièrement valorisée dans le contexte américain, sa traduction française par le mot « communauté » et plus encore par l'adjectif « communautaire » qui en est dérivé, sont à l'inverse généralement connotés négativement dans le contexte français. Cette connotation négative fait écho à une assimilation plus ou moins consciente et plus ou moins prégnante entre le mot communautaire et la dérive du communautarisme, qui peut être associée à une dimension « raciale » ou « ethnique », et aux problématiques d'isolement et de ségrégation (sans pour autant qu'un lien de cause à effet soit nécessairement postulé entre ces différents éléments). L'utilisation des mots « communauté » et de « communautaire » sont alors utilisés dans le cadre de cette thèse selon le sens anglophone de ces termes.

L'étude de la communauté a dans un premier temps relevé du domaine de la sociologie, notamment au sein de l'Ecole de Chicago et les partisans de l'écologie urbaine, pour être ensuite mobilisée par l'ensemble des sciences politiques et sociales, dont la géographie et l'urbanisme, afin d'analyser les interactions au sein de la société américaine. La difficulté principale soulevée par l'utilisation du terme de communauté découle de son succès même : le terme est tellement présent dans le langage courant, a une telle multitude de référents et a fait l'objet de tellement d'interprétations qu'il a perdu une partie de sa dimension heuristique. La communauté est ainsi devenue un terme de plus en plus protéiforme, difficilement maîtrisable, au fur et à mesure de son imposition comme grille de lecture incontournable des rapports sociaux aux Etats-Unis. Malgré cette difficulté méthodologique, faire l'impasse sur cette notion s'avère une gageure étant donné son omniprésence dans les discours. Sans chercher à présenter en détail l'épistémologie de la communauté, ce que d'autres chercheurs ont déjà fait (Hillery 1955, Lyon 1987, Schrecker 2006), mon ambition est ici d'expliciter les sous-entendus associés à cette notion afin de mieux en déterminer les implications dans le cadre d'une étude sur la citadinité végasienne.

Pour présenter les principaux enjeux théoriques soulevés par le concept de communauté, je m'appuie notamment sur le travail de synthèse réalisé par G. Billard (1999 pp.41-62) qui a étudié la notion dans une perspective géographique. La définition proposée par le sociologue G. Hillery donne un point de départ pour comprendre ce qu'est la communauté :

> « un groupe de personnes vivant dans une aire géographique spécifique partageant des liens communs et interagissant les uns avec les autres » (cité par Billard 1999 p.48)

Cette définition est caractérisée, selon G. Billard, par :

> « [sa] simplicité synthétique qui cache finalement la richesse du concept et offre une multitude d'options au chercheur désirant appréhender le phénomène communautaire » (*idem*)

En raison de cette « simplicité synthétique », la communauté est un sujet de fascination, mythifié voire plus ou moins fantasmé, qui suscite d'innombrables débats quant à sa pertinence et à sa légitimité dans nos sociétés. Deux grands courants peuvent ainsi être identifiés parmi les acceptions de la communauté. Une première ligne d'interprétation de la communauté insiste sur sa dimension spatiale et territoriale. Au sein des partisans de ce courant, plusieurs chercheurs tendent à déplorer une « perte » ou une « éclipse » de la communauté, concomitante des évolutions urbaines depuis la deuxième moitié du XX^{e} siècle (Nisbet 1953, Stein 1960, Putnam 2000). L'autre grande ligne d'interprétation cherche à s'affranchir de l'idée d'une communauté spatialement contenue pour privilégier son expression à travers l'émerge de nouvelles formes de réseaux sociaux (*social network approach*, Wellman 1999).

Indépendamment de ces débats, le postulat dominant aux Etats-Unis est que la notion de communauté constitue la base de la cohésion sociale de la société, en tant que construction sociale et objet de négociations continuelles et variées. Pour les partisans de la conception spatiale de la notion, la communauté se donne à voir à son apogée dans le cadre du quartier. La définition de la notion de communauté doit alors être complétée par celle du quartier (*neighborhood*).

Dans le contexte de la société américaine, le « *neighborhood* » recouvre une double dimension, mise en évidence par G. Billard (1999 pp. 63-82) : il désigne à la fois un type d'interactions sociales, matérialisé par la catégorie spécifique de voisin, et le cadre physique de ces interactions. Ceci invite à combiner les mots de « relations de voisinage » et de « quartier » pour traduire la double lecture du terme « *neighborhood* » : les « relations de voisinage » accentuent la dimension sociale, alors que le « quartier » est porteur d'une dimension plus spatiale. Les relations de voisinage font l'objet d'une institutionnalisation intériorisée dans l'opinion commune américaine, illustrée de façon triviale mais non moins significative par la possibilité d'aller demander à son voisin de lui prêter de la farine pour faire un gâteau ou de surveiller sa maison lors de déplacements[i]. L'affirmation et la consolidation des interactions sociales entre voisins et la reconnaissance de leur interdépendance participent du renforcement du sentiment de communauté. Dès lors, la communauté se fonde sur l'idée d'un investissement émotionnel mais également politique d'un groupe d'individus qui veulent défendre leurs intérêts communs. Toute absence de cette volonté d'agir ensemble ou la faiblesse des interactions entre voisins est perçue comme une déviation par rapport à un

[i] L'importance et la force des relations de voisinage sont telles aux Etats-Unis qu'elles ont inspiré le cœur de la trame narrative de la série télévisée à succès *Desperate Housewives*, dont l'essentiel de l'action est médiatisé par ces relations entre voisin(e)s.

idéal intériorisé par la société américaine. Cette perception dominante de ce que devrait être la communauté informe par conséquent toute étude de la citadinité américaine.

Conclusion du chapitre 1

Les propositions définitionnelles et méthodologiques retenues dans ce chapitre liminaire explicitent le cadre théorique avec lequel a été pensée cette thèse en en posant les jalons épistémologiques. L'examen de l'utilisation des notions dans la géographie contemporaine fait ressortir des enjeux de définition plus forts autour de la citadinité, qui est la plus sujette aux débats et aux divergences d'interprétation. Ceci explique une réflexion plus poussée sur le contenu à donner à la citadinité.

J'inscris mon travail de thèse dans la lignée des travaux de Michel Lussault, qui ne limitent pas la citadinité à une approche selon l'angle de l'apprentissage de la vie citadine. Non seulement ce second courant d'interprétation de la notion est plus approprié à l'étude d'une aire urbaine d'un pays développé comme les Etats-Unis, mais il ouvre également à mes yeux de plus vastes opportunités d'articulation avec d'autres notions.

L'acception des notions d'urbanité et de citadinité comme des boîtes à outils conceptuels permet en effet d'enrichir leur valeur heuristique en proposant dans le cas de la citadinité une imbrication avec les pratiques urbaines et les problématiques d'appropriation et de construction identitaire. Ces notions viennent informer les modalités de l'expression de la citadinité mais aussi permettent aussi d'identifier les principaux axes du travail mené sur le terrain. La première étape de l'examen de l'urbanité et de la citadinité végasiennes réside dans l'identification de la place de Las Vegas dans l'opinion commune et dans les productions universitaires américaines.

Chapitre 2

Unicité *versus* banalité, exceptionnel *versus* ordinaire : Las Vegas, d'un extrême à l'autre

L'objet de ce deuxième chapitre est de mettre en évidence la place toute particulière qu'occupe Las Vegas dans l'opinion commune américaine et de chercher à comprendre les motivations de cette prégnance dans l'imaginaire collectif. Comment comprendre l'intensité des réactions suscitée par cette petite aire urbaine à l'échelle des Etats-Unis, 583 000 habitants dans la ville centre de City of Las Vegas, un peu moins de deux millions pour l'ensemble de l'aire urbaine, ce qui la place « seulement » au 23e rang des aires urbaines américaines au recensement national de 2010 (US Census) ? Comment expliquer que cette ville se démarque autant dans le paysage urbain et dans la conscience collective des Américains ? Qu'a-t-elle donc de si spécial ; ou dit autrement est-elle véritablement aussi unique qu'on le prétend ?

Un examen des représentations dominantes de Las Vegas au sein de la population américaine révèle toute une série de présupposés et de stéréotypes qui accompagne de façon quasi systématique toute mention de l'aire urbaine végasienne. En faisant la part des héritages historiques, des légendes urbaines et du fonds de commerce marketing qui ont façonné l'image de Las Vegas depuis sa fondation, j'avance la spécialisation touristique précoce autour de la pratique légale des jeux d'argent comme principal facteur d'explication de ces représentations communes de Las Vegas comme une ville unique, voire exceptionnelle aux Etats-Unis.

Loin de se limiter à l'opinion commune américaine, ce que j'appelle les « imaginaires touristiques » végasiens se sont progressivement diffusés aux écrits scientifiques consacrés à Las Vegas. En révélant les jugements de valeur intériorisés par les chercheurs qui ont écrit sur l'aire urbaine végasienne, je cherche à déconstruire l'argument selon lequel le caractère hors norme de la ville serait un motif valide de sa déqualification dans une réflexion plus large sur les villes américaines.

Le chapitre joue alors sur la dialectique entre unicité et banalité, exceptionnel et ordinaire. L'identification des caractéristiques économiques, architecturales, spatiales qui confirment

l'originalité de Las Vegas (I) est contrebalancée par une présentation d'un autre visage de l'aire urbaine, peu connu des commentateurs et de l'opinion publique américaine qui l'ancre dans une certaine banalité urbaine (II). Une revue poussée de la littérature traitant de Las Vegas met alors en évidence la méconnaissance de ce visage ordinaire et sert de point de départ pour révéler les analyses partisanes et orientées qui dominent les écrits de chercheurs et d'intellectuels, américains comme français, au sujet de Las Vegas (III).

I _ Une ville unique en son genre

I _ 1° Premier aperçu de la place occupée par Las Vegas dans l'opinion publique américaine

Dans le toponyme d'origine espagnole « Las Vegas » est concentré une quantité formidable d'images, de références culturelles, de souvenirs, mais aussi de clichés et de stéréotypes. La simple mention de Las Vegas convoque toute une série d'images d'Epinal : la ville du jeu, des casinos et des machines à sous, la ville des lumières, des strass et des néons, la ville de la fête permanente, de l'évasion hors du quotidien, la ville des possibles où l'on arrive simple quidam et dont on repart millionnaire. C'est également la ville de la mafia, la capitale des mariages express, le terrain de jeu favori des grandes vedettes du spectacle, tels Elvis, Elton John ou Céline Dion. Une des destinations préférées des Américains, Las Vegas se démarque dans l'imaginaire collectif américain, voire dans le paysage culturel mondial. Las Vegas, alias la « ville du péché » (*Sin City*) incarne un lieu de liberté et de légèreté, pour certains de perdition et de vice, une ville où la licence règne et où tout, ou presque, est permis. Au panthéon des représentations de Las Vegas, le panneau « *Welcome to Las Vegas* » ouvre la voie, suivi de près par l'extravagance architecturale des hôtels-casinos qui longent le Strip.

Aux Etats-Unis, on va à Las Vegas pour se « lâcher », pour laisser libre cours à tous ses fantasmes, pour laisser s'exprimer son « mauvais démon » ; et c'est d'ailleurs pour cela que Las Vegas est la destination rêvée de tout enterrement de vie de jeune fille ou de vie de garçon. A Las Vegas, on oublie toutes ses inhibitions, aidé par cette ambiance de fête permanente, où l'alcool coule à flots jusque dans la rue et où les corps (avant tout féminins) se dénudent si facilement dans la chaleur du désert. Las Vegas s'enorgueillit alors d'être un « terrain de jeu pour adultes » (*adult playground*).

Toutefois, cette débauche n'est pas recherchée par tous, au contraire. Las Vegas, pour beaucoup, c'est également la capitale de la surenchère et de la consommation, de l'avilissement des femmes et de la commodification du sexe. Las Vegas incarne le « *too much* » et le mauvais goût, les plaisirs de masse et le degré zéro de l'enrichissement

intellectuel. Valérie Arrault en fait même l'incarnation parfaite du kitsch, en choisissant comme couverture de son ouvrage au titre explicite, *l'Empire du kitsch*, la façade de l'hôtel New York, New York (2010). Bruce Bégout réduit la ville à une somme nulle, sous le néologisme de *Zéropolis* (2002), et la très célèbre sociologue américaine Sharon Zukin proclame à qui veut l'entendre qu'elle « déteste Las Vegas » (2011).

Las Vegas suscite les passions et ne laisse personne indifférent. Véritable icône, « figure incarnant un stéréotype socioculturel » selon le *Petit Robert*, Las Vegas est omniprésente dans les références et productions culturelles américaines, dans un rapport ambigu de haine / fascination. La pléthore de films, de séries télévisées, de chansons, de romans qui lui sont consacrés témoignent de la force de l'imaginaire végasien. L'extraordinaire et le caractère hors-norme associés à Las Vegas sont même passés dans le langage courant : c'est un fait avéré que « ce qui se passe à Vegas reste à Vegas » (*What happens in Vegas stays in Vegas*) et l'expression « Seulement à Vegas » (*Only in Vegas*) résume à elle seule la spécificité de la ville.

Las Vegas est ainsi une figure de l'excès, jusque dans la multitude de surnoms qui lui ont été attribués depuis sa fondation : la dernière ville de la frontière (*Last Frontier Town*), la porte d'entrée au barrage de Boulder (*Gateway to Boulder Dam*), le ravin des paillettes (*Glitter Gulch*), le Strip, la Capitale mondiale du divertissement (*Entertainment Capital of the World*), la Mecque du jeu (*Gambling Mecqua*), la ville hors du temps (*City Without Clocks*), la ville qui ne dort jamais (*City that Never Sleeps*), la ville des lumières (*City of Lights*), les salaires perdus (*Lost Wages*), la capitale du kitsch américain (*Capital of the American Kitsch*), la ville du péché (*Sin City*), ou tout simplement Vegas. L'énumération des surnoms de Las Vegas dépasse le simple folklore pour matérialiser un écart à la norme. Non seulement ils instillent du caractère, cristallisent une identité particulière à Las Vegas, mais ils participent également à la sédimentation des imaginaires et des perceptions de la ville (Campanella 2008). Loin d'être triviaux, les surnoms de Las Vegas éclairent sur les processus de constitution de l'exceptionnalité végasienne, entre produit touristique promu à grands frais et reconnaissance de la spécificité de cet oasis américain.

I _ 2° Une ville pionnière de la pratique légale des jeux d'argent

Las Vegas est véritablement une ville à part aux Etats-Unis en raison d'un choix économique opéré dès le XIX^{e} siècle : la légalisation de la pratique des jeux d'argent sous toute ses formes. Le jeu est ancré dans l'histoire spécifique de l'Ouest américain, terre de colonisation tardive à l'échelle du continent, dont l'histoire est rythmée par les grandes épopées minières (or, argent, cuivre, minerais). Or, que font les mineurs lors de leurs rares moments de repos dans des camps de fortune dénués de tout confort ? Le plus souvent, ils jouent aux cartes, aux dés, ils parient sur des rencontres de boxe ou des courses en tout genre. Ainsi, la pratique du jeu

est attestée dès les origines du Nevada, avant même qu'il n'ait le statut d'Etat (Roske 1990). Durant les premières années d'existence du Territoire du Nevada, la volonté affichée des autorités d'interdire les jeux d'argent par souci de bienséance et de moralité est contrebalancée par le laxisme général et par l'impossibilité matérielle de faire respecter des textes de loi dans une région encore largement laissée à elle-même. Progressivement, les responsables politiques du Nevada prennent conscience de la manne financière que pourrait représenter un contrôle sur les jeux d'argent ; perspective d'autant plus intéressante que peu d'autres alternatives économiques existent. Ainsi, en 1869, la législature du Territoire du Nevada réglemente la pratique du jeu qui devient par conséquent une activité légale (*idem* p.31). Si le Nevada change d'attitude entre 1913 et 1931 et interdit officiellement la pratique du jeu, ce n'est qu'une courte parenthèse qui, dans les faits, n'a jamais remis en cause le règne et l'omniprésence des jeux d'argent dans l'Etat. L'année 1931 constitue une date incontournable dans l'histoire du Nevada puisqu'elle marque la légalisation définitive de la pratique des jeux d'argent (Moody 1994).

C'est à la géographe Pauliina Raento (2003) que l'on doit les analyses les plus fines des motivations géographiques de la légalisation du jeu dans l'Etat du Nevada. Selon elle, l'activité du jeu est à relier à la notion de « frontière » (*Frontier*), telle qu'elle est théorisée par Frederick Jackson Turner (1893). F. Turner définit la frontière comme une zone de contact entre civilisation et sauvagerie, apanage des Indiens, où les institutions morales font défaut, ce qui fragilise le respect des normes sociales. Les pionniers de l'Ouest sauvage s'adonnent ainsi à des pratiques ailleurs socialement répréhensibles, comme le jeu d'argent, la consommation fréquente d'alcool et la fréquentation de filles « légères » dans les saloons. P. Raento explique l'institutionnalisation du jeu dans l'Etat du Nevada par des motivations historiques, à la fois économiques et culturelles :

> « Les motivations derrière la légalisation de la pratique du jeu à grande échelle dans les casinos en 1931 sont essentiellement économiques. L'industrie minière autrefois lucrative continuait à décliner, mais l'Etat désertique à faible population avait peu d'alternatives économiques. De plus, malgré les idéaux dominants des Progressistes dans les années 1920, le Nevada avait continué à fournir au reste de la nation des services qui étaient illégaux ou difficiles à obtenir ailleurs [paris sur les combats, ou divorces rapides par exemple]. »[1] (2003 p.229)

> « La pratique du jeu a des racines anciennes dans les villes minières et ferroviaires du Nevada du XIX[e] siècle, caractérisées par des attitudes libérales envers la consommation d'alcool, la pratique du jeu et la prostitution. […] Le profil démographique et culturel de l'Etat a aussi joué un rôle : une forte proportion d'hommes dans la population totale, une faible adhésion à l'église, un individualisme et un matérialisme forts, un mode de vie de mineurs et de fermiers de passage créèrent une société spécifique qui pouvait être ouverte à des expérimentations légales avec des formes sociales condamnées ailleurs. »[2] (*idem*)

Depuis 1978, le Nevada n'a plus le monopole de la pratique légale des jeux d'argent aux Etats-Unis. Il aura fallu 47 ans pour qu'un autre Etat suive son exemple : après le New Jersey,

et Atlantic City, le « Las Vegas de la côte est », l'ensemble des Etats américains ont légalisé une forme ou une autre de jeu d'argent, participant de la banalisation de cette pratique sur le plan social (Findlay 1986, Schwartz 2006). Seuls l'Utah et Hawaii résistent encore. Les communautés indiennes ont fortement contribué à cette diffusion car elles bénéficient depuis 1988 d'un statut spécifique les autorisant à développer les casinos sur leurs terres (Indian Gaming Regulatory Act). Bien que Las Vegas ait perdu son monopole, elle a construit sa réputation sur le jeu qui est devenu son secteur d'activité le plus important, et de loin le plus rentable, et demeure la destination préférée des joueurs (*gamblers*). La « capitale planétaire du jeu », comme elle est parfois surnommée, a su miser sur la publicité et le marketing pour attirer les visiteurs à l'échelle régionale, notamment en provenance du sud de la Californie, mais aussi à l'échelle nationale. On voit là le rayonnement particulier de Las Vegas, qui joue de son image et de sa :

> « réputation de frontière ultime aux yeux d'Américains issus des classes moyennes post-industrielles à la recherche d'émotions » [3] (Raento 2003 p.245)

I _ 3° Une destination touristique majeure

La pratique du jeu a donné naissance à l'autre caractéristique majeure de Las Vegas : sa spécialisation touristique. La ville est en effet devenue en moins d'un siècle l'une des destinations favorites des Américains, connue dans le monde entier. Il est très difficile d'obtenir des données fiables compilant à la fois les fréquentations touristiques domestiques et internationales, permettant de comparer finement les grandes villes touristiques américaines. En 2010, le magazine économique américain *Forbes* s'est intéressé à ce sujet et a établi son propre classement des villes les plus visitées du pays : la figure 10 reprend le classement final et l'encadré 1 en détaille la méthodologie.

Figure 10 : « Les 10 villes les plus visitées d'Amérique » en 2009 selon le magazine *Forbes*

Rang	Ville	Etat	Visiteurs (en millions)
1	Orlando	Floride	48
2	New York	New York	47
3	Chicago	Illinois	45,58
4	Anaheim / Comté d'Orange	Californie	42,7
5	Miami	Floride	38,1
6	**Las Vegas**	**Nevada**	**36,35**
7	Atlanta	Géorgie	35,4
8	Houston	Texas	31
9	Philadelphie	Pennsylvanie	30,3
10	San Diego	Californie	29,6

L'existence de parcs d'attraction, et notamment des parcs Disney, expliquent en grande partie la présence en haut du classement des villes d'Orlando (Disneyworld, Universal Orlando Resort, SeaWorld,) et d'Anaheim (Disneyland Resort). *Forbes* a également cherché à classer les principales « attractions touristiques » des Etats-Unis, dont la figure 11 et l'encadré 1 exposent le classement et la méthodologie.

Figure 11 : « Les principales destinations touristiques d'Amérique » en 2009 selon le magazine *Forbes*

Rang	Attraction	Localisation	Visiteurs (en millions)
1	Times Square	New York (New York)	37,6
2	**Las Vegas Strip**	**Las Vegas (Nevada)**	**29,1**
3	National Mall	Washington (District of Columbia)	25
4	Faneuil Hall Market Place	Boston (Massachussetts)	19
5	Magic Kingdom, Walt Disney World	Orlando (Floride)	17,1
6	Golden Gate National Recreation Area	San Francisco (Californie)	17
7	Disneyland Resort	Anaheim (Californie)	14,7
8	Fisherman's Wharf	San Francisco (Californie)	10
8	Hollywood Walk of Fame	Los Angeles (Californie)	10
10	Great Smoky Mountains National Park	Caroline du Nord et Tennessee	9,5

Encadré 1 : Méthodologie du classement de la figure 11

« Pour définir une attraction touristique, nous avons pris en compte les sites historiques ou d'intérêt culturel, les phénomènes naturels et les hauts lieux, et les espaces officiels de loisir et de récréation. Egalement inclus, les lieux commerciaux, tels que Times Square et le Las Vegas Strip. Toutefois, nous avons exclu les centres commerciaux et les casinos. Les routes célèbres et les sentiers ont été pris en compte, en revanche les longues portions d'autoroute ne correspondent pas à notre définition d'attraction touristique. Les chiffres de fréquentation datent de 2009 et ont été fournis par les attractions touristiques. »[4]

Source : Forbes.com, consulté le 27/08/2013, http://www.forbes.com/2010/05/20/top-tourist-attractions-lifestyle-travel-magic-kingdom-disneyland-times-square_slide.html.

La mise en relation de ces deux tableaux est intéressante : la visibilité de Las Vegas est bien supérieure à d'autres villes touristiques qui occupent les premières places du classement (figure 10), même si le Strip s'impose comme une attraction majeure (figure 11). Un déséquilibre s'observe entre la fréquentation touristique et l'importance que Las Vegas occupe dans la conscience collective américaine. L'omniprésence de la ville dans les diverses productions culturelles américaines ne fait que confirmer, là encore, l'exceptionnalité de Las Vegas dans l'imaginaire urbain américain.

I _ 4° « L'expérience Las Vegas »

Las Vegas fait parties des villes connues dans l'imaginaire urbain des Etats-Unis, au même titre que les grandes figures urbaines que sont New York, Los Angeles ou encore la Nouvelle Orléans. Peu d'autres villes inspirent autant les artistes, à tel point que rares sont les chercheurs qui se sont confrontés au recensement exhaustif de l'ensemble des productions culturelles qui traitent, de près ou de loin, de la ville. I. Eumann (2005) recense pour sa part 286 œuvres littéraires écrites sur Las Vegas entre 1938 et 2002 et 250 œuvres cinématographiques ; L. Gragg (2013) a étudié pour son ouvrage sur la perception de Las Vegas dans la culture populaire américaine : « 150 films, plus de 200 émissions de télévisions, plus de 200 romans, près de 1 500 articles de presse et plus de 200 articles de magasines » (p.ix). A cela, il faut ajouter les chansons et les multiples séries télévisées qui exploitent l'imaginaire végasien. La récurrence de Las Vegas dans l'imaginaire collectif américain est loin d'être anecdotique, en particulier si l'on considère son poids démographique relativement faible. La très grande médiatisation de la ville participe de la façon dont les Américains se la représentent et donne des indications sur les valeurs qui lui sont associées. Toutes ces représentations artistiques sont intéressantes par ce qu'elles montrent de la ville, mais également (et peut-être surtout) par ce qu'elles ne montrent pas. Si l'objet de cette thèse n'est pas d'étudier en détail toutes les mentions de Las Vegas dans les productions culturelles, quelques références majeures méritent qu'on s'y attarde, afin d'identifier les grands ressorts dramatiques qui sont généralement associés à la ville.

Le dernier film à avoir marqué les esprits aux Etats-Unis, et battu des records au box-office, est sans conteste le film *The Hangover* (*Very Bad Tri*p en version française). Le synopsis est on ne peut plus simple :

> « Ils avaient prévu un enterrement de vie de garçon à Las Vegas qu'ils n'oublieraient jamais. Maintenant, ils ont vraiment besoin de se souvenir de ce qu'il s'est passé ! A qui est ce bébé dans le placard de leur suite au Caesars Palace ? Comment un tigre est-il arrivé jusque dans leur salle de bain ? Pourquoi manque-t-il une dent à l'un d'entre eux ? Et, surtout, où est le marié ?! Mais ce qu'ils ont fait la nuit précédente n'est rien en comparaison des combines scandaleuses qu'ils doivent mettre en œuvre pour tenter de rassembler les pièces du puzzle qui constituent leur nuit passée – à partir d'indices franchement brumeux ! Le réalisateur Todd Philipps et un casting comique d'enfer vous entraînent dans des situations impensables qui s'assemblent étonnamment pour former une comédie déjantée ! *Very Bad Trip*, à consommer sans modération ! » (Site internet officiel du film[i])

J'ai choisi de mettre en avant ce film parce qu'il incarne selon moi la vision commune que l'on a de Las Vegas, une ville festive où l'on va boire plus que de raison et où il arrive toute une série d'évènements incroyables, qui ne peuvent (et ne doivent) arriver qu'à Las Vegas. Il témoigne également du cercle vertueux (ou vicieux) qui alimente en permanence la façon

[i] Warnerbros.fr, consulté le 27/08/2013, wwws.warnerbros.fr/hangover/main.html.

dont les Américains se représentent Las Vegas : l'immense majorité des références à la ville joue sur la fête, sur le caractère extraordinaire des évènements qui s'y déroulent, de la parenthèse qu'elle représente dans des vies bien rangées et normées. Et comme Las Vegas est constamment mise en scène dans cette perspective, c'est ce à quoi s'attendent les touristes et les visiteurs, ce qui ne fait que renforcer le statut hors norme de la ville dans les imaginaires. Tout séjour à Las Vegas se doit d'être une expérience unique, qui laissera des souvenirs à vie. Les frontières se brouillent entre cette « expérience Las Vegas » fantasmée et embellie par les différentes productions artistiques et les représentations de la ville dans la conscience collective américaine. De même, il est de plus en plus difficile de faire la part entre une image marketing construite à grands renforts de campagnes publicitaires et la réalité perçue de Las Vegas.

a. Quand un slogan publicitaire devient expression idiomatique : « *What happens here* »

L'exemple de l'un des meilleurs slogans de l'histoire publicitaire américaine illustre cet entremêlement entre promotion marketing et réalité. La publicité a en effet joué un rôle fondamental dans la diffusion et le façonnement de l'image de Las Vegas. Une campagne a particulièrement marqué l'opinion publique, au point de passer dans le langage courant et de devenir une expression désormais incontournable. Tout Américain connaît l'adage selon lequel, quand on parle de Vegas, « ce qui se passe ici, reste ici » (*What happens here, stays here*) ; et la spécificité de « l'expérience Las Vegas » se résume en un laconique mais explicite « seulement à Vegas » (*Only in Vegas*). C'est à l'agence de publicité R&R Partners que l'on doit ces slogans qui ont non seulement cristallisé l'image de marque de la ville, mais également transcendé la portée d'une campagne publicitaire pour en faire un phénomène de société. R&R Partners est commissionnée par l'agence de promotion de Las Vegas, la Las Vegas Convention and Visitors Authority (LVCVA) pour assurer la publicité de la ville à l'échelle nationale depuis le début des années 2000. La réussite fut telle qu'une enquête du journal *USA Today* a déclaré la campagne « la plus efficace » (*most effective*) de l'année 2003, et que la revue professionnelle *Advertising Age* l'a qualifiée de « phénomène culturel » (Friess 2004). Le succès de la campagne réside dans la force de suggestion du slogan plutôt que dans l'explicitation directe. Jeff Candido, l'un des deux créateurs de la campagne, explique ainsi :

> « Nous savions que nous ne pouvions pas montrer ce que les gens font à Las Vegas aux heures de grande écoute à la télévision, alors le slogan les laisse deviner »[5] (Friess 2004)

L'appropriation de « *What happens here* » est si profonde que l'expression est utilisée par la première dame, Laura Bush, lors de la célèbre émission de télévision *The Tonight Show with Jay Leno* en 2006 : occurrence qui peut paraître anecdotique aux yeux de Français mais qui fut relevée par tous les medias américains, donnant encore plus de poids au slogan. Comme le dit le directeur de R&R Partners, Billy Vassiliadis :

> « Quand quelqu'un comme Laura Bush l'utilise, vous savez que c'est universel […] Quand c'est utilisé comme énigme dans « La Roue de la Fortune » ou comme une question du « Jeopardy ! », c'est universel. »[6] (Katsilometes 2011)

La consécration ultime arrive enfin en 2011 lorsque la campagne « *What Happens Here* » intègre le Madison Avenue Advertising Walk of Fame à New York[i], récompense la plus prisée du monde publicitaire américain, en battant notamment le slogan de Nike « *Just Do It* » (Katsilometes 2011).

Quelle est donc cette « expérience Las Vegas » qu'on ne peut montrer à la télévision de façon explicite mais que tout le monde semble connaître, et apparemment rêve d'expérimenter au moins une fois dans sa vie ? La réponse synthétique pourrait être : « une passion pour le jeu, la bibine et la fête jusqu'au bout de la nuit » (Lasker 2011). Aujourd'hui, Las Vegas est intimement associée à la notion de divertissement, au point d'être associée à un « terrain de jeu pour adultes ». La fête est omniprésente et s'appuie sur la pratique du jeu dans les casinos, mais aussi sur une multitude de bars, de restaurants, de boîtes de nuit (et de leur dernière version, les piscines boîtes de nuit), de clubs de striptease et de spectacles de chippendales. Les festivités colonisent jusque l'espace public puisque, fait rare aux Etats-Unis, il est autorisé de consommer de l'alcool dans les rues des quartiers touristiques, exception partagée avec une autre ville festive s'il en est : La Nouvelle Orléans. Tous les plaisirs sont accessibles à Las Vegas et notamment les plaisirs que l'on s'interdit dans son quotidien, dans sa « vraie » vie. Car Las Vegas est une parenthèse de débauche et de licence, un monde hors du temps et des normes où les conséquences disparaissent, puisque justement « ce qui se passe à Vegas, reste à Vegas ». La « ville du péché » (*Sin City*) joue de son image libertine et met en avant le piment de la rencontre amoureuse. L'importance visuelle donnée aux corps dénudés, majoritairement féminins, souligne la place de la sexualité dans cette atmosphère de fête et de transgression. Les publicités pour les clubs de striptease et les spectacles de cabaret s'affichent sur des panneaux publicitaires de plusieurs mètres, et le sexe est une recette imparable pour faire vendre tout et n'importe quoi. La dernière mode est ainsi les cours d'initiation au *pole dance*, « danse » inspirée des spectacles d'effeuillage. Il est vrai que sexe et Nevada ont toujours fait bon ménage : tout comme la pratique du jeu, la prostitution est légale dans l'Etat, avec une nuance tout de même. La prostitution n'est autorisée que dans les comtés de moins de 400 000 habitants[ii], ce qui exclut le comté de Clark où se situe Las Vegas, mais la rend légale dans le comté voisin de Nye, où les maisons de passe les plus proches se trouvent à Pahrump à environ une heure de route de Las Vegas.

[i] L'Advertising Walk of Fame désigne une portion de la célèbre Madison Avenue à Manhattan, entre la 42e et la 50e rues, où sont affichées chaque année les campagnes publicitaires récompensées lors de l'Advertising Week.

[ii] Selon la législation de l'Etat du Nevada (Nevada Revised Statutes 244.345), tout comté de moins de 400 000 habitants peut autoriser les maisons de passe s'il le désire.

b. Une ville où s'échapper

En toile de fond, se trouve l'idée que les écarts faits à Las Vegas n'auront pas de répercussions sur sa vie « normale », que Las Vegas est une île sur laquelle on s'échappe pour quelques heures ou quelques jours avant de retrouver son banal quotidien. Dès l'origine de la promotion touristique de Las Vegas, le motif de l'échappatoire (*escape*) s'impose comme une clé de lecture du succès de Las Vegas (Gragg 2013). Les idées d'isolement et d'isolation deviennent un atout de poids pour l'attractivité végasienne et façonnent cette « expérience Las Vegas ». La réputation de Las Vegas s'est construite dans le cadre d'un lieu indépendant et relativement autonome (Randlett 2008). Perdue dans son désert, la ville est hors du monde, hors de la civilisation, et donc à l'abri des règles qui régissent ailleurs la société. L'isolation de Las Vegas peut être lue comme un élément explicatif de l'attraction que la ville exerce. Las Vegas attirerait ceux qui veulent recommencer à zéro loin de tout passé, qui veulent échapper à quelqu'un ou quelque chose, qui ne veulent pas être dérangés dans leurs affaires (plus ou moins recommandables). Dès lors, Las Vegas offre la possibilité d'avoir une nouvelle chance, sur les tables de jeu ou pour refaire sa vie. Le thème de la transformation, de l'échappatoire est d'ailleurs identifié par I. Eumann (2005) comme l'un des thèmes narratifs majeurs dans les récits traitant de Las Vegas. Il peut s'agir d'une rédemption sociale, amoureuse ou financière, mais toujours domine l'idée que Vegas représente le dernier espoir. Cet aspect participe de l'intime association entre Las Vegas et le rêve américain, la ville du désert étant peut-être le dernier lieu où s'incarnerait encore « *the American dream* », où tout devient possible sur un coup de dés. Les thèmes de l'isolement et de l'échappatoire sont ainsi des éléments clés pour activer la perception de liberté totale, au cœur de l'« expérience Las Vegas ». L'isolation relative de Las Vegas, le désert de Mojave servant de zone tampon avec le monde extérieur, est néanmoins contrebalancée par la connectivité, matérialisée par sa proximité avec la mégalopole de Los Angeles, située à environ 5 heures de voiture et une heure d'avion, et qui explique en partie l'ampleur de la fréquentation touristique de Las Vegas.

c. Le règne du divertissement

Le divertissement, le loisir, le spectacle sont, plus largement, devenus les fonds de commerce de Las Vegas et doivent être les mots d'ordre de toute expérience vécue dans la ville, qu'il s'agisse de manger dans un restaurant, de faire du shopping ou même d'admirer les façades des hôtels-casinos. Là encore, Las Vegas met elle-même en scène son caractère exceptionnel en recourant avec force au principe de thématisation (ou *themed environment*, Sorkin 1992, Gottdiener 2001). La thématisation peut être définie comme la sélection d'un motif (une époque historique, un pays, une ville, un type d'environnement), d'un scénario autour duquel tout est coordonné pour renforcer l'illusion de réalité. L'objectif est d'intensifier le spectacle au point de se dire : « on s'y croirait ! ». Ainsi, non seulement un restaurant est entièrement conçu et décoré autour d'un thème unique (la forêt tropicale, les îles

hawaïennes, le monde du cinéma et d'Hollywood), mais il décline ce thème des uniformes des serveurs aux produits dérivés et de la décoration de la boutique cadeau jusque dans les toilettes[i]. Même si ce phénomène n'est pas spécifique à Las Vegas, comme le montrent les chaînes nationales de restaurants à thème comme Rainforest Café ou Nascar Café, la ville l'a poussé à son paroxysme et en a fait un des ressorts principaux de son organisation. La thématisation à outrance des casinos du Strip saute aux yeux (planche photographique 1) : le Strip aligne ainsi des succédanés de Paris (Paris Las Vegas), de New York (New York, New York) ou encore de Venise (The Venetian). Les répliques de paradis tropicaux (T.i. anciennement nommé Treasure Island, Mandalay Bay, The Mirage) côtoient château moyenâgeux (Excalibur), antiquités romaines (Caesar's Palace) ou égyptiennes (Luxor). Les motifs de ces hôtels-casinos sont filés dans les galeries et centres commerciaux qui les jouxtent. Au Venetian, la galerie commerciale Grand Canal Shoppes est parcourue par un faux canal avec de vraies gondoles et de vrais (?) gondoliers entonnant « *O Sole Mio* » à tue-tête. Le plafond représente un beau ciel bleu et les façades des magasins s'insèrent dans des reproductions des hôtels privés vénitiens qui longent le Grand Canal (planche photographique 2). Depuis les années 1990, on peut même dire que le divertissement au sens large, et sa traduction la thématisation, ont remplacé le jeu comme produit d'appel numéro un : dans les casinos, les tables de jeu rapportent désormais moins que le reste des activités commerciales (Berns & Ryan 2012, Nevada Gaming Control Board 2011). Toutefois, les derniers casinos construits (Wynn, Encore, City Center, Cosmopolitan) ont abandonné les architectures extravagantes pour se recentrer sur un style plus chic et épuré (planche photographique 3).

Planche photographique 1 : L'engouement des hôtels-casinos du Strip pour la thématisation

Ci-contre, la façade de l'hôtel-casino Paris, Las Vegas est composée d'une série de répliques, à l'identique, de grands monuments parisiens : le Louvre (1), la Tour Eiffel (2), l'Opéra Garnier (3), l'aérostat des frères Montgolfier (4) et l'Arc de Triomphe (5).

[i] Dans les toilettes du casino Paris, Las Vegas, il est même possible d'apprendre quelques phrases en français grâce à une bande sonore qui diffuse en continu des expressions françaises idiomatiques et leur traduction en anglais.

Un château moyenâgeux, façon Las Vegas : la façade de l'hôtel-casino Excalibur, une interprétation libre d'un château fort, aux airs de construction Playmobil.

Tout comme le Paris, Las Vegas, la façade de l'hôtel-casino New York, New York est construite autour d'un collage de bâtiments new yorkais emblématiques, dont la Statue de la liberté (1), les tours de l'Empire State building (2) et du Chrysler Building (3), ou encore le fronton de la gare Grand Central Terminal (4) ; le tout agrémenté d'un grand huit serpentant entre les bâtiments (peint en rouge).

Planche photographique 2 : The Venetian ou l'usage des motifs vénitiens comme une métaphore filée

Pièce maîtresse de la décoration du centre commercial Grand Canal Shoppes, attenant au Venetian, ce plafond peint du hall d'entrée s'inspire directement des œuvres d'art ornant les palais vénitiens.

Une lagune vénitienne borde la façade de l'hôtel-casino The Venetian, offrant des ballades en gondole aux amoureux. A l'arrière-plan, trône une réplique du Campanile de Saint Marc, avec à sa gauche le pont du Rialto.

Le faux canal se prolonge à l'intérieur du centre commercial, dont il constitue l'artère principale. Grâce à un ciel constamment bleu et aux répliques de palais vénitiens, l'objectif est de donner l'impression de se promener dans les rues de Venise.

Planche photographique 3 : Une nouvelle tendance architecturale, chic et épurée

a.

Les hôtels casinos Wynn (2005) et Encore (2008), ci-contre en haut, furent les premiers à changer radicalement de style architectural en rompant avec la thématisation. Désormais, les nouvelles constructions du Strip adoptent cette esthétique plus épurée, s'inspirant alors des gratte-ciel au style moderniste qui font la renommée des grandes villes mondiales, comme c'est le cas de l'ensemble de City Center (ci-contre en bas) achevé en 2009 ou du Cosmopolitan ouvert en 2010 (ci-dessous).

b.

c.

I _ 5° Une ville qui déchaîne les passions

Las Vegas représente donc un monde à part, un monde hors norme au regard des autres aires urbaines américaines. L'exceptionnalité de la ville lui permet de se démarquer et de marquer les esprits, ce qui constitue un avantage certain dans la conquête de nouveaux marchés touristiques. Toutefois, cette spécificité n'a pas que des bons côtés. Car si Las Vegas est unique, ce n'est pas sans susciter des critiques et lui faire des ennemis. Peu de villes américaines entraînent une critique aussi violente et déchaînent autant les passions que Las Vegas (peut-être à l'exception de Los Angeles). En effet, Las Vegas est aussi à part dans l'imaginaire américain en tant que capitale du kitsch et du mauvais goût. Las Vegas serait un bas plaisir pour personnes peu éduquées, voire une Sodome et Gomorrhe moderne qui va à l'encontre de tout principe de respectabilité et de toute morale.

a. Des critiques acerbes envers Las Vegas

Une étude approfondie de la bibliographie sur Las Vegas met en évidence les *topoi* présidant à la critique de la ville. Les premiers adversaires de Las Vegas sont les critiques d'art et d'architecture, gardiens du temple de la bienséance intellectuelle au sein de grandes institutions américaines comme *The New York Times* ou *The New Yorker*. Les théories de Jean Baudrillard (1981) et d'Umberto Eco (1985) sont alors régulièrement convoquées pour dénoncer ce monde du simulacre et de l'hyper-réalité qui vient remettre en cause l'authenticité du réel. Les critiques l'affirment haut et fort : Las Vegas est l'antithèse de l'art, de la création.

> « Construite pour être exactement ce qu'elle est, [Las Vegas] est le véritable, véritable [sic] faux à un niveau d'illusion et d'invention le plus haut, le plus fort et le plus inauthentique »[7] (Huxtable 1997)

> « Dans une ville où « Art » est d'habitude le nom d'un chauffeur de limousine […] Dans une ville d'un simulacre tellement trop mûr, dont le musée le plus caractéristique est dédié à la mémoire de Liberace[i], quelle place reste-t-il pour la présence propre, intense, complexe de véritables œuvres d'art ? »[8] (Hughes 1998)

> « Depuis plusieurs années, on se demande si Las Vegas pourrait gérer ce que, dans d'autres villes, on appellerait une véritable architecture. […] Mais reste à savoir si Las Vegas veut être sauvée du kitsch. »[9] (Goldberger 2010)

> « Ville du degré zéro de l'urbanité, de l'architecture et de la culture, ville du degré zéro de la sociabilité, de l'art de la pensée. » (Bégout 2002 p.23)

> « [Reno et Las Vegas] constituent de gigantesques exutoires […] et donnent un étrange aperçu de la démesure américaine […]. Les architectures publicitaires géantes et une débauche de lumière font que le mauvais goût atteint ici des sommets inégalés qui sont l'une des formes majeures de l'art kitsch. » (Bethemont & Breuil 1995 p.217)

La fausseté de Las Vegas est telle qu'elle transforme un géographe en poète, lui inspirant des vers louant son inauthenticité et sa superficialité, intitulés « Las Vegas d'un géographe » :

> « L'avenue de trois miles est synthétique
> Pathétique et épique
> Seul le plastique est véritable
> Dans une ville cirque
> Un carnaval de néon où se cacher
> Un bouton balafré dépourvu d'ombre
> Dans la lumière crue de l'aurore désertique »[10] (O'Keefe 2009 p.85)

[i] Pianiste américain de music-hall, Liberace a connu son heure de gloire des années 1950 aux années 1970. Il a marqué les mémoires par son style très excentrique et rococo, voire pour certains comme un emblème du kitsch. Un film vient de lui être consacré, *Ma vie avec Liberace*, avec Michael Douglass dans le rôle-titre et Matt Damon dans celui de son amant.

Las Vegas est également coupable de s'être construite sur le divertissement et la consommation.

> « Las Vegas réalise le prodige de construire une ville, voire un mode de vie, sur le pur divertissement. Elle réussit ainsi à faire basculer toute la civilisation dans la bassine ludique où les formes différenciées de la culture et de la technique pulvérisées se mêlent en un liquide phosphorescent. » (Bégout 2002 p.121-122)

> « Las Vegas est le spectacle ultime de la production et de la consommation dans un monde en déconstruction »[11] (Boje 2001 p.80)

> « L'hôtel-casino de Las Vegas comme cathédrale paradigmatique de la consommation »[12] (Ritzer & Stillman 2001 p.83)

> « Las Vegas s'avère une ville faite pour la consommation visuelle où la rue devient un paysage fantasmatique et les œuvres d'art exposées sont des biens de divertissement : des produits façonnés et prédigérés pour la consommation »[13] (Carr 2001 p.121)

> « Ce qui rend Las Vegas unique, ce n'est pas son répugnant paysage d'agréments, ou sa surabondance de commodités vulgaires, mais c'est plutôt qu'elle transforme de façon magique les émotions (la joie, la tristesse, l'extase) en marchandises. »[14] (Van Dyke 2009 p.99)

> « Seule une acuité critique ou intellectuelle minimale est nécessaire pour détecter le tour de passe-passe qui rend la ville attractive pour autant de gens : la signalétique de néons en délire vous invitant à participer en une consommation gloutonne, les rues animées noyées de gens anonymes dérivant d'un hôtel à l'autre en quête d'un quelque chose d'indéfinissable et pourtant promis »[15] (Van Dyke 2009 p.96)

> « Il n'existe aucun autre monde où l'hédonisme, l'ivresse consommatrice et la fabrication exaltée de valeurs individualistes placées sous le signe du narcissisme, telles qu'elles animent le libéralisme, n'y sont plus dominants et ensorcelants. » (Arrault 2010 p.43)

Dès lors, pas de salut pour les pauvres hères qui viennent s'y abaisser et se perdre dans les tréfonds du jeu.

> « le casino apparaît comme l'allégorie d'un monde où toute communauté et toute solidarité ont sombré, ne laissant que des solitudes antagonistes; où chaque joueur, captif de son désir confus, n'a ni partenaire ni adversaire, sinon le hasard et la probabilité. » (Popelard et Vanier 2012 p.20)

> « Les visiteurs de Las Vegas comme autant d'âmes perdues, tout juste arnaquées dans une chimère, qui sont bien peu enclins à penser par eux-mêmes »[16] (Fuat Firat 2001 p.116)

> « Y a-t-il quoique ce soit à apprendre de Las Vegas ? Elle était, après tout, considérée non comme un « vrai » lieu, mais comme une ville du « péché », non pour y vivre, mais où s'échapper afin de satisfaire le côté obscur des désirs humains. […] Las Vegas avait, dans son ensemble, l'image du côté scabreux de la culture américaine »[17] (Fuat Firat 2001 p.101)

> « Musée des horreurs (*freak show*) [… d'] Américains de classe moyenne qui errent, comme des troupeaux de bétail hébété et sur-nourri, à travers les lieux de plaisir du Strip […] des « zombies de casino » selon le mot d'un auteur. »[18] (Rothman et Davis 2002 p.5)

A l'instar du philosophe français Bruce Bégout, les critiques peuvent être particulièrement durs envers Las Vegas. Cette verve à l'encontre de la ville témoigne de ce que je qualifie de « rhétorique de la ville du péché », où la violence de la condamnation n'a d'égale que la récurrence de l'hyperbole.

> « la capitale de l'exagération laisse poindre des moments de déficience totale : indigence culturelle, sociale, esthétique. » (Bégout 2002 p.13)

> « A dire la vérité, Las Vegas a dépassé depuis longtemps le stade du mauvais goût, ou plus exactement de la culture en général. […] Le pouvoir véritable de Las Vegas réside dans ce qu'on pourrait nommer sa « béate ignorance ». La clef de son fonctionnement interne relève en effet du non-savoir le plus radical, une manière de ne pas s'offusquer de son absence de connaissance, mais d'en jouer et d'en jouir. » (Bégout 2002 p.87-89)

> « Ceasars Palace, ressemblant au rêve architectural d'un Mussolini illettré »[19] (Hughes 1998)

> « Il est très probable que le Circus Circus soit l'un des endroits les plus déprimants que j'ai eu le malheur de visiter. […] Il faut passer le long d'allées de gens identiques dont une partie de leur être semble aspirée par chaque mouvement mécanique nécessaire à la mise en mouvement bruyante d'une machine à sou, ou par chaque donne malheureuse de cartes, qui entraîne pour le moins de sinistres sentiments. La concupiscence de leurs yeux exprime un engourdissement, que même le gain ne peut soulager »[20] (Van Dyke 2009 p.96-98)

Bégout lui-même résume cette inclinaison pour la surenchère et l'hyperbole, dès qu'il est question de Las Vegas, ligne de conduite qu'il est le premier à adopter dans son ouvrage :

> « Sans aucun état d'âme, Las Vegas a placé sa juste mesure dans l'excès, sa médiété dans l'extrémité. Rien ne peut être promu dans la ville qui ne soit susceptible d'une exagération infinie. » (Bégout 2002 p.81)

b. Le dénigrement de Las Vegas comme norme chez les universitaires

A la lecture de ces diverses citations, il n'y a plus aucun doute possible : Las Vegas polarise les réactions, on adore ou on déteste. Cette relation de haine / fascination transcende le rapport à la ville, et ce jusque dans les cercles universitaires. Les associations nationales des géographes et des sociologues américains en ont fait récemment l'expérience. En 2009, Las Vegas fut la ville hôte de la réunion annuelle de l'AAG, l'association des géographes américains. Visiblement, ce choix fut délicat et le président de l'AAG, John Agnew, eut à s'en défendre lors de la conférence d'ouverture :

> « La décision de situer la réunion annuelle 2009 de l'AAG à Las Vegas, Nevada, n'a pas été accueillie par un enthousiasme universel. Certains se sont plaints que Las Vegas n'était pas une « vraie » ville et qu'elle manquait de la haute culture que nous nous devons d'exiger de nos lieux de conventions. Elle est vue comme la ville du « faux » ultime, construite sur des fantasmes recyclant les caractéristiques propres à d'autre lieux en des copies « de mauvais goût » (mais non bon marché !). Pourquoi visiter la copie Venise Vegas quand on peut aller voir l'authentique ? »[21] (AAG 2009 p.3)

De même, les organisateurs de la convention annuelle de sociologie américaine ont dû essuyer une vague de critiques inégalée à l'annonce de la relocalisation de la conférence à Las Vegas, un profond mouvement de grève empêchant la tenue prévue de la conférence à Chicago. Un article publié par le journal en ligne spécialisé *Insider Higher Ed*, à destination des universitaires américains, donnent des exemples des réactions de sociologues à cette délocalisation :

> « Je trouve difficile à croire que, nous, sociologues, puissions aller dans un endroit qui prospère clairement sur l'exploitation des insécurités financières et émotionnelles des gens. »[22] (Golden 2011)

Le coup de grâce fut porté par l'une des sociologues urbaines les plus connues aux Etats-Unis, Sharon Zukin (2011), dans une interview pour Norton Sociology. Bien loin de la mesure attendue d'un chercheur, S. Zukin attise les passions en synthétisant sa pensée en un simple, voire simpliste : « Je déteste Las Vegas ».

> « Vraiment, je déteste Las Vegas. […] Je déteste cet endroit parce que ce n'est rien de plus qu'une grande machine à faire de l'argent. Les gens croient s'amuser mais en fait ils errent dans un labyrinthe de paysages totalement inauthentiques et ils ne peuvent pas s'échapper. […]
>
> *Il semble pourtant que les gens s'amusent.*
>
> C'est très difficile de voir que les gens s'amusent. Ils déambulent sur le Strip à minuit, ce sont juste des foules de gens, ils n'interagissent pas vraiment, ils observent tout le monde. C'est ce que la ville a toujours été : la ville est un théâtre de consommation, cette ville est un lieu où les gens se font beaux pour se montrer […] Las Vegas est donc un lieu où les gens observent constamment les autres mais ce n'est pas une vraie ville. D'une certaine manière, c'est juste une version à grande échelle de la banlieue américaine. »[23] (Zukin 2011)

Les réactions, pro et anti Las Vegas, ont donné naissance à un profond débat au sein du monde de la sociologie (Dickens 2011, Green 2011a) : les antis « dézinguant » à tour de bras la ville, les pros soulignant la nécessité d'intégrité professionnelle de chercheurs qui auraient dû se réjouir de découvrir un tel terrain d'étude, comme le résume de façon lapidaire un sociologue de l'université de Las Vegas, Ian Borer :

> « Il semblerait que trop de participants à cette conférence aient laissé leur conscience sociologique à la maison et aient recouru à une certaine forme innée de maintien de frontières psychologiques, émotionnelles et sentimentales, ou plus simplement à un ethnocentrisme élitiste. » [24] (Borer *in* section « commentaires » Golden 2011).

La polémique a dépassé les frontières du petit monde de la recherche pour s'afficher en couverture d'un des principaux journaux de Las Vegas, le *Las Vegas Sun* : « Avis aux sociologues : Si vous n'aimez pas Las Vegas, ne revenez pas ! » (Coolican 2011).

Que conclure de toutes ces réactions ? Il n'est pas anodin que les organisateurs de ces deux grand-messes de la recherche aux Etats-Unis aient eu à s'excuser de la sélection de Las Vegas comme ville hôte de leur convention annuelle. Indépendamment du niveau d'étude et de la finesse intellectuelle qu'on peut (espérer) associer au monde universitaire, toute mention de Las Vegas dans une conversation semble sujette à l'hyperbole, à la surenchère, à l'attaque, à la dénonciation et à la condamnation ; le tout le plus souvent basé sur des affirmations à l'emporte-pièce sans véritable argumentation. En cela Las Vegas se démarque véritablement dans l'imaginaire urbain américain par le caractère épidermique des réactions qu'elle suscite. On voit là la conséquence perverse de l'unicité de Las Vegas dont joue, certes, la ville mais qui rend impossible, *a priori*, toute vision mesurée et analyse un tant soit peu objective. Las Vegas serait-elle si unique que cela ?

II _ Loin du strass et des paillettes, Las Vegas ou la banalité d'une ville américaine

Ainsi, pour de multiples raisons, Las Vegas ne ressemblerait à aucune autre ville et serait servie, ou desservie, par une place bien à part dans la psyché américaine…. A première vue ! En 2009, des géographes de l'université du Kansas se sont demandé si Las Vegas méritait vraiment son surnom de ville du péché. Leur objectif était de cartographier avec précision pour l'ensemble des comtés la localisation et la concentration des péchés à l'échelle nationale. En se basant sur une série de critères statistiques et de données quantitatives (cf. encadré 2), ils ont ainsi cartographié les sept péchés capitaux que sont l'avarice, l'envie, la colère, la luxure, la gourmandise, la paresse et enfin l'orgueil. D'après ces travaux universitaires, il est alors possible de confirmer ou d'infirmer le statut privilégié de Las Vegas comme capitale du péché.

Encadré 2 : Méthodologie d'une « cartographie rigoureuse de données ridicules »

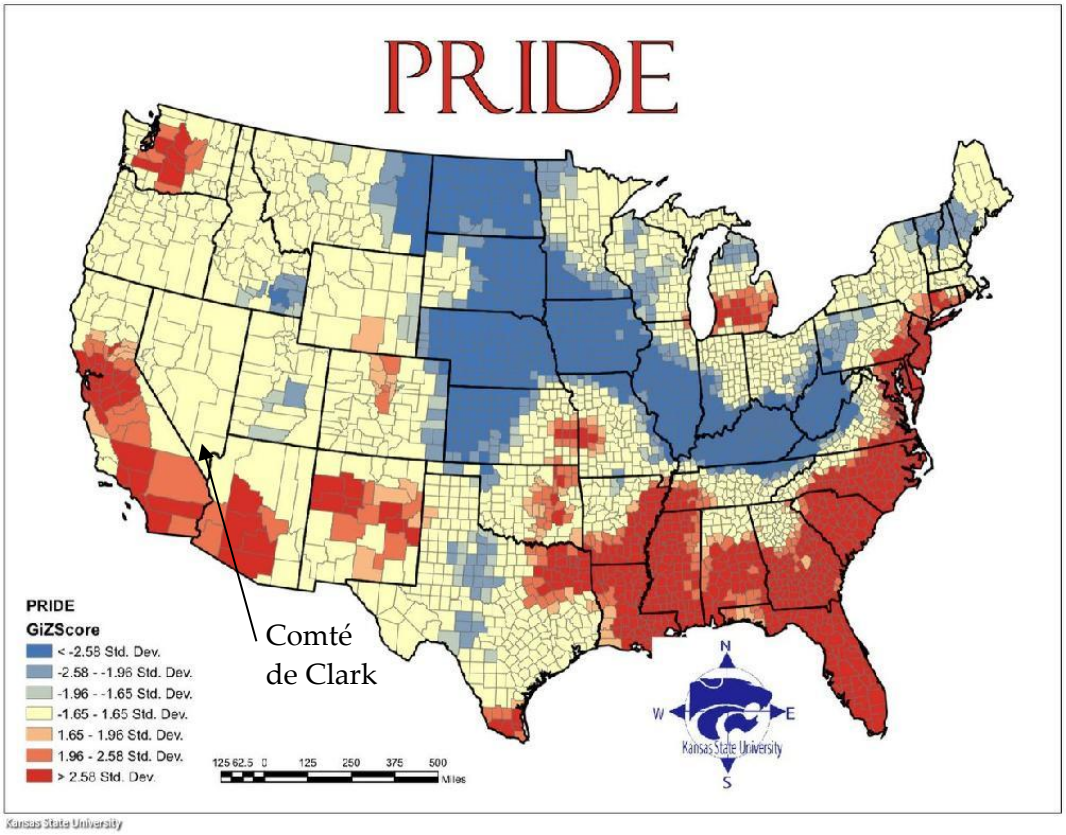
Pour cartographier les sept péchés capitaux, les indicateurs statistiques suivants ont été cartographiés à l'échelle des 3 141 comtés et équivalents que comptent les Etats-Unis :

- Avarice (*Greed*) : comparaison des revenus moyens avec le nombre total d'habitants vivant sous le seuil de pauvreté
- Envie (*Envy*) : nombre total de vols (vols, cambriolages, vols qualifiés, et voitures volées)

- Colère (*Wrath*) : rapport entre les crimes violents (meurtres, agressions, viols) signalés par le FBI et la population totale
- Luxure (*Lust*) : nombre de maladies sexuellement transmissibles (VIH, SIDA, syphilis, chlamydia et gonorrhée) rapporté à la population totale
- Gourmandise (*Gluttony*) : nombre de restaurants de type *fast food* par personne
- Paresse (*Sloth*) : comparaison des dépenses pour les arts, les divertissements et les loisirs avec le taux de chômage
- Orgueil (*Pride*) : cumul de tous les critères statistiques, l'orgueil étant présenté comme la source de tous les péchés.

Source : Kansas State University, Département de géographie, http://www2.ku.edu/~geography.

Figure 12 : Cartographie de l'orgueil, à la source de tous les péchés



Source : Kansas State University, Département de géographie, http://www2.ku.edu/~geography.

Or, comparé à plus de 3 000 comtés, le comté de Clark, où se situe Las Vegas, ne s'illustre pas particulièrement : d'après la figure 12, le comté est dans la moyenne de l'orgueil américain, loin derrière des régions comme la côte est ou la région de San Francisco par exemple. Pour l'ensemble des autres péchés capitaux, le comté de Clark est pratiquement toujours dans la moyenne, sauf en ce qui concerne l'avarice (*greed*), péché calculé à partir des inégalités de revenus et dont la cartographie fait ressortir l'ensemble des grands centres urbains américains. La conclusion de cette « cartographie rigoureuse de données ridicules » est que Las Vegas est loin d'être aussi encline au péché qu'on veut bien le croire !

Ce détour ludique permet de souligner la représentation archétypale de Las Vegas, si ce n'est ville de l'excès et du péché, tout du moins ville des préjugés. Car lorsque l'on creuse la question, et quand on interroge les habitants, on se rend vite compte que Las Vegas est loin d'être si unique et extraordinaire que ça. Il suffit d'ailleurs de s'affranchir des œillères que sont les quartiers touristiques du Strip et de Fremont Street pour voir s'affirmer la banalité végasienne.

II _ 1° Une ville américaine comme une autre

A de nombreuses reprises lors de ma thèse, j'ai dû réagir face à l'étonnement de mon choix de sujet de thèse : comment décrire la banalité urbaine qui domine dès lors que l'on s'éloigne du Strip ? Mon premier réflexe fut le plus souvent de lister les caractéristiques urbaines végasiennes similaires aux autres grandes aires urbaines américaines. Je commence en général par dire que l'aire urbaine dispose de toutes les aménités urbaines qu'on associe à une agglomération de taille moyenne aux Etats-Unis, bien que cet état de fait soit une source constante d'étonnement pour les personnes extérieures à la ville. Ainsi, contrairement au postulat couramment établi, les Végasiens résident dans des maisons et des appartements, comme tout urbain (cf. chapitre 6) et l'essentiel de l'aire urbaine est composée de zones résidentielles.

La surprise est tout aussi grande quand je mentionne que, lors de mes différents terrains de recherche, je réside sur le campus de l'université, ce qui inévitablement provoque la réaction suivante, de la part de Français mais aussi de nombreux Américains : « il y a une université à Las Vegas ? ». L'aire urbaine de Las Vegas compte en effet non seulement une grande université d'Etat, la University of Nevada, Las Vegas (UNLV) fondée en 1957 et qui compte aujourd'hui plus de 27 000 étudiants et 2 700 employés[i], mais aussi le College of Southern Nevada (CSN), un « *community college* »[ii] fondé en 1971 et rassemblant environ 40 000 étudiants et plus de 2 100 employés pour l'année universitaire 2009-2010[iii]. S'en suit un inventaire comptable à la Prévert, destiné à « enfoncer le clou » du caractère commun de Las Vegas : 69 hôpitaux et centres médicaux, 352 établissements scolaires (de la maternelle au lycée), 22 bibliothèques, 647 lieux de culte, 60 golfs, 213 parcs (Applied Analysis 2010). Ainsi, au quotidien, les près de deux millions de Végasiens, comme n'importent quels autres

[i] UNLV.edu, consulté le 27/08/2013, www.unlv.edu/about/glance/facts.

[ii] Les « *community college* » sont des institutions d'enseignement supérieur dont le cursus sur deux ans privilégie fortement la formation continue. Leurs frais d'inscription réduits par rapport aux autres universités et leurs horaires de cours adaptés en font des établissements particulièrement attractifs pour les classes populaires et les actifs.

[iii] CSN.edu, consulté le 15/05/2012, www.csn.edu/uploadedfiles/Administration/Institutional_Research_and_Planning/Reports/Data_Pubs/CSN09-10FactCardFinalLo-res.pdf.

Américains urbains, travaillent, s'éduquent, font leurs courses, se divertissent, se soignent, meurent et naissent.

Dès lors que l'on accepte de quitter les quartiers touristiques, de s'éloigner des lumières des projecteurs, la ville générique, à première vue restée dans l'ombre, se donne à voir. Même Bruce Bégout reconnaît la relative banalité des paysages végasiens, ce qui peut paraître étrange au regard du reste de son ouvrage :

> « Passé le quartier des casinos et des hôtels, Las Vegas ressemble à n'importe quelle autre ville américaine, avec sa faible densité urbaine et ses banlieues résidentielles sans fin. » (2002 p.39)

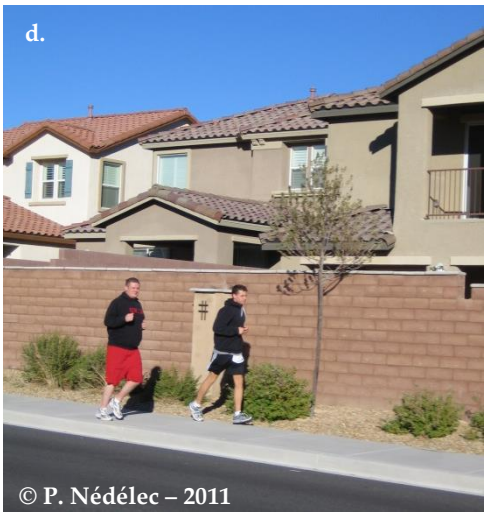
Il suffit alors de prendre sa voiture[i] et de conduire au hasard des rues pour observer des paysages beaucoup plus banals que les délires architecturaux du Strip. L'aire urbaine est quadrillée par des grandes voies de communication, qui elles-mêmes délimitent des pâtés de maison (*blocks*) à vocation plus résidentielle. Ces avenues majeures concentrent l'activité commerciale et les commerces s'égrainent le long de la route. Les franchises de grandes chaînes témoignent de l'insertion de l'aire urbaine dans l'économie nationale. L'architecture linéaire s'impose comme norme paysagère, avec un alignement de bâtiments généralement bas (2-3 étages en moyenne), et une séparation d'avec les voies de communication par des zones de parking. Un style architectural domine sans conteste le paysage végasien : murs en crépi, toits en tuile, végétation d'inspiration tropicale où le palmier est roi. Les ocres, principalement orangés et rouges, s'imposent et rappellent les couleurs du désert environnant. Loin d'être unique en son genre, ce style architectural se retrouve du sud de la Californie au Texas, en passant par l'Arizona et le Nouveau-Mexique. Les planches photographiques 4 et 5 donnent à voir ce paysage végasien, similaire dans sa structure à tant d'autres aires urbaines américaines des grandes plaines et dans son style architectural aux villes du sud-ouest américain.

[i] Alors même que la marche à pied a constitué mon principal mode de déplacement lors de mes deux premiers terrains, la superficie de l'aire urbaine est telle qu'il est indispensable de disposer d'un mode de locomotion motorisé pour saisir l'aire urbaine dans son ensemble. Dans mon cas, ce fut le bus.

Planche photographique 4 : En dehors des quartiers touristiques, la banalité des paysages végasiens

Des paysages de quartiers résidentiels typiquement américains qu'il s'agisse d'allées de maisons individuelles ou de complexes d'appartements. – Localisation : ci-dessous à gauche, lotissement Mountain's Edge ; ci-dessous à droite, McLeod et Desert Inn.

En se promenant dans les rues végasiennes, on observe des scènes urbaines très ordinaires, comme ces joggeurs qui profitent du temps frais du matin pour faire de l'exercice, ou cette famille qui a décoré son jardin en prévision de la fête d'Halloween. – Localisation : ci-dessous à gauche, Elton Avenue ; ci-dessous à droite, lotissement Mountain's Edge.



Le quotidien est organisé autour des déplacements en voiture, facilités par de larges boulevards urbains liant les banlieues résidentielles au cœur de l'aire urbaine. – Localisation : Boulder Highway et Tropicana Avenue.

Planche photographique 5 : Des infrastructures urbaines banales

L'une des 14 bibliothèques de l'aire urbaine, la Clark County Library. – Localisation : Flamingo Avenue et Maryland Parkway.

Un exemple parmi tant d'autres de la pratique religieuse végasienne : un temple mormon, reconnaissable à sa flèche. – Localisation : Alta Drive et Jones Boulevard.

En dépit de son environnement semi-aride, Las Vegas compte de nombreux parcs publics, ici Sunset Park. – Localisation : Eastern Avenue et Sunset Road.

Un équipement incontournable dans le quotidien des Américains : l'entrée du centre commercial Galleria Mall. – Localisation : Stephanie Street et Sunset Raod, Henderson.

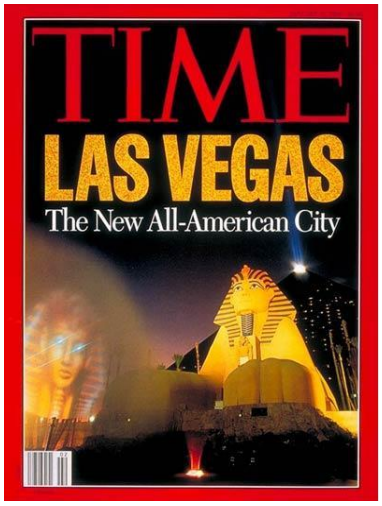
II _ 2° Banalisation et normalisation de Las Vegas

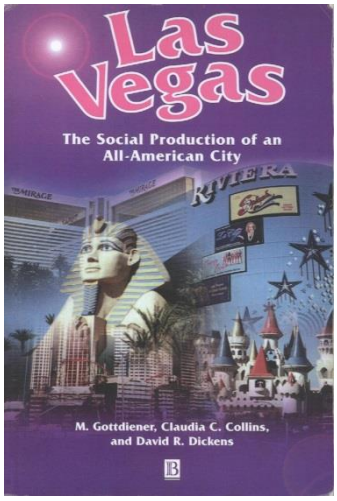
Un examen de la littérature consacrée à Las Vegas met en évidence un tournant dans la façon d'appréhender l'aire urbaine et sur la progressive reconnaissance de l'existence d'une vie urbaine « commune », tout du moins par une partie des commentateurs. Dans les années 1990, l'aire urbaine de Las Vegas atteint un seuil symbolique qui ne passe pas inaperçu dans la presse nationale : en 1994, le million d'habitants est dépassé. Les journalistes ne sont pas insensibles à cette évolution et une série d'articles et de reportages mettent l'accent sur la banalité urbaine de la « vallée », en ce qu'elle a de plus typiquement américain : ses banlieues. La décennie 1990 voit en effet émerger de grands ensembles résidentiels en périphérie de l'aire urbaine, comme Summerlin, Sun City Summerlin ou encore Green

Valley, qui battent des records de vente et occupent les premières places des classements des meilleurs lieux où passer sa retraite (Schumacher 2012).

La croissance des banlieues végasiennes sous-tend une autre dynamique de fond, qui fait la couverture du prestigieux *Time Magazine* en 1994, et qui constitue la thèse centrale de l'ouvrage de référence des sociologues Gottdiener, Collins et Dickens (1999) : la normalisation de Las Vegas, et son corollaire la « végasisation » (*vegasization*) du reste des Etats-Unis. Las Vegas s'affirme alors comme la « *All-American city* », expression qui peut être traduite comme une « ville typiquement américaine » (figure 13).

Figure 13 : L'affirmation de Las Vegas comme « *All-American City* »





Source : *Time Magazine*, 10 janvier 1994 ; Gottdiener, Collins et Dickens 1999.

L'article du *Time Magazine* est une parfaite illustration du changement de regard porté sur Las Vegas par les Américains (Andersen et Painton 1994). Son introduction joue sur le jugement moral et la condescendance intellectuelle dont souffre traditionnellement Las Vegas : « comment la moindre personne civilisée peut-elle ne pas abhorrer Las Vegas, ou tout du moins se crisper devant son implacabilité ? »[25]. Par un lent processus de transformation de la société américaine, Las Vegas est devenue un plaisir grand public (*mainstream*), qui, loin de susciter la condamnation et la réprobation, s'est transformée en la mesure étalon du divertissement, et un modèle à suivre pour de nombreuses villes en quête de revitalisation économique. Les journalistes présentent ainsi cette transformation :

> « Las Vegas s'est américanisée, et même plus encore, l'Amérique s'est végasisée. […] l'endroit n'est plus considéré comme osé ou canaille par la plupart des gens. […] Le changement de perception est principalement dû au fait que la tolérance collective américaine pour la vulgarité a augmenté, sacrément augmenté. »[26] (Andersen et Painton 1994)

Et de conclure sur la banalisation même de la partie exceptionnelle de Las Vegas, la ville du divertissement et des loisirs :

> « S'il est désormais acceptable pour toute la petite famille de visiter Las Vegas, c'est parce que les valeurs de l'Amérique ont changé, pas celles de Las Vegas. La

déviance a véritablement baissé d'un cran. Le nouvel engouement décomplexé, typiquement américain (*all-American*) pour Las Vegas est, soit un signe que les Américains se sont libérés des pénibles vieux refoulements et des hypocrisies morales, ou alors un symptôme supplémentaire du déclin de la civilisation occidentale. Ou peut-être les deux. »[27] (*idem*)

L'argument est similaire dans l'ouvrage de Gottdiener, Collins et Dickens (1999), même s'il est dépourvu du jugement moral sous-jacent d'Andersen et Painton, et explicité dans la préface :

> « ce que nous appelons la normalisation de Las Vegas, son développement en une région métropolitaine à part entière avec un nombre croissant de résidents permanents dont la vie quotidienne implique des préoccupations qui reflètent celles d'autres grandes villes de la Sunbelt. Et en même temps, c'est aussi un livre sur le reste de l'Amérique, dans la mesure où nous défendons l'idée que, en de multiples façons, Las Vegas représente, bien que sous des formes souvent exagérées, plusieurs tendances importantes de la société américaine contemporaine dans son ensemble. »[28] (p.xi)

La normalisation de Las Vegas prend ainsi diverses formes. En atteignant le million d'habitants, l'aire urbaine a aussi acquis une certaine maturité, qui se traduit par la constitution d'une société civile locale. Sur le plan morphologique, le développement urbain se concentre désormais dans les zones périphériques, en privilégiant notamment les lotissements résidentiels fermés (*gated communities*) et les ensembles résidentiels de grande ampleur (*master planned communities*), suivant en cela les tendances nationales. De même, le poids grandissant du secteur immobilier végasien comme moteur de la croissance urbaine (cf. chapitre 3) et vivier d'une nouvelle élite urbaine ne fait que reproduire des dynamiques présentes dans l'ensemble du pays. A l'inverse, les Etats-Unis se sont inspirés de Las Vegas sur le plan économique et culturel avec la diffusion de la pratique légale du jeu à l'échelle nationale, et l'affirmation du tourisme dans les économies métropolitaines, sous-tendue par des politiques de promotion agressive (*boosterism*).

Au début des années 2000, Las Vegas a beaucoup perdu de son caractère sulfureux, et il est désormais ordinaire de choisir Las Vegas comme lieu de réunion et de convention. Parmi les milliers de conventions qui sont organisées dans la vallée chaque année, la réunion annuelle des urbanistes américains de 2008 est à souligner, d'autant plus qu'il s'agissait de la centième édition (American Planning Association 100th annual conference[i]). Le choix de la ville est paradoxal : c'est à la fois le signe d'une certaine reconnaissance de l'aire urbaine par la profession des connaisseurs, s'il en est, des « vraies villes ». Et pourtant, malgré ce choix légitime à bien des égards, la reconnaissance de la banalité urbaine de Las Vegas ne faisait pas encore l'unanimité au sein de la communauté des urbanistes. Comme d'habitude, le discours de l'invité d'honneur, le critique architectural Paul Goldenberg, était exclusivement consacré au Strip (Schoenmann 2008a) et contenait la lancinante attaque de « non-urbanité » :

[i] American Planning Association, consulté le 27/08/2013, www.planning.org/conference/previous/2008.

> « La tenue d'une réunion d'urbanistes à Las Vegas n'est pas semblable à celle d'une convention de militants pro-sobriété. Néanmoins, je trouve qu'il y a quand même une petite dissonance entre ce groupe et ses valeurs et le lieu dans lequel nous nous réunissons. Cela semble un peu paradoxal : des urbanistes se réunissant dans l'ultime ville non-urbaine (*ultimate nonurban city*). »[29] (Schoenmann 2008b)

Chassez le naturel, il revient au galop.

L'unicité de Las Vegas serait avant tout une question d'angle d'approche, d'effet d'optique, renforcé par des campagnes marketing agressives et terriblement efficaces. Mais dès qu'on sort des enclaves touristiques du centre-ville et du Strip, difficile de voir une quelconque originalité dans les paysages interchangeables sud-californiens ou arizoniens : allées de maisons individuelles au design identiques dont le ou les garages sont le point d'orgue, alignement (sans âme) de *big-box stores* et de chaînes nationales (Starbucks, Wendy's, Home Depot, Walmart…), omniprésence des stations essences et des « *drive-thru* ». On constate dès lors, une véritable dualité des réalités urbaines en présence, avec une victoire incontestable de la mise en scène touristique dans les perceptions et les représentations.

Si elle est à la fois banale et unique, ordinaire et extraordinaire, typique et hors-norme, comment aborder l'aire urbaine de Las Vegas dans un contexte d'étude urbaine ? Quelle place pour Las Vegas dans les études urbaines nord-américaines ?

III _ De la pertinence d'étudier Las Vegas

Plusieurs géographes ont soulevé la problématique de l'exceptionnalisme de leur objet d'étude : qu'il s'agisse de la Nouvelle Orléans (Hernandez 2010), de Miami (Nijman 2011) ou encore de Cape Town (Houssay-Holzschuch 2010), on retrouve la même interrogation sur la valeur heuristique de ces villes considérées comme hors-norme par beaucoup, mais qui, selon ces auteurs, ont quelque chose à apporter à la compréhension des dynamiques urbaines contemporaines. L'étude de Las Vegas conduit à des réflexions similaires sur l'articulation entre exceptionnalité et pertinence scientifique, entre approche idiographique et visée nomothétique. Il s'agit maintenant de questionner ces discours exceptionnalistes et de confirmer la pertinence scientifique de l'étude de Las Vegas.

III _ 1° L'exceptionnalisme : rien d'exceptionnel

a. Débats épistémologiques autour de l'exceptionnalisme en géographie

Dès l'époque antique, la géographie est traversée par deux approches opposées qui s'expriment par une méthodologie singularisante d'une part, et par une méthodologie universalisante d'autre part (Robic 1995). Cette dualité prend toute son ampleur à la fin du XIX^{e} siècle lors de l'institutionnalisation de la géographie universitaire et constitue la pierre d'achoppement des débats méthodologiques pendant tout le premier XX^{e} siècle. Les tensions entre les partisans de chacune de ces deux approches façonnent notamment la géographie urbaine américaine, au point de susciter une véritable polémique au sein de la discipline. Deux auteurs incarnent les forces en présence : d'un côté Richard Hartshorne et de l'autre Fred K. Schaefer. Dans son ouvrage *The Nature of Geography* (1939), R. Hartshorne défend la conception idiographique de la géographie, selon laquelle la géographie serait une science chorographique s'inscrivant ainsi dans la tradition régionale adoptée par Kant, Humboldt ou Ritter. En cela, les sciences sociales, dont relève la géographie, se distingueraient ainsi des disciplines nomothétiques, recherchant l'explication par la loi, indépendamment des conditions de lieu et de temps. Comme le résume M.-C. Robic, la géographie régionale promue par R. Hartshorne met alors en avant :

> « le modèle de la compréhension, […] la recherche des individualités ou des formes, dans leur irréductible identité et dans leur histoire intrinsèque » (1995 p.58)

R. Hartshorne résume ainsi cette acception de la géographie dans la conclusion de son ouvrage :

> « Le but ultime de la géographie, l'étude de la différenciation spatiale (*areal differenciation*) du monde, se trouve le plus clairement exprimé dans la géographie régionale. C'est seulement en maintenant de façon constante sa relation à la géographie régionale que la géographie générale peut coller à l'objectif de la géographie et ne pas se dissoudre dans d'autres sciences. D'autre part, la géographie régionale en elle-même est stérile ; sans la fertilisation continuelle entre des concepts et des principes génériques de la géographie générale, elle ne pourrait pas progresser vers un plus haut degré de précisions et de certitude dans l'interprétation de ses découvertes. » (Hartshorne 1939, cité par Robic 1995 p.60)

Le régime de rationalité construit par R. Hartshorne domine la conception universitaire de la géographie aux Etats-Unis jusque dans les années 1950-1970 et le mouvement de contestation porté principalement par Fred K. Schaefer. Dans un article désormais classique, « *Exceptionalism in Geography* » (1953) :

> F. Schaefer « dénonce sous le terme d'« exceptionnalisme » ce complexe d'idées selon lequel la géographie a une méthodologie spécifique – parce ce qu'elle serait « intégrative » ou science de « synthèse », différente des sciences systématiques – et selon laquelle ses objets relèvent de l'unicité. Elle partagerait ce qu'il considère

> comme une erreur avec l'histoire, dans une tradition qui remonte à Kant – « le père de l'exceptionnalisme ». » (Robic 1995 p.59)

Les écrits de F. Schaefer informent de l'évolution de la géographie urbaine américaine en ce qu'ils ont été fréquemment repris par les fondateurs de la *New Geography*, aux premiers rangs desquels W. Bunge (1962) et D. Harvey (1969). Bien que le texte de F. Schaefer n'accorde pas plus de valeur à une approche qu'une autre, son article a souvent été utilisé par les partisans de la visée nomothétique, en s'appuyant sur la citation suivante :

> « Expliquer les phénomènes que l'on a décrits revient toujours à les reconnaître comme la manifestation de lois. Une autre façon de dire la même chose est d'affirmer que la science n'est pas tant intéressée par les faits individuels que par les schémas qu'ils révèlent. […] Par conséquent la géographie devait être conçue comme la science impliquée dans la formulation de lois régissant la distribution spatiale de certaines caractéristiques à la surface de la terre. »[30] (Schaefer 1953 p.227)

Avec l'affirmation de la *New Geography* à partir des années 1960, est mise en avant une méthodologie présentée comme scientifique, positiviste, fondée sur une visée nomothétique, quantitative et théorique. L'accent est porté sur les mathématiques, la conceptualisation de lois proprement spatiales, la modélisation et la démarche hypothético-déductive.

Transposé au champ des études urbaines, ce nouveau paradigme soulève la question problématique de la représentativité des études de cas. Dans le passage d'une visée idiographique à une visée nomothétique, la valeur scientifique des lieux singuliers s'inverse, ces derniers étant alors réduits au statut d'illustrations d'une loi générale. La théorisation prend le pas sur la recherche empirique, dénigrant en cela la pertinence des études monographiques. Dans la perspective de montée en généralités et de modélisation des dynamiques urbaines, les géographes tendent de plus en plus à délaisser toute ville jugée exceptionnelle, puisque caractérisée par son écart à la norme ; norme urbaine qui est au cœur du paradigme de la *New Geography*. Dès lors, ce sont les villes américaines considérées comme représentatives qui sont privilégiées par les études urbaines, car les plus à même de participer à la réflexion normative sur les modèles urbains.

b. La géographie urbaine américaine partagée entre normalité et exceptionnalisme

La géographie urbaine a ainsi retenu une trilogie urbaine pour ériger les modèles successifs de *la* ville américaine, et ainsi incarner la normalité urbaine aux yeux des géographes : New York, Chicago et Los Angeles, respectivement archétypes des villes pré-industrielles, industrielles et post-industrielles. Dans leur sillage, chacune de ses villes a inspiré des courants de pensée qui analysent la géographie urbaine américaine au prisme de leur ville de prédilection. Ainsi, les « écoles » de Chicago rassemblant principalement des sociologues (Park, Burgess et McKenzie 1925, Grafmeyer et Joseph 1979), de Los Angeles (Fogelson 1967, Soja 1989, Scott et Soja 1996, Dear et Flusty 1998, Dear 2000) et de New York (Halle 2003) se

disputent la primauté pour comprendre la ville américaine contemporaine. Indépendamment des débats théoriques entre les partisans de chacune de ces écoles (Judd et Simpson 2010), ces trois villes s'imposent par leurs « positions hégémoniques » dans l'appréhension du fait urbain aux Etats-Unis, pour reprendre le mot de la sociologue Janet Abu-Lughod (1999 p.1). R. Beauregard (2003) démontre ainsi que la géographie urbaine américaine est traversée par une « quête du statut paradigmatique », par la revendication d'une « domination théorique » d'une ville sur toutes les autres, ce qui conduit à une « théorie urbaine exclusive » qui tend à « éliminer de l'examen théorique une multitude de villes » :

> « En retenant une ville comme modèle, en suggérant un récit universel, l'analyse comparative est réduite à une évaluation formelle et non instructive de comment les « autres » se comparent à la ville paradigmatique. Les villes individuelles sont comparées au paradigme plutôt que, en relation les unes avec les autres. Les théoriciens sont apparemment indifférents aux qualités particulières (les anomalies) de ces villes. L'objectif est simplement de comprendre comment elles sont semblables ou dissemblables à la Cité de Ur. Seulement les déviations par rapport à la norme paradigmatiques sont reconnues comme significatives. »[31] (Beauregard 2003 p.190)

De cette attitude, résulte une marginalisation, une déqualification des ensembles urbains considérés comme trop « anormaux ». Ces villes exceptionnelles, « verrues » disgracieuses dans le paysage urbain américain, semblent alors condamnées à la monographie descriptive, insistant bien sur leur statut antithétique par rapport au modèle de *la* ville américaine. Dès lors, le fondement des discours exceptionnalistes est de nier à des exemples certes originaux leur valeur scientifique :

> « Car au-delà de l'indéniable unicité propre à toute ville, l'accusation d'exceptionnalisme s'applique volontiers aux entités urbaines qui déforment et reformulent, dans un lexique contextuel qui leur est propre, les modèles les plus couramment diffusés. Ces villes « exceptionnelles » ont également en commun un « musée imaginaire » particulièrement dense de représentations qui leurs sont attachées (ce qui explique qu'il s'agisse souvent de villes touristiques), et qui trouble le déchiffrement des problématiques urbaines. Au point que l'exercice monographique semble être la seule synthèse possible des caractéristiques de ces objets dans leur contexte régional. » (Hernandez 2010 p.27)

Comme l'explique Myriam Houssay-Holzschuch, elle-même confrontée à cette attitude dans son travail sur Cape Town et sur l'Afrique du Sud post-apartheid :

> « Un discours exceptionnaliste met en avant le caractère exceptionnel d'un phénomène (en d'autres termes son exceptionnalité), réel ou non, pour exclure le phénomène en question du cadre commun de l'analyse. Pour une posture exceptionnaliste, dès lors que le cas, ou l'approche sont exceptionnels, ils ne peuvent être comparés à d'autres. En conséquence, leur utilité au-delà de la simple étude de cas pose question. » (2010 p.15)

Las Vegas n'est pas la seule à souffrir de cette posture intellectuelle dominante dans la géographie urbaine américaine, voire dans la géographie urbaine en général (Robinson 2006). Si l'ensemble des villes américaines étaient à l'image d'un nuage de points, Las Vegas ne serait en effet pas la seule à s'écarter de la courbe. Elle partage des traits communs avec d'autres villes exceptionnelles, au point parfois que les commentaires soient interchangeables entre ces entités urbaines hors-norme. Las Vegas, la Nouvelle Orléans et Miami forment ainsi un trio intéressant : jamais explicitement associées, il est surprenant de voir le caractère transposable des analyses qui leur sont consacrées. Pour la Nouvelle Orléans, comme pour Las Vegas, la « marginalité est devenue son fonds de commerce » (Hernandez 2010 p.20). Miami, comme Las Vegas, est définie avant tout par la place centrale qu'elle accorde au divertissement et aux loisirs, si bien que les deux villes s'affrontent, par référence interposée, pour le statut d'ultime aire de jeu (*playground*) américaine. Le qualificatif est alors associé aussi bien à Miami, « "Playground of the USA": Miami and the Promotion of Spectacle » (Bush 1999), qu'à Las Vegas, *Las Vegas: The Great American Playground* (McCracken 1997). La citation suivante fait écho à la vision dominante que l'opinion américaine se fait de Las Vegas, et pourtant elle est issue d'analyses sur Miami.

> « Miami continue à être définie par rapport à d'autres lieux (plus comme une aire de jeu pour évadés, en transit ou non, en provenance des villes industrielles du nord ou du Midwest) que comme une ville à part entière. Cette perception a façonné le statut de Miami de « ville des loisirs » marchandisés. [… Miami est une] ville de récréation par opposition à une ville de culture, une ville d'attractions par opposition à une ville d'institutions. »[32] (Lejeune 2009 cité par Nijman 2011 p.37)

Alors que Las Vegas est loin d'avoir le monopole de l'hors-normalité au sein des villes américaines, elle partage avec ses consœurs exceptionnelles le même déficit de légitimité dès qu'il est question de théorie urbaine. La déviance qu'elles partagent par rapport à *la* norme urbaine tend à les exclure toutes, de la même manière, d'une prétention de légitimité scientifique :

> « La Nouvelle Orléans est tellement aberrante que les lois ordinaires de l'écologie urbaine ne s'y appliquent pas, [par conséquent] son étude présente peu d'intérêt pour le chercheur, en particulier s'il est prédisposé à étudier les villes pour formuler des théories unificatrices. » (Lewis cité par Hernandez 2010 p.27)

> « Miami représente toujours un phénomène périphérique dans la carte mentale de l'Américain lambda, souvent perçue comme une sorte d'aberration ou même une bizarrerie de nature géographique. Pour de nombreux observateurs occasionnels à la fin du vingtième siècle, semble-t-il, l'apparence extrême de la ville éclipse ses qualités paradigmatiques. »[33] (Nijman 2000 p.144)

La géographie urbaine américaine est ainsi traversée par une tension entre l'unicité urbaine et le caractère représentatif d'une ville qui lui permet d'être érigé en modèle explicatif pour l'ensemble des villes américaines. Cette tension est d'autant plus problématique, d'une certaine manière, les modèles de l'urbanisation américaine ont été conçus à partir de villes, si

ce n'est exceptionnelles, tout du moins d'exception dans leur capacité à fournir un modèle d'explication des motifs des dynamiques et processus urbains. Peut-on alors confirmer cette mise à l'écart dans le cas de Las Vegas, et comment se traduit-elle concrètement ? L'analyse de la production scientifique au sujet de Las Vegas donne à voir le refus des universitaires de travailler sur cette ville.

III _ 2° Lecture critique de l'exceptionnalisme végasien

a. Etat de la littérature

Il n'est pas question ici de faire un recensement exhaustif de tout ce qui a été écrit sur Las Vegas depuis sa fondation. Néanmoins, une présentation rapide de l'état de la littérature la concernant Las Vegas permet de mettre en évidence sa mise à l'écart par la sphère universitaire, renforçant ainsi l'argument exposé plus haut du déni de sa pertinence scientifique. Malgré la puissance des images qui entourent Las Vegas et leur récurrence dans la culture américaine, il est très surprenant de voir que peu d'ouvrages ont été consacrés à la capitale du péché. Un examen approfondi de la bibliographie fait ressortir un intérêt plus ou moins affirmé selon les disciplines. Si l'on s'intéresse uniquement à la production d'ouvrages qui lui sont entièrement dédiés, les historiens et les architectes (et plus précisément les historiens de l'architecture) sont les plus enclins à écrire sur Las Vegas. La présentation de l'histoire de Las Vegas est le plus souvent centrée sur l'histoire des casinos et de l'activité du jeu, mais quelques historiens se démarquent par la qualité de leur travail et leur volonté de témoigner de tous les aspects de l'histoire locale : il s'agit d'Eugene Moehring, de Mike Green, de Larry Gragg pour l'histoire des perceptions de Las Vegas, et dans une moindre mesure d'Hal Rothman[i]. La prolifération d'ouvrages sur la mafia et sur la corruption dénote avec la période relativement courte pendant laquelle Las Vegas a été véritablement sous l'emprise de groupes mafieux, soit des années 1940 aux années 1970. Las Vegas intéresse également les architectes, dans le sillon du désormais incontournable ouvrage *Learning from Las Vegas* de Venturi, Scott Brown et Izenour (1972, 1977). Contrairement à ce que l'on pourrait penser à première vue, la controverse suscitée par cet ouvrage au sein de la communauté d'architectes est loin d'être considérée comme dépassée et nourrit encore la réflexion d'auteurs contemporains (Vinegar et Golec 2009, Didelon 2011, Stierli 2013). Certains ouvrages d'architecture plus généralistes se démarquent par la finesse de leurs analyses, comme c'est le cas dans les écrits d'Alan Hess (1993). Néanmoins, là encore, ce sont

[i] Aux dires des historiens précédemment cités, ainsi que de la plupart des sociologues de l'UNLV, si les travaux de Hal Rothman sur l'histoire de l'Ouest américain, et notamment sa mise en tourisme, sont remarquables, ce dernier a progressivement évolué vers un style plus journalistique qu'académique, devenant plus commentateur qu'historien.

les architectures exubérantes des hôtels-casinos des quartiers touristiques qui focalisent l'attention.

La visibilité de Las Vegas devient très faible dans les études urbaines, une fois sorti des analyses historiques et du domaine architectural. Quelques exceptions sont cependant à souligner : I. Eumann (2005) a produit une étude pluridisciplinaire autour du thème de la frontière, en privilégiant l'analyse de productions culturelles (films et romans). Les travaux de Heiko Schmid, sur l'économie de la fascination, accorde également une grande place à Las Vegas (2009), mais se concentrent encore une fois sur la vocation touristique et ses paysages thématisés. Seul le livre des sociologues Gottdiener, Collins et Dickens (1999) offre une perspective de sciences sociales sur Las Vegas. Il peut toutefois être reproché à cet ouvrage de ne présenter qu'une analyse assez peu problématisée, qui tient parfois plus du catalogue présentant sur les différents aspects de la ville. Seul ouvrage écrit par un géographe sur Las Vegas, *Everyday Las Vegas* de Rex Rowley (2013) dénote dans cette présentation bibliographique en ce qu'il est explicitement consacré à la vie « quotidienne » à l'échelle de l'aire urbaine. Fondé sur une approche ethnographique et un grand nombre d'entretiens, R. Rowley liste les principales caractéristiques de la vie à Las Vegas, insistant sur la dualité entre les quartiers touristiques et le reste de la ville. Cet ouvrage offre une description de la vie à Las Vegas, alimentée par une collection de bribes de conversations intéressantes, mais dont la portée est diminuée par l'absence de présentation du cadre d'enquête. De plus, le propos reste descriptif et n'est jamais associé à une analyse critique, qui permettrait de donner de la profondeur analytique au livre. Dès lors, en dépit d'une approche à première vue similaire à cette thèse, le travail de R. Rowley n'épuise en rien l'étude de l'urbanité et de la citadinité végasiennes.

Il existe enfin une catégorie à part que représentent les écrits personnels, qui oscillent entre les essais (Bégout 2002) ou les récits à orientation journalistique qui voient Las Vegas, comme ville de tous les excès, emblème d'une modernité détournée de ses ambitions les plus nobles. La bibliographie francophone est encore plus succincte puisque l'on peut recenser de façon quasi exhaustive les références universitaires sur Las Vegas, majoritairement consacrées à l'activité touristique (Manzagol 1999, Gravari-Barbas 2001, MIT 2005).

Alors que l'on s'attend à trouver des références en matière de tourisme et sur les quartiers touristiques, le silence relatif sur le reste de l'aire urbaine de Las Vegas, qui soulignerait notamment sa croissance extraordinaire ces vingt dernières années est plus surprenant encore. Que les spécialistes du tourisme se concentrent sur les quartiers touristiques est bien sûr une évidence. En revanche, que les quartiers et pratiques touristiques, et plus précisément encore la pratique du jeu, semblent être les seuls sujets dignes d'intérêt dans une étude de Las Vegas est très restrictif et tout à fait contestable. Rares sont les écrits qui s'intéressent à l'aire urbaine dans son ensemble et à ses résidents permanents, ne serait-ce que dans leurs relations avec la vocation touristique de leur ville. Ces récits à sens unique

donnent alors l'impression que le Strip est Las Vegas[i], et que la vallée n'est qu'une succession d'hôtels et de casinos. Cet état de fait est d'autant plus intriguant pour des géographes, qui devraient être les premiers à se saisir de Las Vegas dans une réflexion sur la ville américaine. La rareté des écrits géographiques sur la ville, peuvent, en partie, être expliquées par le fait qu'aucune des deux universités de Las Vegas ne dispose de département de géographie. Quelques géomorphologues et hydrologues esseulés appartiennent tout de même au Desert Research Institute, institut pluridisciplinaire dédié comme son nom l'indique à l'étude des environnements désertiques. L'Université du Nevada à Reno (UNR), l'autre grande université de l'Etat avec l'UNLV, compte certes un département de géographie, mais celui-ci est majoritairement orienté vers la géographie physique (*environmental studies*) et la géomatique, et aucun de ses membres ne s'intéresse véritablement à Las Vegas. Pour sa part, le département de sociologie de l'UNLV cherche à renverser la tendance, sous l'impulsion de David Dickens et en lien avec le recrutement récent de nouveaux membres. On observe ainsi depuis quelques années une production sociologique croissante sur la ville, privilégiant les domaines de la santé, de l'immigration, de l'économie du sexe et la notion de communauté[ii]. Dans le même souci de développer les analyses fines sur Las Vegas, les sociologues de l'UNLV s'investissent au sein de l'International Gaming Institute centre de recherche pluridisciplinaire de grande qualité, qui travaille sur le jeu dans tous ses aspects.

b. Diffusion de l'imaginaire touristique aux discours scientifiques

Malgré la relative faiblesse de la littérature sur Las Vegas, la ville inspire les envolées lyriques et les effets de style, comme l'ont montré les diverses citations plus haut. Exprimant dans leur ensemble de rudes critiques envers l'aire urbaine végasienne, il s'agit alors de mettre en évidence les motivations, assumées ou non, de ce rejet catégorique.

Outre la violence générale des citations, il est intéressant de souligner la liberté prise par différents auteurs quand il s'agit de parler de Las Vegas, liberté qui va des affirmations contestables aux contre-vérités. V. Arrault affirme ainsi que le Strip est la « quasi unique » artère de Las Vegas (2010 p.45) et B. Bégout fantasme sur la présence de machines « même dans les toilettes de l'aéroport MacCarran » (2002 p.44). De même, selon A. Popelard et P. Vannier :

> « Si l'on ajoute à cela la permissivité des mœurs – jeu, prostitution, alcool, mariage-divorce –, Las Vegas apparaît comme le laboratoire de la ville libertarienne. » (2012 p.20)

[i] Erreur récurrente et surprise pour bien des visiteurs, le Strip ne se situe pas dans la ville de City of Las Vegas mais dans le comté de Clark.

[ii] Le site internet du département de sociologie de l'UNLV liste toutes les publications de ses membres : strata.unlv.edu.

Les deux auteurs mélangent ainsi allègrement un jugement de valeur (« permissivité des mœurs »), une contre-vérité (la prostitution n'est pas légale dans le comté de Clark) et une référence semble-t-il peu maîtrisée au courant politique libertarien[i]. Si de telles erreurs sont faites sur des détails, que peut-il en être déduit sur les analyses de fond ? Apparemment, la rigueur intellectuelle de précision et d'exactitude disparaît quand il est question de Las Vegas. Le sociologue David Dickens, professeur à UNLV et fin connaisseur (il en existe) de Las Vegas, décrit cette récurrente absence de rigueur scientifique et l'habitude prise par les chercheurs de négliger les terrains approfondis dans l'aire urbaine végasienne :

> « Il existe une longue et honteuse tradition de « journalisme de survol » [*drive-by journalism*] (et ce que j'appellerai de « recherche de survol » [*drive-by scholarship*]) où des auteurs passent quelques jours à Las Vegas (ou dans le cas des universitaires, envoient une armée d'étudiants), logeant habituellement dans un hôtel du Strip, pour ensuite retourner dans leur ville natale et y écrire un article ou un livre condamnant l'intégralité d'une population urbaine de deux millions d'habitants comme des hédonistes pervers, des joueurs dégénérés, des prostituées, et ainsi de suite. »[34] (Dickens 2011 p.119)

Le choix de se concentrer sur les emblématiques quartiers touristiques, et par extension sur le divertissement et le jeu, a pour corollaire celui de ne pas parler du reste de l'aire urbaine et de ses résidents permanents. Cet angle d'approche ne fait que faciliter la négation de l'urbanité de Las Vegas, qui serait une « fausse ville ». La négligence du travail de terrain a pour conséquence le recours aux présupposés et aux représentations acquises au fil du temps, et notamment sous l'influence des campagnes marketing mises en place par l'industrie touristique. Les différents auteurs s'approprient les *topoi* mis en exergue par les acteurs locaux du tourisme, et produits dans une perspective de retombées financières, qui font de Las Vegas la capitale de la licence, de la fête et de la remise en cause de l'interdit. En reprenant ces stéréotypes sans chercher à les questionner, la littérature scientifique les valide, leur donne de la crédibilité et participe de leur diffusion, cette fois-ci au sein de la communauté scientifique. Dès lors, les imaginaires touristiques et urbains fusionnent pour ne devenir qu'un, aux dépens de l'aire urbaine dans sa diversité et sa complexité. M. Green avance le même argument à la suite de la controverse provoquée par la tenue du congrès annuel des sociologues durant l'été 2011 :

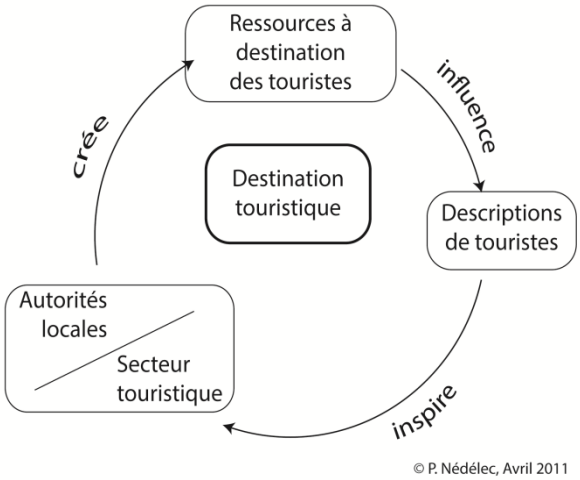
> « C'est une épée à double tranchant. Du côté positif, les campagnes publicitaires les plus récentes – à savoir « *What happens here, stays here* » – sont visiblement efficaces. Las Vegas s'affirme comme que l'excitant carnaval, kaléidoscopique et sexuel, que suggère la campagne. Le côté négatif, c'est que ces publicités sont efficaces auprès des sociologues, qui sont censés être des intellectuels intéressés par l'étude d'objets comme la communauté et la société. Au lieu de cela, ils semblent avoir restreint leurs recherches à une portion de quatre miles de ce qui fut autrefois une autoroute inter-Etats, et qui est désormais identique à de nombreux autres centres d'affaires (*central business districts*), à l'exception du fait

[i] La spécificité du courant politique libertarien est abordée dans le chapitre 4.

que ses heures d'ouverture les plus importantes sont nocturnes. »[35] (Green 2011a p.121)

Je défends ainsi l'idée d'une diffusion et d'une transposition de l'imaginaire touristique de Las Vegas à la sphère scientifique, plus particulièrement dans les écrits de sciences humaines et sociales (Nédélec à paraître). Définis comme la somme des images et des représentations produites et utilisées à l'origine par la sphère touristique, les imaginaires touristiques, dont la figure 14 propose une représentation schématique, ont fait la renommée de Las Vegas auprès de l'opinion américaine tout en s'immisçant progressivement dans les productions scientifiques, au point de remettre en cause l'intégrité intellectuelle de neutralité et d'objectivité du chercheur.

Figure 14 : Fonctionnement schématique de la production des imaginaires touristiques



Paradoxalement, le succès touristique de Las Vegas ne fait que renforcer le désintérêt des chercheurs, estimant que la ville n'est pas un objet d'étude digne d'intérêt. Par digne d'intérêt, j'entends un objet d'étude dont l'examen peut enrichir la pensée scientifique et contribuer à la fabrique du savoir. Les discours scientifiques sur Las Vegas finissent par consumer les imaginaires touristiques végasiens et non par produire un discours analytique nuancé. Les universitaires n'ont apparemment opposé qu'une faible résistance à la perméabilité de leurs discours à ces imaginaires. Ainsi, le cas de Las Vegas met en évidence les relations entre production et réception d'un imaginaire touristique à l'échelle d'un groupe social spécifique, les chercheurs en sciences sociales et humaines. Plus largement, l'étude de la production du savoir scientifique permet de questionner un positionnement social et moral dans la circulation des idées et dans la fabrique des sciences.

c. Un jugement moral alimenté par la revendication du statut social

Régulièrement, dans la littérature scientifique, Las Vegas est donc réduite au jeu et au tourisme, aux divertissements de masse, clinquants, voire abrutissants[i], destinés avant tout aux classes populaires, considérées comme peu éduquées et culturellement moins exigeantes. En effet, non seulement, les adeptes de la « recherche de survol » (*drive-by scholarship*) ne cherchent pas à voir plus loin que le bout du Strip, mais en plus ils aboutissent toujours à la même conclusion : une condamnation morale, de la ville mais également des petites gens, sans éducation et sans sens critique, qui l'apprécient. Les jugements de valeur dépréciatifs s'imposent comme une figure imposée de tout texte sur Las Vegas. La condescendance est le plus souvent couplée avec une volonté de distanciation explicite. Antithèse de la destination culturelle, Las Vegas dénote par rapport aux lieux dominants de la production intellectuelle américaine, qu'il s'agisse des grandes universités de la Nouvelle Angleterre ou de la Côte Ouest. Dépassant le seul cas végasien, il est également à noter que la critique anti-urbaine est constitutive de la consolidation de la pensée intellectuelle aux Etats-Unis, comme démontré dans l'ouvrage de référence *the Intellectual Versus the City* (White et White 1962). Toutefois, hormis peut-être dans le cas de Los Angeles, on ne retrouve jamais la même violence de la rhétorique ou même la violence de la critique qu'au sujet de Las Vegas.

Comme le rappelle avec justesse J.-M. Berthelot (2003), un texte scientifique s'inscrit toujours dans un contexte socioculturel de production et de réception.

> « l'important ne réside pas dans le texte comme tel mais dans le travail dont il est l'objet et dans le tissu d'interactions au sein duquel il s'inscrit ; travail rhétorique de composition et de persuasion, mis au service d'une intention de séduction, de conformation à un "horizon d'attente", d'inscription dans une polyphonie argumentative » (p. 6)

Il ne faut pas perdre de vue le contexte social de la production du discours scientifique et son statut de « construction sociale » (Latour 1979) qui influencent profondément les modalités de production de la connaissance et les processus à l'œuvre dans la fabrique du savoir. En effet, le savoir académique n'évolue pas en vase clos, protégé des influences extérieures. Bien au contraire, les écrits scientifiques sur Las Vegas sont produits au sein de cercles intellectuels qui accordent une très grande importance à la culture, et qui revendiquent une distanciation par rapport à la culture de masse, ou plutôt au divertissement de masse. Par conséquent, la vision de ces auteurs est profondément façonnée par une construction rhétorique qui tend à supplanter des éléments plus empiriques et analytiques glanés sur le terrain.

[i] Qu'il s'agisse de géographes lors de la réunion annuelle de l'AAG ou d'amis de passage, les plaintes concernant le bruit dans les casinos ont été récurrentes. Il est vrai que la plupart des machines à sous diffusent des bandes sonores reproduisant les cliquetis des pièces tombant lors d'un jackpot.

Dès lors, la grande majorité des auteurs qui écrivent sur Las Vegas cherchent à défendre, de façon consciente ou non, un statut social et à se conformer à l'horizon d'attente qui caractérise leur cercle professionnel : une vision de Las Vegas attendue et socialement exigée selon laquelle aucune personne avec un minimum d'éducation ne pourrait, ni ne devrait, apprécier Las Vegas. Les cercles académiques et les sphères scientifiques ressentiraient ainsi un profond besoin de se démarquer de ce qu'ils considèrent comme trivial, voire vulgaire. H. Rothman et M. Davis soulignent cette volonté de différenciation :

> « Las Vegas est devenue le cadre préféré des anthropologues à la mode pour se moquer des appétits distendus de la majorité ; en cela, ils nous disent plus sur leur propre faux élitisme que sur les gens qu'ils observent. »[36] (2002 p.5)

L'écrivain Tom Wolfe va plus loin en associant le dédain général que les universitaires portent à Las Vegas à son statut de destination « prolo » :

> « Le phénomène habituel est arrivé, comme d'habitude. Parce que Las Vegas est prolo (*prole*), on l'ignore, à l'exception de ses aspects les plus sensationnels. » [37] (1965 pp.xv-xvi)

La dénonciation de Las Vegas, bien souvent avancée sous couvert de déconstruction post-moderne (*Human Geography* 2009, *M@n@gment* 2001), reflète ainsi un positionnement social, devenu une quasi-figure de style, un effet de rhétorique. Les critiques de Las Vegas se concentrent autour de deux axes principaux : soit une critique du libéralisme extrême, qu'incarnerait Las Vegas, selon laquelle la société hyper individualiste a perdu toute vision du bien commun ; soit un discours moraliste qui s'enracine dans les valeurs puritaines, déplorant la disparition de la communauté et des principes fondateurs de la société américaine. Las Vegas est ainsi utilisée par les deux extrêmes du spectre politique pour illustrer leurs positions respectives. Dans cette perspective, il est intéressant de noter comment les penseurs « radicaux » traitent Las Vegas quand ils abordent la question des rapports de classe qu'ils sont habitués à décrypter (*Human Geography* 2009). La (sur)valorisation générale des travailleurs dans le contexte du travail semble disparaître et se transformer en mépris quand les mêmes individus recherchent le divertissement et la récréation au côté des classes moyennes. Il est possible de voir dans cette attitude une limite au post-modernisme et la mise en exergue de son arrière-plan moralisateur jamais véritablement avoué. En poussant l'analyse encore plus loin, Las Vegas permettrait alors de révéler les plus mauvais côtés des chercheurs, car elle leur permet, sous couvert des clichés communément véhiculés à son propos, d'étaler au grand jour leurs hypocrisies morales et leurs préjugés scientifiques. Seule voix à interpeler la communauté scientifique à propos de ce paradoxe, Ipsita Chatterjee relève que les critiques envers Las Vegas recoupent des considérations de positionnement social, pour ne pas dire de classe :

> « Pourquoi de nombreux géographes ont trouvé Vegas « cosmétique et superficielle » quand elle attire des millions de touristes chaque année ? Sommes-nous des intellectuels ? En tant qu'intellectuels sommes-nous engagés dans une lutte symbolique avec ces autres « communs », dont nous ne partageons pas les

> goûts criards ? Déconstruire Las Vegas est-il un projet de classe, engagé par ceux qui ne mènent pas une existence banale, dont les habitus sont stimulés par l'intellectuel et l'authentique, violentés par le faux ? En s'engageant dans un tel projet légitimons-nous nos schémas de classification sociale ? »[38] (2009 p.84)

Ainsi, le poids des imaginaires qui entourent Las Vegas tend à écraser les analyses et à diffuser des raisonnements à l'emporte-pièce la concernant. Bien sûr il ne s'agit pas ici d'adopter l'attitude inverse, à savoir une défense aveugle de Las Vegas, reniant les spécificités du Strip et ses excès. Toutefois, une appréhension plus nuancée est possible et doit être préconisée. Etudier Las Vegas est à la fois difficile mais motivant et enrichissant. Heureusement, certains auteurs ont tout de même reconnu la valeur scientifique de Las Vegas.

III _ 3° Tirer les enseignements de Las Vegas

Exception notable dans la production scientifique sur Las Vegas, les architectes R. Venturi, D. Scott Brown et S. Izenour sont les premiers à avoir identifié le potentiel de la ville, prônant une « investigation ouverte d'esprit et dénuée de jugement de valeur »[39] (1972 p.ix). Pour eux :

> « Apprendre de la culture populaire ne prive pas l'architecte de son statut dans la culture avec un grand C. Mais cela peut altérer la culture avec un grand C pour la rendre plus compatissante envers les besoins et les problématiques actuels. »[40] (1977 p.161)

R. Venturi et D. Scott Brown se sont intéressés à la ville non comme elle devrait être ni comme le chercheur aimerait qu'elle soit, mais comme elle est vraiment. Peu importe d'apprécier ou non, sur le plan personnel, le style de Las Vegas, par leur ouvrage qui a fait date dans l'histoire de la pensée architecturale, ils affirment qu'il s'agit d'une aire urbaine qui a quelque chose à dire des dynamiques urbaines contemporaines.

D'autres, même s'ils sont largement minoritaires, ont vu en Las Vegas une étude de cas intéressante pour la théorie urbaine. Las Vegas est ainsi mobilisée dans les écrits des auteurs phares de l'Ecole de Los Angeles, qui voient en elle un prolongement de leur réflexion établie à partir de Los Angeles. Dans le désormais classique article de M. Dear et S. Flusty (1998), Las Vegas est décrite comme un « exemple en germe (*youthful*) » de la métropole postmoderne, dont Los Angeles serait une « forme mature ». Un chapitre entier est également consacré à Las Vegas dans l'ouvrage de M. Dear, *The Postmodern Urban Condition* (2000), dans lequel Las Vegas est présentée comme « un modèle (*blueprint*) pour la société urbaine ».

> « Et comme Los Angeles, Las Vegas continue à être vue comme une exception aux conventions de l'urbanisme américain. Mais nombreux avant moi ont plaidé pour sa pertinence au sens large, dont Alan Hess : « Aujourd'hui, il est de plus en plus

> difficile de considérer Las Vegas comme une anomalie… Ces changements ont catapulté Las Vegas à la pointe de l'urbanisme américain. »[41] (Dear 2000 p.199)

Participant en partie à dynamique de « quête du statut paradigmatique » identifiée par R. Beauregard (2003), M. Gottdiener, C. Collins et D. Dickens dépassent l'argument de la « normalisation » de Las Vegas. Selon eux, en se normalisant, Las Vegas incarne de plus en plus les dynamiques urbaines contemporaines qui façonnent les villes américaines, accédant en cela à la légitimité scientifique :

> « Las Vegas est un signe avant-coureur, quoique parfois sous des formes exagérées, des transformations majeures des économies urbaines contemporaines, notamment pour les villes se débattant avec la revitalisation économique après une période de désindustrialisation. »[42] (Gottdiener, Collins et Dickens 1999 p.254)

> « Las Vegas peut être vue, dans ce sens, comme à l'avant-garde d'une culture socio-spatiale postmoderne émergeante où l'image occupe une place de plus en plus prometteuse, si ce n'est omniprésente. Peu importe comment l'on évalue les tendances récentes, […] une chose semble claire : Las Vegas ne peut plus être rejetée comme une aberration ou comme "une maille filée du tissu américain". »[43] (*idem* p.256)

L'objectif est certes de revendiquer la pertinence scientifique d'étudier Las Vegas, mais sans à l'inverse chercher à l'ériger en modèle urbain. Il est alors grand temps de mettre les préjugés de côté et d'apprendre à tirer les enseignements de Las Vegas.

Conclusion du chapitre 2

En étudiants les discours dominant dans l'opinion publique américaine et dans les écrits scientifiques consacrés à Las Vegas, ce chapitre a démontré le poids des imaginaires touristiques dans la représentation de l'aire urbaine. Ces derniers sont alimentés par une série de stéréotypes et d'idées préconçues, qui peuvent donner lieu à des condamnations morales d'une violence extrême, et qui trouve ses racines dans la spécialisation touristique autour de la pratique légale des jeux d'argent. L'unicité de Las Vegas dans la psyché américaine est donc bien réelle.

Toutefois, l'exceptionnalité végasienne ne doit pas faire oublier l'autre visage de l'aire urbaine, caractérisé par la banalité urbaine d'un quotidien identique en point des points à la vie dans n'importe quelle grande ville américaine. Dès lors, la dualité entre unicité et typicité est posée comme une dialectique intrinsèque à l'approche de l'aire urbaine végasienne.

Sans renier les spécificités végasiennes liées à sa spécialisation économique autour d'une mono-activité touristique, j'ai également voulu affirmer dans ce chapitre l'intérêt d'étudier

Las Vegas dans une perspective de réflexion plus globale sur la ville américaine. Sous couvert d'exceptionnalisme la négation de la pertinence de Las Vegas est motivée par des partis pris idéologiques, le plus souvent intériorisés mais non conscients. De plus, j'ai montré dans ce chapitre que l'unicité de Las Vegas est limitée à la spécialisation économique et aux quartiers touristiques, invitant alors à examiner le « reste » de l'aire urbaine, pour l'instant totalement délaissé dans la littérature scientifique. Proposer une description dépassionnée et aussi neutre que possible s'impose comme un premier motif suffisant à justifier la pertinence d'une étude de Las Vegas. Plus globalement, c'est uniquement en rejetant les analyses à charge et en articulant la facette végasienne sous le feu des projecteurs et celle qui reste dans l'ombre qu'il est possible d'aborder l'étude de l'urbanité et la citadinité.

Le chapitre suivant creuse alors plus loin l'identification des traits communs et des spécificités historiques de l'aire urbaine.

Chapitre 3

Géohistoire de Las Vegas

City of Las Vegas a fêté le centenaire de sa fondation en 2005. Un peu plus de cent ans d'existence, c'est à la fois très peu au regard de nos métropoles européennes, et même comparé aux grandes métropoles américaines du Nord-Est ou de la côte ouest ; et beaucoup quand on compile les différents visages de Las Vegas : oasis pour les pionniers en route vers la Californie, avant-poste mormon, arrêt de chemin de fer, lieu de récréation pour les bâtisseurs du Hoover Dam, bénéficiaire des politiques fédérales d'investissements publics, terrain de jeu du crime organisé, icône touristique mondiale et capitale de la crise immobilière américaine.

En s'appuyant sur une analyse géohistorique de la formation et de la consolidation de l'aire urbaine végasienne, ce chapitre cherche à donner de la profondeur historique afin de comprendre les motivations, géographiques, humaines et économiques, qui expliquent l'existence de Las Vegas au cœur du désert. La réflexion autour d'une dialectique entre unicité et typicité abordée dans le chapitre précédent est ici prolongée par la volonté faire la part entre les choix spécifiques opérés dans le Nevada et dans le bassin de Las Vegas qui expliquent son originalité dans le panorama américain et les moteurs de croissance communs à d'autres villes américaines. Il s'agit dès lors de répondre au questionnement suivant :

1) Le développement urbain végasien est-il unique aux Etats-Unis ou s'inscrit-il dans une trajectoire plus large d'essor régional de l'ouest américain ?

2) A quel moment de son histoire la spécialisation touristique autour de la pratique des jeux d'argent devient-elle la grille de lecture principale de la croissance urbaine de Las Vegas ?

3) Comment s'est structuré sur le plan politique le bassin de Las Vegas ? Dit autrement, quels sont les rapports de force en présence entre les différents acteurs locaux, qu'il s'agisse des autorités locales ou des forces du secteur économique ?

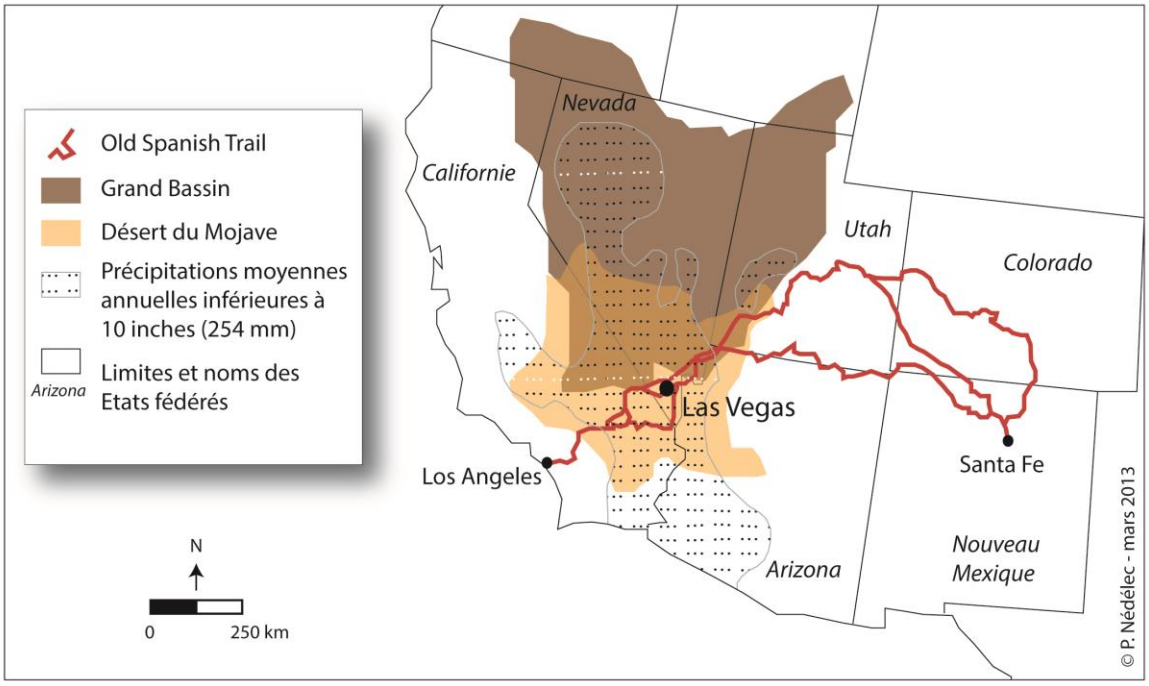
La première partie de ce chapitre démontre que l'existence de Las Vegas n'est pas due au tourisme, mais à la combinaison de moteurs de développement urbain qu'on retrouvent dans l'essor de l'ensemble des villes de l'ouest américain, à savoir la présence de ressources naturelles (ici l'eau), le rôle de la voie ferrée, et surtout des investissements fédéraux massifs dans la région du sud du Nevada. A partir des années 1940, le tourisme s'impose comme un vecteur de développement économique incontournable, et commence à façonner les rapports de pouvoir entre les différentes parties de l'aire urbaine naissante en donnant notamment naissance aux quartiers touristiques de Fremont Street et du Strip (II). Ce n'est toutefois qu'à partir des années 1980 que l'aire urbaine végasienne prend véritablement son envol (III), résultat de l'essor fulgurant de l'activité touristique et d'une explosion démographique sans précédent.

I _ La genèse d'un mythe

I _ 1° Las Vegas, étape de la conquête de l'Ouest

Las Vegas se situe au cœur de l'écorégion du désert du Mojave, qui chevauche l'ensemble géologique du Grand Bassin (*Great Basin*) dans sa partie méridionale (figure 15), une vaste région où de petits bassins sédimentaires sont entrecoupés de rides montagneuses donnant naissance à de hauts plateaux.

Figure 15 : Environnement physique du bassin de Las Vegas



La région est loin d'être accueillante : dans la vallée qui porte son nom, les précipitations annuelles sont en moyenne inférieures à 100 millimètres et les températures estivales atteignent régulièrement les 40 degrés. Pourtant, malgré le climat aride et ces conditions hostiles, la présence humaine dans le désert de Mojave est attestée depuis 700 avant J.-C. avec l'établissement de la tribu indienne des Paiutes.

Si les Indiens se sont installés dans la région, c'est qu'ils y ont trouvé la richesse la plus importante qui soit dans un environnement désertique : l'eau. En effet, la ville doit son existence, et son nom, à la présence de sources artésiennes, seule source d'eau dans un rayon de plusieurs jours de marche, alimentée toute l'année. Les Européens commencent à explorer la région au début du XIX^{e} siècle, plus particulièrement les Espagnols qui développent l'élevage et le commerce de peaux et fourrures. Rafael Rivera serait le premier explorateur occidental connu à avoir mis le pied dans la vallée de Las Vegas en 1829 (Moehring & Green 2005). Eclaireur pour une troupe de marchands officiant sur l'ancien territoire de la Vice-Royauté de la Nouvelle Espagne, devenu territoire mexicain depuis l'indépendance de 1821, Rivera aurait baptisé le futur site de Las Vegas et participé à la création de la branche nord de la « Vieille Piste Espagnole » (*Old Spanish Trail*), représentée sur la figure 15. Un paysage de prairies (*las vegas* en espagnol) accueille alors les colons et leurs bêtes. Piste de mules rudimentaire, longue de plus de 1 900 kilomètres, délimitée par quelques pierres, la Vieille piste espagnole relie les campements espagnols de Santa Fe aux colonies balbutiantes de Californie. Elle se structure à partir des années 1830 mais n'est véritablement consolidée qu'au milieu du XIX^{e} siècle. Le lieu-dit de Las Vegas devient une étape providentielle sur la longue route vers l'océan pacifique. Parmi les voyageurs de la Vieille piste espagnole, John C. Frémont est passé à la postérité, ayant donné son nom à la principale artère de City of Las Vegas. Officier de l'armée américaine, puis homme politique d'envergure nationale, Frémont a passé de nombreuses années, à partir de 1845, à explorer et cartographier la région du sud du Nevada. Grâce aux talents de romancière de sa femme qui embellit ses notes de terrain, la conquête de l'Ouest devient un motif littéraire particulièrement populaire dans l'Est des Etats-Unis. L'intérêt porté aux explorations de Frémont coïncide avec l'engouement du peuple américain pour les vastes étendues de l'Ouest et est contemporain de l'apparition et de l'essor de la Destinée Manifeste (*Manifest Destiny*) dans les années 1840 (Guelke & Hornbeck 2001).

Si les prémices de Las Vegas sont marquées par l'influence espagnole, il faut attendre la guerre américano-mexicaine (1846-1848) pour que la région passe sous la juridiction des Etats-Unis ; et bien que la découverte des sources artésiennes soit attestée dès les années 1820, il faut attendre le début du XX^{e} siècle pour voir les premiers établissements humains permanents dans la vallée. Les missionnaires mormons sont les premiers à vouloir s'installer durablement dans la région. Le « vieux fort mormon » (*Old Mormon Fort*), aujourd'hui sous la responsabilité des Parcs Nationaux, servait d'avant-poste à la conversion des tribus indiennes locales. Néanmoins l'expérience ne dure pas longtemps puisque seulement deux ans après la construction du fort, la mission est démantelée (1855-1857). Plusieurs pionniers

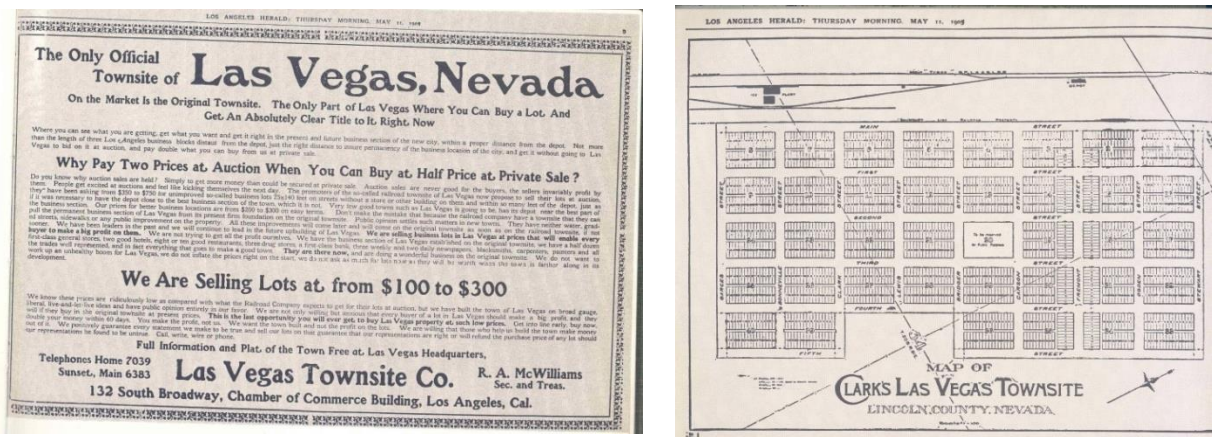
et autres cow-boys du Grand Ouest se succèdent ensuite dans la vallée, attirés par la découverte de mines d'argent dans le sud du Nevada et par les possibilités agricoles qu'offrent les sources artésiennes, sans donner naissance à une implantation humaine pérenne (Moehring et Green 2005).

I _ 2° Une ville du chemin de fer

Si c'est la présence d'eau pérenne qui a attiré les premiers pionniers dans la vallée, Las Vegas doit son acte de naissance officiel au chemin de fer : le premier moteur de croissance pour la ville est ainsi l'activité ferroviaire. Dans l'Ouest américain, le chemin de fer transcontinental joue un rôle essentiel dans l'évolution des mobilités intérieures et les nouvelles configurations spatiales. L'intérêt du chemin de fer transcontinental réside dans sa capacité à mettre en relation la puissance industrielle et les capitaux de l'Est avec les ressources minières et agricoles de l'Ouest. En résulte la naissance d'un marché national allant d'une côte à l'autre. Selon Jacquot et Royot (2002), les dons de terres faits aux compagnies de chemin de fer doivent être analysés à l'aune de cette nécessaire mise en relation. Signée en 1862, le Pacific Railroad Act est la première loi à mettre en place un système de dons fonciers systématiques aux compagnies de chemin de fer : pour un kilomètre de rail posé, les compagnies reçoivent du gouvernement fédéral vingt sections de terre, soit 1 640 hectares. Les divers dons, désignés sous le terme de *Railroad Land Grants*, représentent 90 millions d'hectares, contre seulement 24 millions distribués au nom du Homestead Act. En une vingtaine d'années, les États-Unis comptent quatre réseaux transcontinentaux de chemins de fer, qui permettent d'articuler les pôles les plus dynamiques et les plus peuplés de l'Ouest non seulement entre eux, mais aussi avec le reste du pays. Le chemin de fer renforce aussi la puissance militaire américaine dans sa lutte contre les tribus indiennes en augmentant sensiblement les capacités de réaction de l'armée (Meinig 1998). Chaque gare devient un noyau dur pour les campements et une base arrière pour les explorations minières et agricoles, réduisant d'autant les territoires sous contrôle indien.

Dès le début du XX^{e} siècle, pour répondre à la croissance économique du Sud de la Californie, l'axe commercial Los Angeles / Salt Lake / Chicago / New-York attire toutes les convoitises. Le magnat du cuivre William Andrews Clark, originaire du Montana, prend, le premier, conscience de la localisation stratégique de la vallée de Las Vegas. Campement de quelques dizaines d'hommes à peine, situé à mi-chemin entre Salt Lake City et Los Angeles, Las Vegas s'impose comme une étape stratégique où hommes et machines peuvent se reposer et être alimentés en eau. Clark, qui donnera plus tard son nom au comté, rachète des terres dans la vallée pour y construire la voie ferrée « San Pedro, Los Angeles et Salt Lake Railroad », achevée le 30 janvier 1905. Une ébauche de ville se dessine alors autour de la gare de Las Vegas.

Figure 16 : Publicités pour la mise aux enchères fondatrice de City of Las Vegas



The Only Official Townsite of **Las Vegas, Nevada**

On the Market Is the Original Townsite. The Only Part of Las Vegas Where You Can Buy a Lot And Get An Absolutely Clear Title to It, Right Now

Why Pay Two Prices at Auction When You Can Buy at Half Price at Private Sale?

We Are Selling Lots at from $100 to $300

Full Information and Plat of the Town Free at Las Vegas Headquarters,

Telephones Home 7039 Sunset, Main 6383 **Las Vegas Townsite Co.** R. A. McWilliams Sec. and Treas.

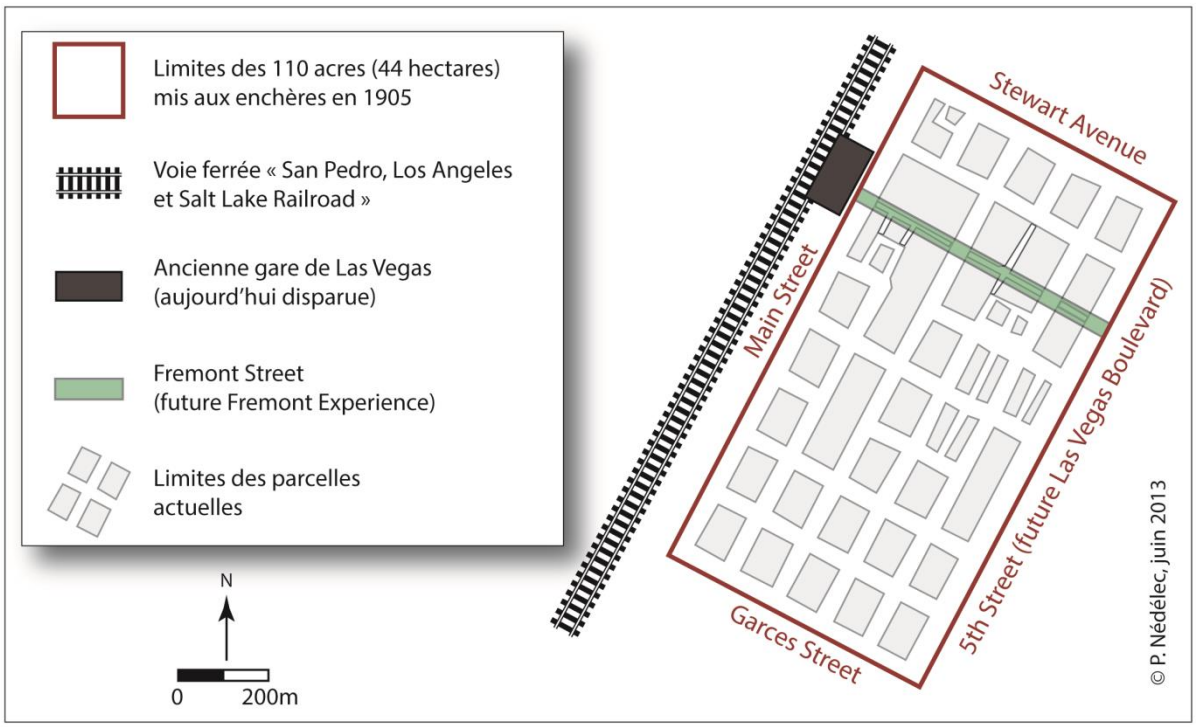
132 South Broadway, Chamber of Commerce Building, Los Angeles, Cal.

La presse a été le principal vecteur de diffusion des publicités annonçant la grande vente aux enchères de 1905 : ici, le Los Angeles Herald consacre deux pleines pages à l'évènement, en insistant sur les prix très attractifs des parcelles, de 100 à 300 dollars (ci-dessus à gauche), et en détaillant le plan des parcelles (ci-dessus à droite) dessinant ainsi la future trame viaire du cœur historique de City of Las Vegas.

Source : Paher 1971 pp.77-78.

Annoncée par voie de presse dans tout le pays (cf. figure 16), le 15 mai 1905, la compagnie de chemin de fer de Clark organise une mise aux enchères : 110 acres de terrain (44,5 hectares), rassemblant 1 200 parcelles de terre, sont mis en vente, achetées de deux à dix fois leur prix d'achat par des colons et des spéculateurs de la côte Est flairant la bonne affaire. La trame viaire du centre-ville actuel de City of Las Vegas est toujours organisée selon la délimitation de la vente aux enchères de 1905, comme cartographié sur la figure 17.

Figure 17 : Site originel de City of Las Vegas



La compagnie réalise de gros profits et fonde ainsi officiellement la ville de City of Las Vegas. Outre la croissance directement liée aux liaisons Los Angeles / Salt Lake City, Las Vegas bénéficie de la décision de Clark d'investir dans des dessertes locales vers les différentes villes minières du sud du Nevada. Las Vegas devient ainsi une zone de transit pour le bois de construction, l'acier, la nourriture et toutes les provisions nécessaires à l'approvisionnement des différents camps miniers de la région (Moehring 2000). Las Vegas se développe autour de l'activité ferroviaire à tel point qu'à cette époque on peut parler de *company town*, ou ville d'entreprise au sens large. La compagnie de chemin de fer est de loin le plus important employeur de la ville et assure le logement d'une partie de ses employés. Plus encore, c'est une filiale de la compagnie qui régit la plus grande richesse de la vallée : l'approvisionnement en eau. L'importance du chemin de fer diminue progressivement dans les années 1920 avec l'avènement de l'automobile, la crise de fin de guerre et le rachat de « San Pedro, Los Angeles et Salt Lake Railroad » par la compagnie d'envergure nationale Union Pacific qui met fin au paternalisme de Clark.

La croissance économique et démographique de Las Vegas est reconnue par la création de nouvelles mailles territoriales. La législature du Nevada crée le comté de Clark, dans lequel se situe Las Vegas, le 1er juillet 1909. Le 16 mars 1911, City of Las Vegas est incorporée, c'est-à-dire que la ville change de statut et se dote d'un maire et d'un gouvernement élu. Elle devient à cette occasion le siège du comté. D'un petit bourg rural de quelque 800 habitants, la ville prospère et sa population augmente régulièrement tout au long des années 1910 et 1920 grâce à l'attraction du chemin de fer et des prix bas des terrains. De nombreux petits ranchs et fermes viennent parsemer la vallée.

City of Las Vegas demeure toutefois une petite bourgade dont l'économie reflète assez bien les faibles ressources du Nevada. Cet État ne dispose que de peu de richesses naturelles : ses ressources agricoles sont quasi nulles en raison de sols pauvres, de conditions climatiques arides (voire désertiques) et de la présence de chaînes montagneuses. L'économie de l'Etat s'appuie alors sur deux piliers : l'élevage extensif, et l'extraction minière, même les gisements d'argent se sont vite épuisés. A cela s'ajoute une mauvaise image de « décharge torride » selon le mot de l'historien E. Moehring (2004) largement diffusée dans la presse populaire de la côte Est.

I _ 3° La « gâchette fédérale »

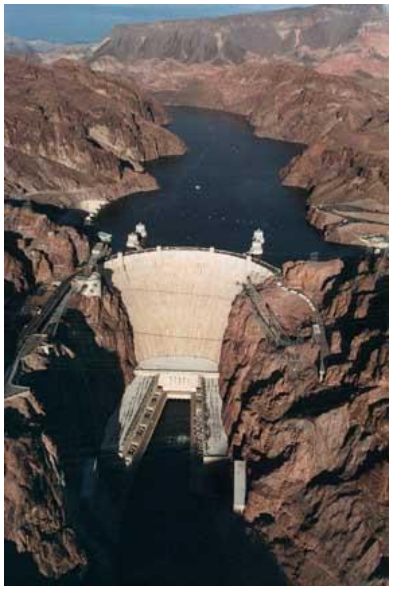
La croissance de Las Vegas passe à la vitesse supérieure dans les années 1930 grâce à l'intervention de l'Etat fédéral. La « gâchette fédérale » (*federal trigger*) selon le mot de l'historien E. Moehring (2000) a non seulement permis à Las Vegas de ne pas trop souffrir de la crise de la Grande Dépression, mais aussi d'en tirer de nombreux bénéfices. La mise en évidence du rôle joué par le gouvernement fédéral dans l'essor de Las Vegas au sortir de la

Première guerre mondiale contredit l'idée communément admise, et au cœur de l'idéologie libertarienne, que l'Ouest américain s'est fait « tout seul » et révèle l'intervention directe de l'Etat dans le développement de cette région.

Le Nevada ne dispose que d'une seule véritable richesse stratégique : il constitue une porte d'accès à la Californie. C'est grâce à cette proximité avec Los Angeles et le fleuve Colorado que Las Vegas voit son avenir définitivement assuré : dans le cadre de la politique interventionniste du New Deal, le président Franklin D. Roosevelt confirme la construction du plus grand barrage de l'époque. Le barrage Boulder (renommé barrage Hoover en 1947) est construit entre 1931 et 1935 à quelque 50 petits kilomètres au Sud-Est de Las Vegas (figure 18). Le bassin de Las Vegas devient un lieu où toutes les prouesses techniques sont possibles et où les contraintes naturelles sont domestiquées : le barrage apporte l'eau et l'électricité nécessaires à l'essor de la ville. Grâce au Lac Mead, son lac de retenue de 45 milliards de mètres cubes, le Hoover Dam fournit non seulement une source d'eau fiable pour différents Etats de l'Ouest, et en premier lieu la Californie, mais met également un terme à des inondations annuelles souvent dévastatrices. Des milliers d'ouvriers viennent dans la région pour la construction du barrage, travaillant sur les chantiers mais aussi fréquentant les bars et autres attractions nocturnes de City of Las Vegas. Une fois le barrage achevé, les ouvriers sont peu à peu remplacés par des touristes, curieux de découvrir cette merveille de technologie.

Figure 18 : Une situation stratégique entre l'eau du Colorado et la métropole de Los Angeles

Carte du fleuve Colorado et ses principaux affluents.



Vue aérienne sur le Hoover Dam et le lac Mead. Source : National Geographic

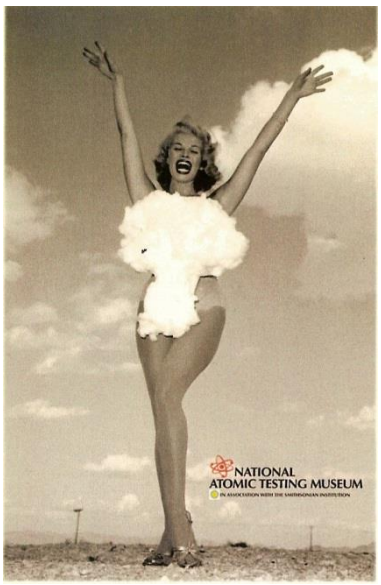
L'intervention de l'Etat fédéral ne se limite pas au financement du Hoover Dam. La Deuxième Guerre mondiale scelle définitivement le destin de Las Vegas et lui assure un développement économique stable. L'aviation militaire (Army Air Corps) voit dans la région un site particulièrement favorable : grâce à sa localisation dans le désert et les excellentes

conditions de vol toute l'année, elle décide de construire une école d'artillerie et une base d'entraînement aérien dans la vallée. La base aérienne, Nellis Air Force Base, est encore aujourd'hui un des principaux lieux de formation et d'entraînement de l'aviation américaine (Parker et Feagin 1991). La guerre a également accéléré les projets d'exploitation du magnésium, utilisé pour fabriquer des balles, des bombes, des fusées éclairantes et même des pièces d'avion. La Deuxième Guerre mondiale s'avère une aubaine pour le développement économique et urbain de la vallée de Las Vegas. Combinées, la base aérienne et l'usine de magnésium ont provoqué un boom démographique, l'afflux de fonds fédéraux compensant une économie qui commençait à montrer des signes de faiblesse.

La menace représentée par les Allemands est vite remplacée par celle des Soviétiques et le contexte de Guerre Froide profite à la vallée. Le comté de Nye, situé à 105 kilomètres au nord-ouest de City of Las Vegas, est choisi pour accueillir les tests nucléaires de l'armée américaine. De 1951 à 1992, 928 tests sont réalités dans le Nevada Test Site. L'activité nucléaire a un impact direct sur la vallée de Las Vegas puisqu'elle attire les militaires et les employés civils qui travaillent sur le site. L'activité de la base nucléaire est un des principaux moteurs de croissance qui résulte de la « gâchette fédérale » dans l'aire urbaine dans les années 1950-1960 (entretien K. Green 6 mai 2013). C'est le début de la « Las Vegas nucléaire » : les explosions nucléaires deviennent la nouvelle attraction à la mode. Des soirées spéciales « champignon nucléaire » sont organisées dans les différents hôtels pour admirer la vue et une multitude de produits dérivés sont créés, des élections de « Miss Atomic » aux cocktails (figure 19). Un musée, The National Atomic Testing Museum, a ainsi été fondé en 2005 pour célébrer cette période marquante de l'histoire de Las Vegas.

Figure 19 : Cartes postales de la Las Vegas atomique

Légende de la carte : « La détonation atomique montrée était à 75 miles de distance [120 km] ». – Carte postale datant des années 1950.



« Miss Atomic Bomb » 1957

Source : National Atomic Testing Museum

A la suite des différentes interventions du gouvernement fédéral, le bassin de Las Vegas se développe progressivement autour de noyaux de peuplement, qui vont donner naissance aux entités administratives qui structurent aujourd'hui l'aire urbaine.

I _ 4° Constitution des noyaux de peuplement originels

Dans le sillage de la fondation de City of Las Vegas, des noyaux de peuplement se consolident dans la vallée qui se transforment en municipalité à part entière par le bais de la procédure d'« incorporation municipale », détaillée dans l'encadré 3.

Encadré 3 : La spécificité de l'incorporation municipale aux Etats-Unis

La constitution en municipalité (*municipal incorporation*) reconnaît officiellement la qualité de gouvernement local. Elle marque la naissance juridique d'une municipalité, qui acquiert ainsi le contrôle de son territoire. Les droits et devoirs de la nouvelle municipalité varient selon la législation des Etats fédérés, puisque ce sont eux qui accordent le transfert de responsabilités. L'incorporation municipale est alors régie selon l'un des deux cas de figure suivant : la règle de l'autonomie (*Home Rule*) ou la règle de Dillon (*Dillon's Rule*).

Selon la règle de l'autonomie, le pouvoir est alloué par l'Etat fédéré aux électeurs d'une municipalité. Cette l'« autonomie » des municipalités leur permet de déterminer leur politique sans l'intervention de la législature de l'Etat fédéré.

La règle de Dillon doit son nom à un ensemble de principes juridiques établis par le juriste John Forest Dillon en 1872. Selon cette règle, l'Etat fédéré n'accorde que des responsabilités limitées aux municipalités, ce qui soumet une grande partie des politiques locales à la validation par la législature de l'Etat fédéré. Les municipalités fonctionnant selon la règle de Dillon sont ainsi moins libres dans leur prise de décision. Par exemple, toute annexion territoriale ne peut se faire qu'avec l'accord de la législature. De même, ce principe juridique limite fortement les tentatives de sécession urbaine, qui doivent faire l'objet d'un vote par la législature de l'Etat. Le Nevada est un « Etat Dillon » (*Dillon's State*), n'allouant ainsi que des pouvoirs limités aux municipalités.

Le foyer de peuplement originel du bassin de Las Vegas a donné naissance à la municipalité de City of Las Vegas, fondée en 1905 et officiellement incorporée le 1er juin 1911. Dès la vente aux enchères fondatrice, Fremont Street s'impose comme l'artère principale de City of Las Vegas, desservant la gare (à la jonction avec Main Street) et canalisant l'essentiel de l'activité économique et de l'animation de la petite bourgade. Jusque dans les années 1940, City of Las Vegas se développe dans les limites des 110 acres.

Le deuxième noyau de population du bassin résulte de l'arrivée massive d'ouvriers pour la construction du barrage du Hoover Dam. A l'origine simple campement destiné à accueillir les ouvriers du chantier, Boulder City se transforme rapidement en une véritable petite ville

d'entreprise (*company town*), établie par le Bureau of Reclamation[i] et la coentreprise (*joint venture*) Six Companies, Inc., en charge du projet. La construction d'une autoroute (Boulder Highway) reliant Boulder City à City of Las Vegas permet aux ouvriers et premiers résidents de s'affranchir de la vie monotone et du contrôle permanent, caractéristiques de la ville d'entreprise (Moehring & Green 2005). Elle permet aussi aux ouvriers de profiter de leur rare temps libre pour s'adonner aux joies des saloons et s'essayer aux tables de jeu des casinos de Fremont Street, plaisirs strictement interdits à Boulder City[ii]. Au fil des années, le campement prend les allures d'une petite bourgade à part entière en se dotant d'une école, d'un poste de police, d'une poste et d'un cimetière. Le contrôle du gouvernement fédéral sur le bourg se maintient jusqu'à l'incorporation municipale officielle du 4 janvier 1960. Les premières décennies ont fortement marqué les mentalités des habitants, et encore aujourd'hui, Boulder City revendique son statut de petite ville rurale, refusant la croissance non maîtrisée et l'étalement urbain.

Seule véritable ville industrielle du sud du Nevada, Henderson doit son existence aux besoins militaires induits par la Deuxième Guerre mondiale. Le sous-sol du Nevada est riche en minerais, notamment de magnésium, et la proximité du Hoover Dam assure un approvisionnement en eau constant et une électricité peu chère. Dès les années 1930, on envisage donc de construire une usine de magnésium dans le voisinage du barrage. La construction de l'usine Basic Magnesium, Inc. (BMI) débute en septembre 1941. Le site retenu se situe à mi-chemin entre Boulder City et City of Las Vegas. Hormis cette avantageuse localisation, tout est à bâtir : le campement originel de tentes et d'abris de fortune (*Basic township*) est progressivement remplacé par un embryon de ville, avec toutes les commodités de l'époque. Les premiers habitants sont avant tout des ouvriers de l'usine (jusqu'à 13 000 au plus fort de la production), originaires de tous les Etats-Unis. Henderson adopte son nom définitif en 1944, en l'honneur de Charles B. Henderson, un ancien sénateur d'Elko (Nevada) et actif partisan de la construction de l'usine (City of Henderson 2004). Après une décennie d'existence et la forte mobilisation des premiers habitants, la ville est officiellement incorporée le 16 avril 1953.

C'est à la volonté d'un homme, Thomas Williams, que l'on doit le dernier noyau de peuplement du bassin, à l'origine de North Las Vegas. Attiré par les possibilités agricoles offertes par les sources artésiennes présentes localement, Williams achète 65 hectares de terres au nord de City of Las Vegas en 1917, qu'il revend presque aussitôt à des bouilleurs de cru clandestins, peu enclins à respecter la Prohibition alors en vigueur (Moehring & Green 2005). Une fois encore, l'intervention de l'Etat fédéral et les investissements militaires sont capitaux pour le développement de la future North Las Vegas. C'est grâce à la création d'un

[i] Littéralement le « bureau de mise en valeur des terres ». Etabli en 1902, cet organisme relève du Département de l'Intérieur. Il supervise notamment la gestion des ressources hydriques et des infrastructures hydrauliques.
[ii] Boulder City est aujourd'hui l'une des deux seules communes du Nevada à interdire la pratique du jeu, avec le bourg fermier mormon de Panaca, dans le comté de Lincoln, comptant 963 habitants en 2010.

camp d'entraînement au tir (Air Gunnery School) puis d'une base aérienne (la future Nellis Air Force Base) que North Las Vegas est incorporée en mai 1946 (Moehring 2000).

Ainsi, le bassin de Las Vegas voit l'incorporation de quatre municipalités dans la première moitié du XX^{e} siècle : City of Las Vegas, Boulder City Henderson et North Las Vegas. Le reste du bassin relève de la juridiction du comté de Clark. L'encadré 4 explicite les différents statuts juridiques des territoires relevant du comté.

Encadré 4 : Détails des sous-divisions administratives à l'échelle du comté de Clark

Le comté est une sous-division politique et géographique d'un Etat fédéré. A l'intérieur du territoire d'un comté, plusieurs entités territoriales peuvent être recensées. De façon générique, toute portion du territoire d'un comté qui n'est pas incorporée en municipalité est qualifiée de territoire non incorporé : on utilise ainsi l'expression de « *unincorporated Clark County* ».

A l'intérieur du territoire du comté, des sous-divisions peuvent être créées dans le but d'améliorer la gestion locale et la communication entre élus et résidents : il s'agit des « villes non incorporées » (*unincorporated towns*). Ces entités administratives permettent de se démarquer des municipalités à proximité, sans pour autant nécessiter la mise en place d'un appareil administratif conséquent.

Les « villes non incorporées » sont des sous-divisions politiques du comté de Clark créées pour générer des taxes locales spécifiques afin de fournir des services urbains supplémentaires (Nevada Revised Statutes – Section 269.576). L'obtention du statut de « ville non incorporée » est soumise à la mobilisation de la population locale qui doit initier une requête officielle (*petition*) auprès du comté. Ce statut entraîne la constitution d'une commission consultative (*Town Advisory Board* ou TAB) qui sert de relais entre la population locale et les instances dirigeantes du comté. Ces commissions ont alors pour rôle d'assister la Commission du comté (*Board of County Commissioners*) dans la prise de décision concernant les services publics et enjeux locaux, sollicitant les contributions des résidents. En règle générale, les TAB se réunissent une fois par mois, en soirée, dans les locaux du comté (*community centers*). Pour devenir membres d'une commission consultative, il faut habiter dans la ville non incorporée et soumettre sa candidature auprès du représentant élu du comté (*commissioner*). Les trois à cinq membres par TAB ainsi nommés sont renouvelés tous les deux ans. Chaque ville non incorporée est également dotée d'un document d'urbanisme spécifique (*comprehensive plan*), s'insérant dans les politiques globales à l'échelle du comté, n'ayant toutefois qu'une valeur indicative.

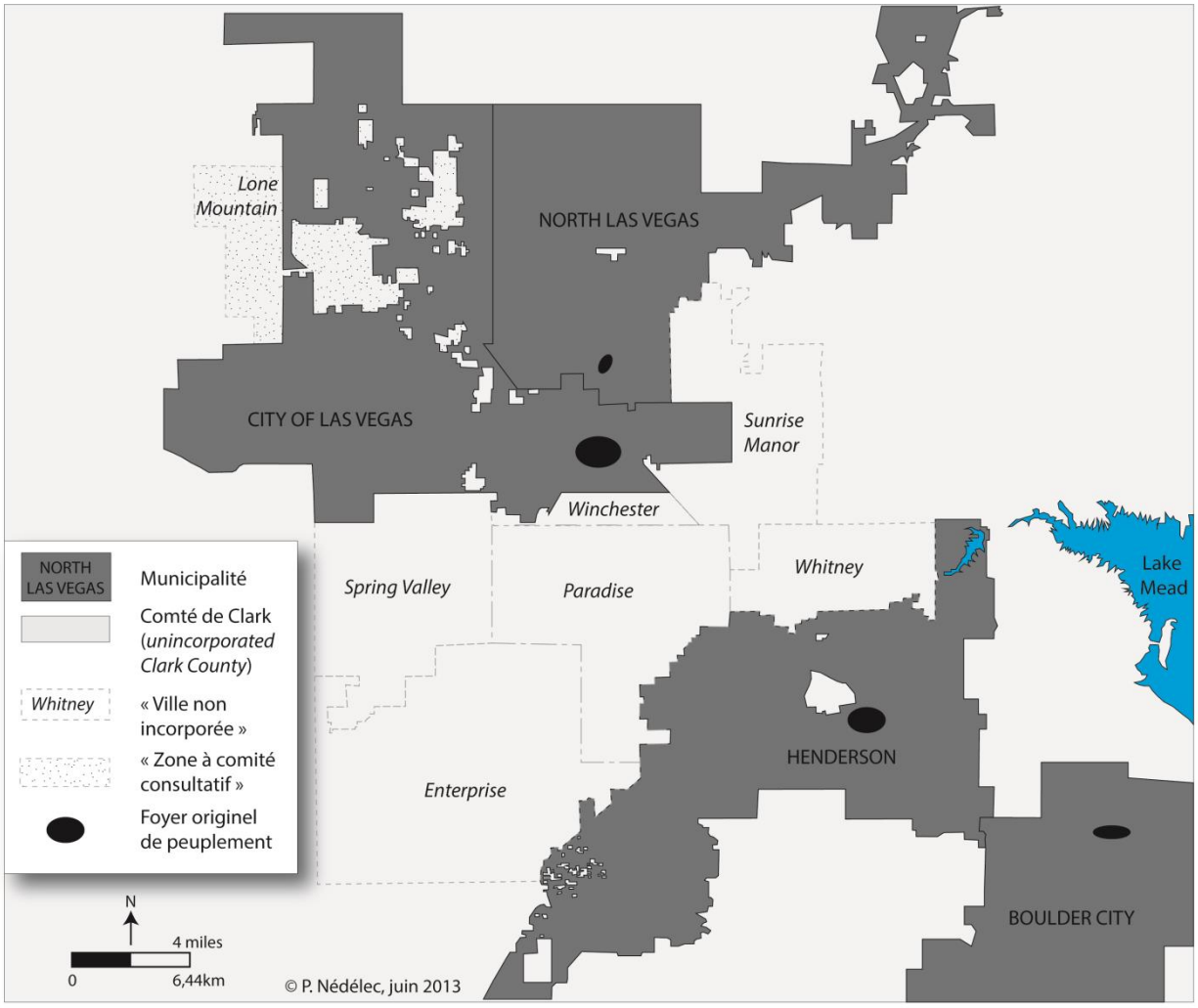
Six « villes non incorporées » du comté de Clark ont ainsi été créées au sein de l'aire urbaine végasienne : Whitney (1942), Paradise (1950), Winchester (1951), Sunrise Manor (1957), Spring Valley (1981), Enterprise (1996).

Un dernier statut territorial existe au sein du comté de Clark, à savoir les « zones à comité consultatif » (*advisory council areas*). Contrairement aux « villes non incorporées », les « zones à comité consultatif » ne sont pas des sous-divisions politiques du comté, ce qui veut dire qu'elles ne sont pas en mesure de générer leurs propres revenus (Clark County Code Chapter 3.32). Le statut de « zone à comité consultatif » entraîne la constitution d'un comité

consultatif de citoyens (*Citizens Advisory Council* ou CAC) qui sert de relais entre la population locale et les instances dirigeantes du comté. Le recrutement des membres et le fonctionnement des CAC sont identiques à ceux des TAB. Une seule « zone à comité consultatif » du comté de Clark a été créée au sein de l'aire urbaine végasienne, à savoir Lone Mountain. Sources : Comté de Clark, Town and Liason Services ; Moehring (2000)

Ainsi, en plus des quatre municipalités déjà énumérées, l'aire urbaine végasienne rassemble six « villes non-incorporées » (Whitney, Paradise, Winchester, Sunrise Manor, Spring Valley, Enterprise), une « zone à comité consultatif » (Lone Mountain) auxquelles il faut ajouter les territoires du comté dénués de statut spécifique (*unincorporated Clark County*). Parce que Boulder City se situe de l'autre côté des chaînes montagneuses McCullough et River Mountains, accessible via le col Railroad Pass, il est localement d'usage de ne pas l'inclure dans l'aire urbaine végasienne au sens strict. La division administrative de l'aire urbaine entre ces différentes mailles territoriales est représentée sur la figure 20[i].

Figure 20 : Carte administrative du bassin de Las Vegas



[i] Il faut préciser que la municipalité de Boulder City a été tronquée sur la carte de la figure 20, en raison de la très grande superficie de son territoire municipal. Pour une vision d'ensemble de ses limites municipales, voir la figure 1 en introduction.

Las Vegas doit ainsi son existence, outre à la présence d'eau et à sa localisation avantageuse de porte d'entrée de la Californie, aux diverses interventions fédérales qui sont à l'origine de son développement économique dans la première moitié du XXe siècle. Toutefois, même si Las Vegas a d'abord été une ville ferroviaire et une ville nucléaire avant d'être une ville touristique, le jeu et l'activité touristique s'affirment comme les moteurs de l'explosion végasienne de la deuxième moitié du XXe siècle.

II _ La spécialisation touristique à l'origine de la consolidation de l'aire urbaine

Bien qu'il faille attendre la deuxième moitié du XXe siècle pour que le tourisme s'impose comme le principal moteur la croissance économique de l'aire urbaine végasienne, Las Vegas a dès ses origines exploité la pratique légale du jeu pour attirer les touristes.

II _ 1° La pratique légale du jeu, un élément structurant de l'aire urbaine

a. La spécialisation touristique de Fremont Street

Dès la fondation de la ville, Fremont Street s'impose comme l'artère principale qui canalise l'essentiel de l'activité, humaine et économique, de la jeune City of Las Vegas. Seulement un an après la complétion de la ligne de chemin de fer « San Pedro, Los Angeles et Salt Lake Railroad » (1906), le Golden Gate est le premier de toute une série d'hôtels-casinos à ouvrir le long de Fremont Street. Le pavement d'une partie de Fremont Street en 1925 (de Main jusqu'à 5th Street, aujourd'hui Las Vegas Boulevard) ainsi que l'installation de l'éclairage public en 1931 indique la grande fréquentation de la rue et son rôle central dans la ville. City of Las Vegas a grandi autour de cet axe majeur, cœur du centre-ville et de l'activité touristique autour des hôtels-casinos. Pendant les années 1930-1940, Fremont Street s'affirme comme le centre de gravité de la vallée. En 1930, le Las Vegas Club est le premier à lancer un nouveau mode de publicité en illuminant sa façade à l'aide de néons. Profitant de l'électricité à très bon marché fournie par le Hoover Dam, les néons servent à attirer les automobilistes et deviennent progressivement l'image de marque des établissements de Fremont Street. Les lumières recouvrent les devantures et les toits ; des coupoles à l'angle des rues sont

construites exprès pour pouvoir installer le maximum d'ampoules, si bien qu'un véritable cordon lumineux court tout le long de la rue. L'abondance de lumières vaut alors à Fremont Street le surnom de « ravin des paillettes » (*Glitter Gulch*). Les ensembles de néons sont toujours plus grands, toujours plus imaginatifs et installés toujours plus haut. « Vegas Vic » est un exemple parfait de cette surenchère : construit en 1951 par le casino Pioneer Club, le désormais cow-boy le plus célèbre de Las Vegas salue les visiteurs du haut de ses 12 mètres (cf. figure 19). Toutefois, la gloire de Fremont Street et par extension du centre-ville historique de City of Las Vegas est rapidement mise à mal par l'essor du Strip, qui conduit à un véritable déplacement du centre de gravité de l'aire urbaine en construction.

b. Naissance du Strip et déplacement du centre de gravité touristique

Malgré des atouts indéniables, jusque dans les années 1940, City of Las Vegas demeure une simple ville étape sur des circuits touristiques à destination du Hoover Dam ou du Grand Canyon, et n'arrive pas à fixer les touristes de passage. C'est alors qu'en avril 1941, Thomas Hull, entrepreneur hôtelier californien, décide d'ouvrir un hôtel-casino, El Rancho, juste au sud des limites municipales de City of Las Vegas (Sahara Avenue), le long de l'autoroute 91 sur le territoire du comté de Clark (Schwartz 2003, Moehring 2000). A première vue, une telle localisation peut surprendre : l'établissement El Rancho est éloigné du centre-ville de City of Las Vegas (3 km au sud-ouest), situé au milieu de nulle part, entouré de vastes étendues désertiques sans intérêt, le long d'une autoroute Los Angeles / Las Vegas encore peu fréquentée. Néanmoins, c'est cet éloignement de la ville qui est recherché par Hull : en construisant son hôtel en dehors des limites municipales, il bénéficie d'espace et de terrains à bas coût, mais aussi il peut éviter les prélèvements fiscaux municipaux, la concurrence des commerces du centre-ville et l'interférence des hommes politiques de City of Las Vegas dans ses affaires. L'isolement et l'éloignement du Nevada par rapport à d'autres grandes villes présentent également un avantage pour les touristes qui viennent s'adonner légalement aux jeux d'argent, encore largement condamnés socialement jusque dans les années 1960-1970. Pour les clients, les casinos situés le long de l'autoroute 91 constituent un havre sécurisant pour fréquenter les tables de jeu, sans avoir à s'aventurer dans les quartiers dangereux des centres-villes, où se situent traditionnellement les cercles de jeux illégaux, et à l'écart de leur foyer, n'en menaçant par conséquent pas la tranquillité. Selon l'historien David Schwartz (2003), le « confinement du jeu » en périphérie de la nation et de la ville de City of Las Vegas obéit à la même logique que l'essor des banlieues résidentielles à l'échelle du pays. On constate donc que, dès l'origine, ce qui va devenir le Strip s'est construit dans le rejet de la ville et de ses contraintes fiscales ; dans le refus de participer à la vie de la cité pour développer une vie parallèle, une expérience suburbaine.

Les années 1940-1960 fixent les nœuds de peuplement de la vallée et marquent l'ébauche des axes de développement de l'aire urbaine naissante. Les établissements se multiplient le long

du Las Vegas Boulevard : en vingt ans, onze nouveaux hôtels-casinos[i] viennent tenir compagnie au El Rancho, sur ce qu'on appelle désormais le « Strip ». C'est à cette époque qu'est définitivement adopté ce surnom de « Strip » pour désigner la portion du Las Vegas Boulevard qui concentre les hôtels-casinos entre Sahara Avenue et Russel Road. La construction de ces nouveaux complexes hôteliers attire dans son sillage un nombre grandissant de bâtisseurs, de propriétaires de magasins et d'autres hommes d'affaires qui privilégient le territoire du comté de Clark aux dépens de City of Las Vegas. L'urbanisation se déploie alors avant tout sur les terrains désertiques à l'est du Las Vegas Boulevard, transformant progressivement le désert en une source de revenus des plus intéressantes pour les autorités territoriales en charge. L'installation de nouveaux habitants et de commerces augmente la base fiscale du comté et valorise des terrains jusqu'alors délaissés. Malgré plusieurs tentatives d'annexion de la part de City of Las Vegas, le Strip continue à échapper au contrôle de la ville. Pour définitivement mettre fin aux prétentions municipales, le comté de Clark, avec le soutien des casinos du Strip et des nouveaux habitants, crée en 1950 et 1951 les « villes non incorporées » de Paradise[ii] et de Winchester (cf. *supra*). Jusqu'à aujourd'hui, le Strip constitue le fleuron du comté de Clark et matérialise la rivalité entre les autorités locales.

Le rôle joué par la mafia dans la naissance du Strip, élément constitutif de l'imaginaire touristique entourant Las Vegas, est ici à préciser. Le crime organisé est indéniablement un acteur clé de l'essor du Las Vegas Boulevard. Des années 1940 aux années 1970 peu d'investisseurs étaient en effet prêts à courir le risque d'être associés à une activité moralement si décriée dans la société puritaine américaine de l'après-guerre. Toutefois, les mafieux n'étaient pas les seuls à financer la construction des grands hôtels-casinos et s'appuyaient sur des personnalités locales extérieures au « milieu » (Moehring 2000, Schwartz 2003). La fin du règne de la mafia est annoncée par la Corporate Gaming Act votée par la législature du Nevada en 1967. Cette loi autorise pour la première fois les entreprises cotées en bourse à posséder un casino, en tant que personnes morales. Antérieurement, chaque actionnaire d'une entreprise devait faire l'objet d'une vérification des antécédents judiciaires (*background check*), afin d'obtenir une licence de jeu (*gaming license*). La Corporate Gaming Act marque ainsi la fin du règne des propriétaires individuels de casinos pour ouvrir la voie aux grandes firmes nationales, voire multinationales, de l'hôtellerie. Le secteur économique du jeu s'ouvre alors au monde du capitalisme, des actionnaires et des exigences de rentabilité trimestrielle. Aujourd'hui, l'emprise de la mafia est avant tout mise en scène

[i] Last Frontier (1943), Flamingo (1946), Desert Inn (1950), The Sands et Sahara (1952), Riviera (1955), Dunes (1955), Hacienda (1956), Tropicana (1957), Stardust (1958), Imperial Palace (1959).

[ii] Le nom de Paradise serait un hommage à la boîte de nuit « Pair-O-Dice Club » (*paire de dés*), célèbre bar clandestin pendant la Prohibition et haut lieu de la nuit végasienne jusque dans les années 1940. Preuve s'il en est de l'intime mélange des genres entre politique locale et milieu du divertissement (Michael Green, Las Vegas Valley Book Festival, 2011).

par les hôtels-casinos pour alimenter de nouvelles attractions touristiques[i] et capitaliser sur la fascination apparemment éternelle pour les histoires de gangsters.

II _ 2° Essor économique et démographique des années 1940 aux années 1980

Après la période de consolidation des années 1940-1950 et l'installation pérenne des nouveaux habitants, l'aire urbaine de Las Vegas connaît un essor majeur à partir des années 1960. La région profite du boom de l'après-guerre. Le contexte de Guerre Froide et les différentes interventions armées des Etats-Unis à l'étranger (guerres de Corée et du Vietnam notamment) participent du dynamisme du secteur militaire végasien. La croissance économique est suivie d'une croissance de l'aire urbaine : North Las Vegas et Sunrise Manor bénéficient de l'activité militaire (aviation et nucléaire), le développement d'Henderson suit de près celui de l'usine BMI et la construction de nouveaux hôtels-casinos entraîne la naissance des premiers lotissements résidentiels à l'est du Strip. Un aéroport, un centre de congrès et de convention et une forte volonté politique viennent renforcer le statut de jeune métropole. Le comté de Clark connaît alors une augmentation spectaculaire de sa population, comme on peut le voir sur la figure 21.

Figure 21 : Croissance démographique du comté de Clark et de City of Las Vegas (1911-2010)

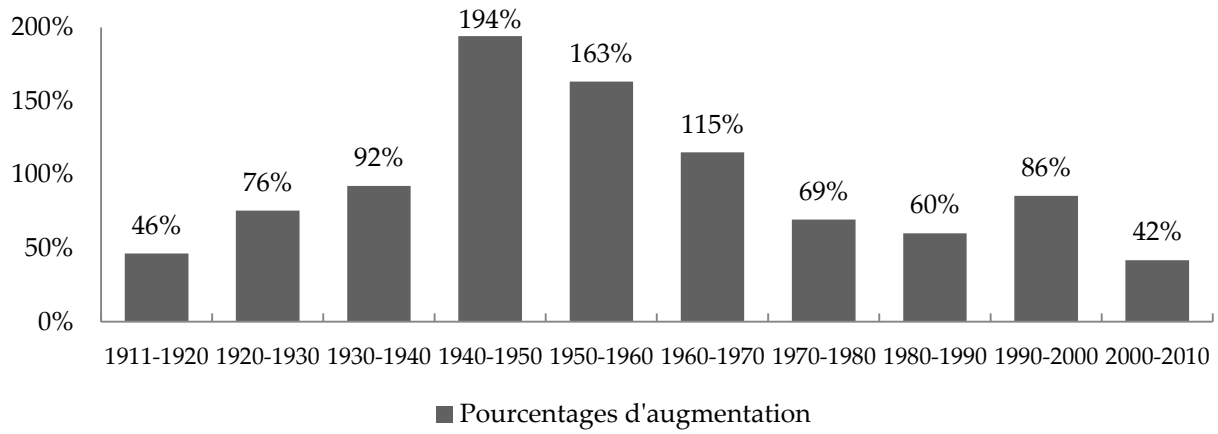
Années	Population de City of Las Vegas	Population du Comté de Clark
1911	800	3 321
1920	2 304	4 859
1930	5 165	8 532
1940	8 422	16 414
1950	24 624	48 289
1960	64 405	127 076
1970	125 787	273 288
1980	164 674	463 087
1990	258 295	741 459
2000	478 434	1 375 765
2010	583 756	1 951 269

Source : US Census.

Les taux d'augmentation intercensitaire soulignent la rapidité de la croissance démographique : par exemple, le nombre d'habitants résidant dans le comté de Clark est multiplié par 5,6 entre 1940 et 1970, avec des pourcentages d'augmentation intercensitaire supérieurs à 100 %, flirtant même avec les 200 % pour la décennie 1940 (figure 22).

[i] L'hôtel-casino Tropicana a ouvert en avril 2011 l'attraction « Mob Experience » et The Mob Museum, un musée consacré à la mafia, a été inauguré en février 2012 dans le centre-ville de City of Las Vegas.

Figure 22 : Pourcentages d'augmentation intercensitaire de la population du comté de Clark (1911-2010)



Source : calculs personnels d'après US Census.

Certes, le comté ne comptait auparavant qu'un très petit nombre d'habitants, néanmoins, cette croissance démographique témoigne du dynamisme économique de la vallée. Las Vegas acquiert pour la première fois le statut statistique d'aire métropolitaine (*metropolitan area*) au recensement de 1960. Alors que jusqu'alors la croissance démographique se concentrait dans les centres-villes historiques des différentes municipalités de la vallée (figure 20), les années 1960 marquent une véritable rupture. Ce sont désormais des quartiers résidentiels périphériques aux noyaux de peuplement originels qui sont plébiscités par les nouveaux habitants et qui polarisent les gains démographiques. La construction de lotissements résidentiels de plus en plus éloignés des cœurs historiques participe de l'expansion des surfaces bâties dans la vallée de Las Vegas, ce qui donne progressivement naissance à une véritable aire urbaine végasienne.

C'est l'époque de la voiture reine, de l'urbanisme automobile et de la démocratisation de la climatisation, sans laquelle l'installation dans le désert n'aurait pas pu être possible. Le développement de la vallée est conforme aux tendances nationales qui font des banlieues (*suburbs*) le cadre de vie préféré des Américains (Jackson 1985, Fishman 1987, Hayden 2003). Tout comme les habitants, les bureaux et les commerces délaissent les centres-villes pour s'installer en périphérie, renforçant à leur tour les processus centrifuges d'extension urbaine. Alors que les premiers habitants de la vallée de Las Vegas comptaient uniquement sur les sources artésiennes et les nappes phréatiques pour leur approvisionnement en eau, cette ressource est devenue abondante et facile d'accès grâce à la construction du Hoover Dam et de son lac de retenue. Dès 1942 un aqueduc est construit entre le lac Mead et Henderson pour alimenter dans un premier temps l'usine BMI, puis l'ensemble de la population du sud de la vallée. En 1971, dans le cadre du Southern Nevada Water Project, la quantité d'eau importée depuis le lac Mead fut grandement augmentée par la construction d'un second aqueduc, qui représente encore aujourd'hui la principale alimentation en eau de l'aire urbaine (Pavelko et *alii* 1999). Ces infrastructures hydrauliques ont fortement facilité le développement urbain végasien et sa dispersion dans l'ensemble de la vallée. Se mettent

également en place à cette période les deux piliers de l'économie végasienne : le tourisme, avec la croissance continue du Strip, et le secteur immobilier, dont l'importance grandissante fait écho à l'arrivée massive de nouveaux venus.

Pendant les années 1980, l'aire urbaine de Las Vegas suit la même recette de développement, qui s'avère particulièrement efficace : les secteurs touristique et immobilier mènent la croissance économique et attirent de nouvelles populations qui plébiscitent majoritairement les développements résidentiels à la marge de l'aire urbanisée de l'époque. On voit alors apparaître un nouveau type de lotissement résidentiel, les *master planned communities*, dont la spécificité réside dans la superficie du projet et la réalisation en amont d'un plan directeur détaillé, le tout développé par un promoteur immobilier unique. Parmi les premières et les plus emblématiques *master planned communities* de l'aire urbaine végasienne, il faut citer les ensembles résidentiels de Green Valley, à Henderson, et de Summerlin à l'ouest de City of Las Vegas (Schumacher 2012).

Les bases de la croissance végasienne sont alors posées, Las Vegas est prête à exploser et à devenir la ville des superlatifs.

III _ L'avènement de la capitale mondiale du jeu à la plus forte croissance des Etats-Unis

A partir des années 1990, l'aire urbaine de Las Vegas connaît une croissance démographique et spatiale sans égal, conséquence directe de l'affirmation de Las Vegas en tant que « capitale mondiale du jeu ». L'aire urbaine accumule de nouveaux superlatifs et une pléthore de records à l'échelle de la nation tout entière. Au même titre que l'incontournable « *Sin City* », toute mention de Las Vegas se doit désormais de mentionner son nouveau statut « métropolie à la plus rapide croissance des Etats-Unis » (*fastest growing metropolis in the United States*). Les guides touristiques, tout comme la presse générale, ne manquent pas de souligner l'explosion démographique qui caractérise l'aire urbaine.

III _ 1° L'explosion démographique

Alors même que la vallée a connu une forte croissance démographique depuis la Deuxième Guerre mondiale, rien ne peut être comparé à l'explosion de la population de cette fin du XX^{e}

siècle. Ainsi, entre 1990 et 2000, la *Metropolitan Statisitical Area* (MSA) ou Aire Statistique Métropolitaine de Las Vegas-Paradise (selon la terminologie officielle du Bureau du Recensement américain) connaît la plus forte croissance démographique de toutes les aires métropolitaines américaines avec une croissance 83,3 % (Perry et Mackun 2001). Pendant la décennie suivante, le dynamisme démographique de Las Vegas-Paradise continue, l'aire urbaine se classant cette fois troisième[i], avec une croissance de 41,8 % (Mackun e Wilson 2011). Il aura fallu 90 ans pour que l'aire urbaine de Las Vegas atteigne le million d'habitants (en 1994), mais 15 ans à peine pour flirter avec les deux millions d'habitants.

Selon les dernières estimations du comté de Clark, l'aire urbaine compte, en 2012, 1 945 149 habitants[ii] et il est indéniable que sans le coup d'arrêt porté par la crise économique l'aire urbaine végasienne aurait franchi le cap des deux millions à la fin des années 2010. Les projections démographiques réalisées par le comté en 2008 prévoyaient ainsi le franchissement de la barre des deux millions d'habitants à la fin de l'année 2008 et une population totale de 2,253 millions d'habitants en 2010 (Clark County 2008). L'explosion démographique a permis à Las Vegas de grimper dans les classements des aires urbaines américaines les plus peuplées : alors qu'elle n'était située qu'au 57e rang au recensement de 1990, elle s'est hissée au 36e puis au 22e rang aux recensements de 2000 puis de 2010. L'aire urbaine de Las Vegas s'est ainsi imposée au sommet de la hiérarchie urbaine américaine, comme le résume la figure 23.

Figure 23 : Classements des 25 « aires urbanisées » les plus peuplées des Etats-Unis (2010)

Rang	Aire urbanisée	Pop.*	Rang	Aire urbanisée	Pop.*
1	New York – Newark	18,3	14	Seattle	3,0
2	Los Angeles – Long Beach – Anaheim	12,1	15	San Diego	2,9
3	Chicago	8,6	16	Minneapolis – St. Paul	2,6
4	Miami	5,5	17	Tampa – St. Petersburg	2,4
5	Philadelphia	5,4	18	Denver – Aurora	2,3
6	Dallas – Fort Worth – Arlington	5,1	19	Baltimore	2,2
7	Houston	4,9	20	St. Louis	2,1
8	Washington, D.C.	4,58	21	Riverside – San Bernardino	1,9
9	Atlanta	4,51	**22**	**Las Vegas – Henderson**	**1,88**
10	Boston	4,1	23	Portland	1,84
11	Detroit	3,7	24	Cleveland	1,78
12	Phoenix – Mesa	3,6	25	San Antonio	1,75
13	San Francisco – Oakland	3,2			

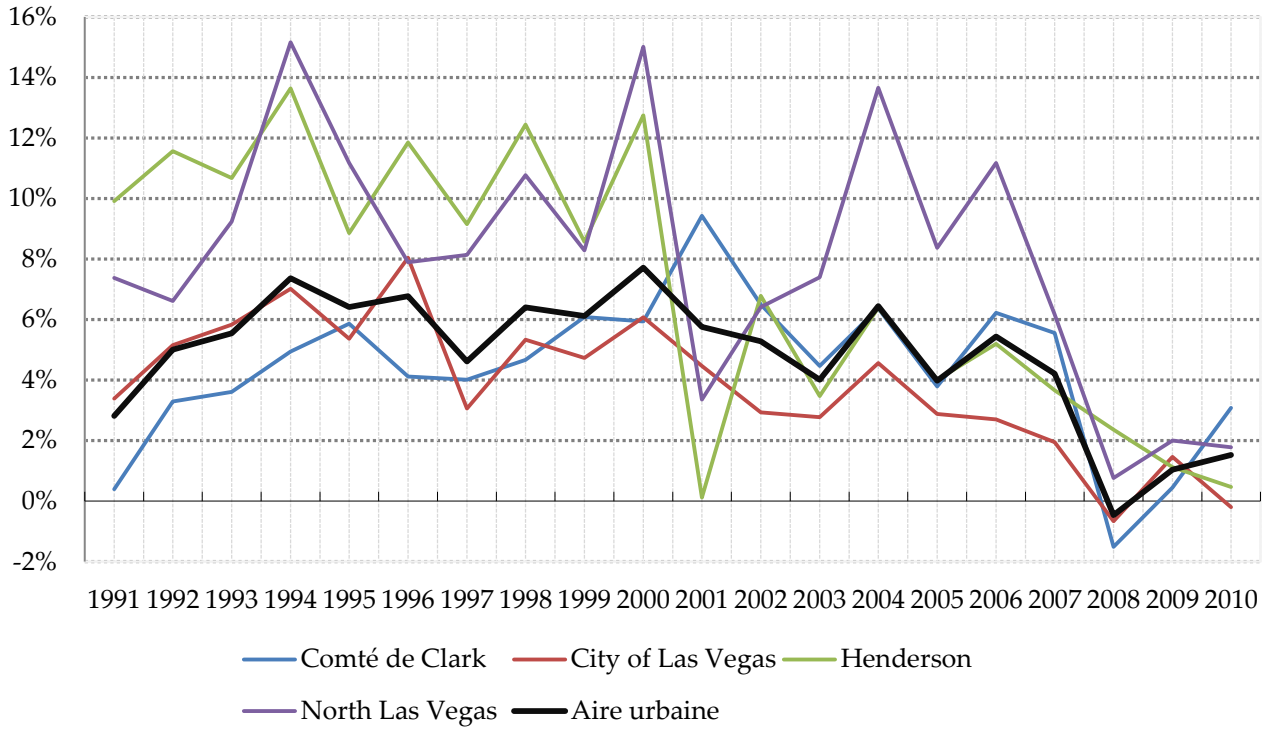
* Population en millions d'habitants.

Source : US Census Bureau "Largest Urbanized Areas With Selected Cities and Metro Areas" (www.census.gov/dataviz/visualizations/026/508.php).

[i] Derrière les aires urbaines de Palm Coast, Floride (92 %) et St. George, Utah (52,9 %).

[ii] Clark County Comprehensive Planning Department, *2012 Population Estimates*, consulté en septembre 2013.

Figure 24 : Taux de croissance annuelle (1991-2010)



Source : calculs personnels, d'après Clark County Demographics
(Southern Nevada Regional Planning Coalition Consensus Population Estimates).

La figure 24 permet d'affiner l'analyse de la croissance démographique expérimentée par l'aire urbaine depuis les années 1990 et d'identifier les trajectoires des différentes entités territoriales. En effet, la croissance démographique n'a pas touché de la même manière les différentes municipalités de la vallée. Le graphique illustre bien l'affirmation des municipalités de North Las Vegas et d'Henderson, dont la croissance démographique dans les années 1990-2010 est intimement lié aux développements résidentiels en grande périphérie de l'aire urbaine. City of Las Vegas demeure la municipalité la plus peuplée de la vallée, mais les deux autres municipalités connaissent des taux de croissance record pendant la décennie 1990. Le pic de baisse de 2001 peut être attribué au ralentissement généralisé de l'économie à la suite des attentats du 11 septembre, et n'est que de courte durée. L'envolée de North Las Vegas continue de plus belle au milieu des années 2000.

A la fin 2007-début 2008, la crise immobilière des *subprimes*, transformée en crise financière a donné un coup d'arrêt particulièrement visible sur le graphique à la croissance démographique de l'aire urbaine, avec pour la première fois depuis vingt ans des taux négatifs. Ceci rappelle que l'aire urbaine de Las Vegas, et plus encore North Las Vegas, a été parmi les agglomérations américaines les plus durement et les profondément touchées par le phénomène, au point de gagner le titre peu enviable de « capitale des saisies immobilières » ou « *foreclosure capital* » (Green 2011b).

En dépit du ralentissement de la croissance, City of Las Vegas, Henderson et North Las Vegas s'imposent ainsi comme les trois villes les plus peuplées du Nevada, juste devant

Reno, au cœur de l'autre aire urbaine d'importance de l'Etat. Toutefois, la majorité de la population de l'aire urbaine réside en dehors de ces municipalités, dans le territoire non-incorporé du comté de Clark, comme le représente le graphique de la figure 25.

Figure 25 : Répartition de la population entre les différentes entités administratives de l'aire urbaine

Entité territoriale	Population (2011)	Pourcentage de la population de l'aire urbaine
Territoire non incorporé du comté de Clark*	820 398	43 %
City of Las Vegas	586 356	31 %
Henderson	267 088	14 %
North Las Vegas	227 155	13 %

* N'est incluse ici que la population de l'« aire urbanisée ».

Source : Clark County Demographics (Current population by Cities and Town - 2011).

III _ 2° L'envolée du secteur touristique

A partir des années 1980, c'est avant tout le tourisme et la pratique du jeu, le secteur d'activité phare de la vallée, qui ont mené la croissance démographique et économique de Las Vegas, avec des répercussions spatiales fortes, notamment dans le rapport de force entre le centre-ville (*downtown*) de City of Las Vegas et le Strip.

a. Strip versus *Downtown*

Le quartier touristique du Strip tire sa force dans sa constante capacité à se renouveler pour attirer toujours plus de visiteurs. La décennie 1980 marque ainsi un tournant fondamental dans la conception de l'offre touristique des hôtels-casinos, qui va permettre au Strip de s'imposer comme LE cœur de l'activité touristique de Las Vegas.

La construction de l'hôtel-casino Mirage en 1989 constitue une étape majeure dans l'évolution du Strip et plus généralement de l'activité touristique de Las Vegas. Le Mirage, et son concepteur Steve Wynn, font passer le secteur touristique végasien au niveau supérieur en établissant le nouvel étalon du Strip : le *mega resort* ou méga hôtel-casino. Non seulement l'hôtel dépasse en taille, en nombre de chambres et en élégance de la décoration tous ses concurrents, mais il ouvre aussi l'ère de l'omniprésence du divertissement avec une pléiade d'attractions au sein même du complexe hôtelier. Le Mirage offre ainsi pour la première fois sur le Strip des spectacles gratuits, notamment la simulation d'une éruption volcanique et un aquarium géant, ou au caractère familial (spectacles des magiciens Sigfried & Roy autour de leur tigres blancs, mini zoo et spectacle de dauphins). Ce que certains appellent la « révolution Mirage » entraîne dans son sillage la construction de toute une série de *mega*

resorts thématiques[i], qui font exploser les capacités hôtelières et donc les besoins en main d'œuvre. En 2012, Las Vegas compte 20 des 27 plus grands hôtels du monde (en nombre de chambres), et le Venetian / Palazzo a été détrôné il y a peu de son rang de numéro un par un hôtel malaisien[ii]. En l'espace d'une dizaine d'années, le nombre de chambre dans l'aire urbaine a été multipliée par 1,8, pour atteindre un total de 150 481 chambres en 2012[iii]. Pour donner un ordre de comparaison, Paris, qui est la ville la plus visitée dans le monde avec 75 millions de visiteurs annuels, ne dispose « que » de 81 139 chambres en 2011[iv].

Le centre-ville de City of Las Vegas, autour de l'artère touristique de Fremont Street, souffre profondément des évolutions du Strip. En effet, après l'âge d'or des années 1950 où le centre-ville incarne une véritable centralité commerciale et de loisir, le centre-ville de City of Las Vegas perd de sa superbe et est progressivement abandonné pour les périphéries. A l'instar de l'ensemble des centres-villes américains, le centre-ville de City of Las Vegas est victime de la perte de sa domination économique sur l'ensemble de l'aire urbaine. Dans un contexte d'économie post-industrielle, la concurrence des centralités périphériques est de plus en plus forte : le centre-ville attire moins, le nombre d'emplois diminue et les acteurs économiques les plus importants tendent à se relocaliser en banlieues ou dans les communes périphériques. Dans City of Las Vegas, la situation est particulièrement exacerbée : cas rare aux Etats-Unis, le centre-ville est dépourvu de tours de bureau notables qui concentrent les fonctions de commandements économiques, l'activité principale étant le domaine du jeu et du tourisme. De même, le centre-ville perd de son attractivité dans le domaine des loisirs au profit du Strip et des périphéries résidentielles. Alors que jusqu'aux années 1950, le centre-ville est *le* lieu où aller faire ses courses dans les grands magasins les mieux dotés de la ville et où se divertir au théâtre, au cinéma (Huntridge Theater) ou au restaurant, il n'est désormais plus nécessaire de se déplacer aussi loin : toutes ces activités sont possibles à proximité de son lieu de résidence, que ce soit dans les grands centres commerciaux ou dans un des multiples *strip malls*, définis par Cynthia Ghorra-Gobin comme une :

> « rue commerçante, où se succèdent une série de négoces, franchisés pour la plupart, et de lieux pour la restauration rapide (fast food) que l'on parcout en voiture » (1997 p.46)

Ces zones d'activité commerciale s'égrainent le long des voies de communication. Le départ des emplois comme des loisirs ne donne guère envie de venir habiter dans le centre-ville et explique le désintérêt progressif envers le quartier.

---

[i] The Excalibur (1990), le second MGM Grand (1993), Treasure Island aujourd'hui T.I. (1993), New York, New York (1997), Luxor (1993), Venetian (1999), et Paris Las Vegas (1999).

[ii] Vegas Today And Tomorrow, "The 27 Largest Hotels in the World", consulté le 21/09/2013, www.vegastodayandtomorrow.com/largesthotels.htm.

[iii] LVCVA, "2012 Las Vegas Year-to-Date executive summary", consulté le 21/09/2013, www.lvcva.com/includes/content/images/media/docs/monthly-and-ytd-visitor-statistics---ytd-2012.pdf.

[iv] Office du tourisme de Paris, *Le tourisme à Paris. Chiffres clés 2011*, www.parisinfo.com/paris-en-chiffres/.

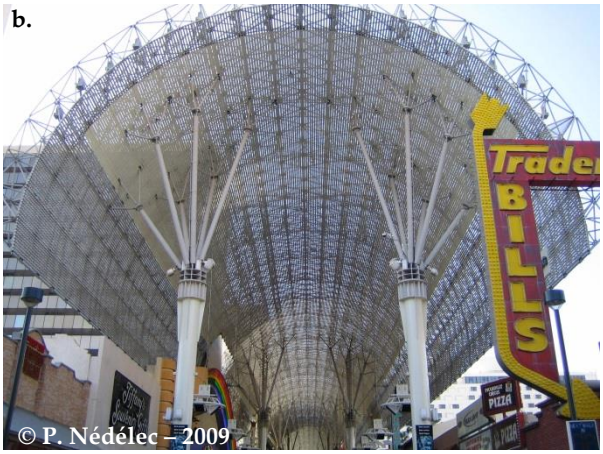
Fremont Street n'est toutefois pas dénués d'atouts : il a pour lui de proposer des casinos plus petits, à taille humaine, avec des tables de jeu plus accessibles financièrement grâce à des mises minimales plus basses, et des machines à sous plus « bienveillantes » avec une plus grande probabilité de gagner. Toutefois, avec l'apparition des *mega resorts*, les difficultés du centre-ville augmentent : dans les années 1990, les revenus des établissements de Fremont Street déclinent inexorablement et le Strip monopolise la fréquentation touristique. Les opérateurs de casinos et la municipalité se réunissent et s'accordent sur un projet de renouvellement de Fremont Street qui devrait lui permettre de se relancer dans la compétition avec le Strip. En 1995, est ainsi voté un arrêté municipal qui privatise la portion déjà mise en tourisme de Fremont Street et en transfère la responsabilité et la gestion à une société à responsabilité limitée, la Fremont Street Experience SARL (City of Las Vegas Code of Ordinance – chapter 11.68). L'objectif est de relancer l'activité touristique, de démarquer Fremont Street par rapport au Strip, et surtout d'enrayer la réputation de quartier louche qui pénalise le centre-ville.

> « Il a été constaté un déclin progressif de la croissance économique et de la vitalité des commerces situés dans le quartier des affaires (*central business district*) de la ville, imputable à la diminution des touristes et autres visiteurs dans ledit quartier. Un effort particulier est nécessaire de la part de la municipalité afin de créer de nouveaux emplois, de maintenir les opportunités actuelles d'embauche, d'attirer de nouveaux commerces, touristes et visiteurs dans le quartier des affaires et ainsi de restaurer la croissance économique et la vitalité de celui-ci. La fermeture de certaines rues ou portions de rues au trafic automobile et la création d'une rue commerçante piétonne (*pedestrian mall*) pour le mouvement, la sécurité, la commodité, le plaisir, le divertissement, la récréation et la détente des piétons sont dans le meilleur intérêt de la ville et bénéfiques pour les détenteurs des propriétés adjacentes et des commerces situés dans le quartier des affaires. »[44] (City of Las Vegas Code of Ordinance – 11.68.010)

Entre Main Street et 4th Street, quatre *blocks* (ou pâtés de maison) de Fremont Street sont fermés à la circulation automobile pour devenir une vaste rue piétonne, puis recouverts par une canopée artificielle, en forme de tonnelle, longue de 460 mètres et haute de 27 mètres à son sommet. Grâce à des milliers d'ampoules, la canopée est le support de spectacles sons et lumières, intitulés « Fremont Street Experience », qui ont lieu tous les soirs, une fois la nuit tombée. Un accord avec les hôtels-casinos a permis de renforcer l'effet spectaculaire des animations puisque le temps des spectacles, les néons des casinos sont éteints. Devant le succès immédiat de l'attraction, le système d'éclairage a été mis à jour en 2004. Ce sont désormais 12,5 millions de diodes électroluminescentes (LED) qui illuminent Fremont Street pour des spectacles de plus en plus élaborés (cf. planche photographique 6). Les spectacles sons et lumières sur la canopée sont associés à des concerts et des animations, qui se déroulent sur des scènes pérennes installées au niveau des intersections avec les rues perpendiculaires. L'offre touristique du centre-ville de City of Las Vegas a ainsi radicalement changé : Fremont Street Experience est désormais avant tout une galerie marchande, qui a l'avantage d'être protégée de la chaleur estivale comme des quelques coups de froid

hivernaux. Des entrepreneurs privés extérieurs peuvent louer des kiosques répartis au centre de l'allée, les concessions se négociant entre 2 400 et 6 000 dollars par mois, en fonction de la localisation du stand[i]. Les mythiques casinos de Glitter Gulch sont toujours présents mais ont subi d'importantes rénovations pour être plus en adéquation avec les attentes des touristes contemporains. Fremont Street conserve néanmoins une ambiance plus sobre et moins tape à l'œil que sur le Strip, attirant une clientèle légèrement plus âgée d'habitués (LVCVA 2012a).

Planche photographique 6 : La transformation radicale de Fremont Street Experience



Une canopée artificielle recouvre désormais l'extrémité occidentale de Fremont Street : l'arche métallique de la structure s'impose dans le paysage comme l'illustrent ces photographies prise depuis 4th Street.

Les éclairages nocturnes de la canopée sont la principale attraction de Fremont Street Experience : toutes les demi-heures, sont programmés des spectacles aux thèmes différents (ambiance zen ci-dessus à gauche). Entre les spectacles, sont diffusées des publicités pour les autres animations de Fremont Street Experience, dont on distingue le logo ci-dessus à droite.

[i] Fremont Street Experience, consulté le 23/05/2012, www.vegasexperience.com.

Un bar à oxygène, situé devant le casino Golden Nugget (en arrière-plan) occupe l'un des kiosques mis en location par la Fremont Street Experience SARL.

En journée, le visiteur profite d'une ambiance tamisée proche d'une galerie marchande ou d'un centre commercial : l'allée centrale concentre les flux de piétons et les kiosques sont alignés en bordure des hôtels-casinos. A droite de l'image, l'enseigne au néon du cow-boy Vegas Vic dont on a dû couper une partie du chapeau pour qu'il « tienne » sous la canopée.

b. Une destination touristique dominant le marché

Indépendamment de la rivalité entre le Strip et Fremont Street, Las Vegas a su s'imposer comme la principale destination touristique spécialisées dans la pratique des jeux d'argent, à l'échelle nationale comme à l'échelle mondiale. La ville a également diversifié son offre hôtelière en se positionnant comme leadeur du marché des congrès : en 2012, l'aire urbaine végasienne a accueilli 21 615 congrès, rassemblant plus de 4,9 millions de personnes[i]. La force de Las Vegas en la matière repose sur la multiplicité de lieux disponibles pour l'organisation de tels évènements : non seulement le palais des congrès (Las Vegas Convention Center) est le 3e plus grand des Etats-Unis en terme de superficie (figure 26), mais en plus tous les hôtels-casinos disposent de salles polyvalentes utilisées notamment pour la tenue de congrès en tous genres. A lui-seul, l'hôtel-casino The Venetian propose 12 hectares d'espaces d'exposition, ce qui le classe au 5e rang national.

[i] LVCVA, consulté le 21/09/2013, www.lvcva.com/stats-and-facts/.

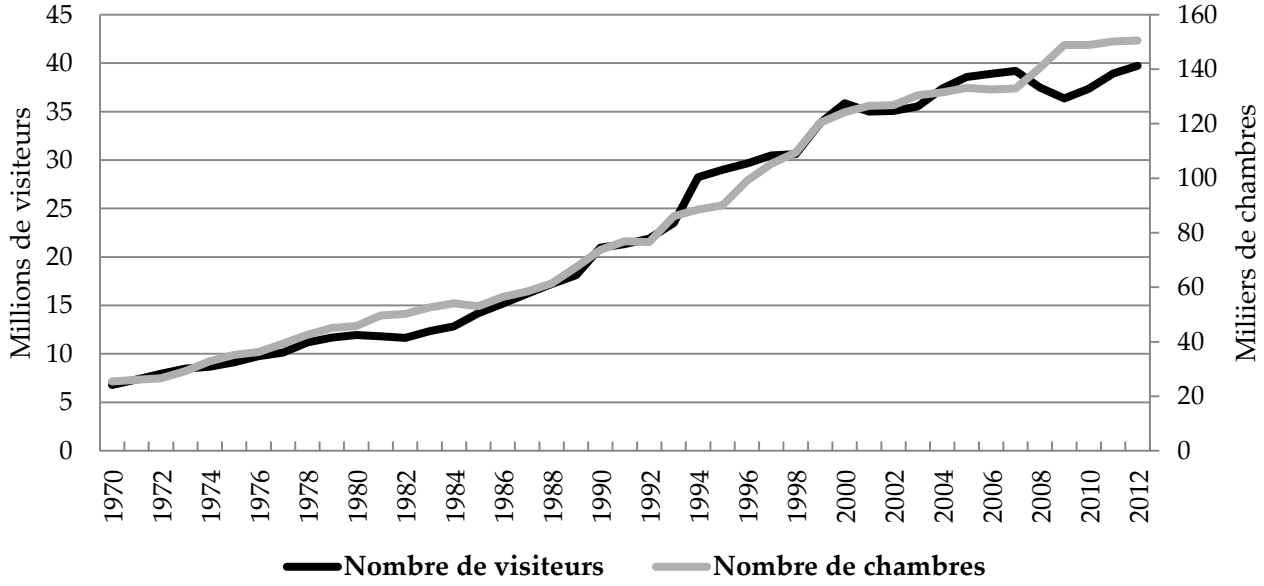
Figure 26 : Classement des 5 plus grands palais des congrès des Etats-Unis

Rang	Ville	Nom	Superficie (m^2)
1	Chicago	McCormick Place	241 548
2	Los Angeles	Orange County Convention Center	195 096
3	Las Vegas	Las Vegas Convention Center	180 325
4	Atlanta	Georgia World Congress Center	130 064
5	Las Vegas	Sands Expo and Convention Center – The Venetian	121 238

Source : Trade Show Executive, consulté le 21/09/2013, www.tradeshowexecutive.com.

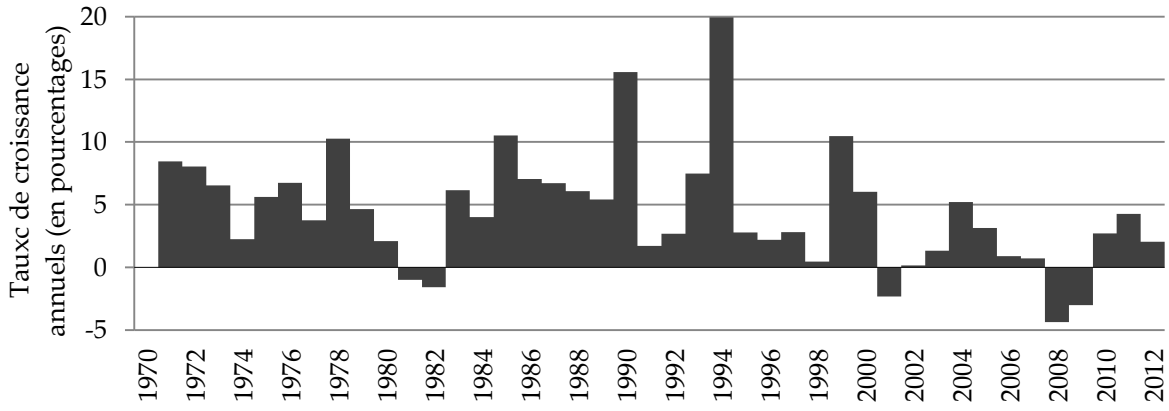
La figure 27 montre l'évolution constante et régulière de la fréquentation touristique de Las Vegas, depuis les premiers recensements statistiques opérés par la LVCVA.

Figure 27 : Evolution de la fréquentation touristique et des capacités hôtelières à Las Vegas (1970-2012)



Source : d'après LVCVA, "Visitors Statistics".

Figure 28 : Taux de croissance de la fréquentation touristique végasienne (1970-2012)



Source : calculs personnels d'après LVCVA, "Visitors Statistics".

De même, la figure 28 représentant les taux de croissance annuelle de la fréquentation touristique, indique la stabilité de l'essor du tourisme. Les rares infléchissements à cette tendance correspondent à des situations nationales, économiques ou politiques, défavorables : la croissance négative du début des années 1980 peut être associée aux difficultés liées aux chocs pétroliers, et celle du début des années 2000 est une conséquence directe des attentats du 11 septembre 2001. La généralisation de la crise économique à l'ensemble des Etats-Unis et du monde explique la forte diminution de la fréquentation touristique entre 2008 et 2009. Néanmoins, on observe depuis 2010 une reprise de l'activité touristique et une augmentation régulière du nombre de visiteurs. Ainsi, le record de fréquentation de 2007 a été battu en 2012 avec un total de 39,7 millions de visiteurs. Les très bons taux d'occupation moyenne des hôtels indiquent que l'explosion du nombre de chambres n'a pas inondé le marché et a su répondre à l'augmentation de la fréquentation touristique : dans les années 1990 l'occupation moyenne se stabilise autour des 90 % de remplissage, notamment grâce à l'organisation régulière de congrès. Las Vegas fait ainsi mieux que New York, première destination des Etats-Unis pour les touristes étrangers, avec un taux d'occupation hôtelière moyenne de 85,4 % en 2011[i].

Le dynamisme du secteur touristique passe également par l'accroissement considérable des revenus liés au jeu qui ont plus que triplé, passant de 3,4 milliards en 1989 à une somme record de 10,8 milliards de dollars en 2007. Le secteur du jeu a également souffert de la crise économique avec des revenus en baisse qui, contrairement au nombre de visiteurs, n'ont pas encore renoué avec les niveaux antérieurs à 2007 : le total des revenus liés au jeu a atteint près de 9,4 milliards de dollars pour l'année 2012. Las Vegas se maintient au sommet de la hiérarchie des destinations mondiales dégageant les plus gros revenus liés au jeu, même si elle ne semble plus guère pouvoir rivaliser avec Macao, sa principale concurrente. En tête de cette hiérarchie depuis le milieu des années 2000, les casinos de la ville chinoise ont en effet dégagé une somme record de 38 milliards de dollars en 2012, soit plus de quatre fois plus qu'à Las Vegas (Stutz 2013).

III _ 3° Une économie urbaine qui bénéficie du tourisme dans un contexte régional attractif

La croissance économique et démographique de l'aire urbaine végasienne doit être replacée dans son contexte régional, à savoir l'Ouest américain (*West*), selon la division régionale adoptée par le Bureau du recensement. Indépendamment de l'originalité de la spécialisation touristique, dans ce contexte régional, la croissance démographique de l'aire urbaine de Las Vegas est loin d'être une exception. Elle s'inscrit dans la reconfiguratio à l'échelle nationale des zones de peuplement attractives et répulsives : de façon générale, même si avec des

[i] Office du tourisme de New York, consulté le 21/09/2013, www.nycgo.com/?event=view.article&id=78912.

différences locales fortes, le Nord-Est et le Midwest expérimentent une stagnation, voire un déclin démographique au profit du Sud et de l'Ouest qui attirent de plus en plus de nouveaux habitants. Une synthèse des taux de croissance démographique des cent aires urbaines les plus peuplées des Etats-Unis pendant les trente dernières années (Frey 2012) met en évidence le dynamisme des villes de l'Ouest et du Sud qui dominent la tête du classement des plus forts taux de croissance, ce que représente la figure 29.

Figure 29 : Classement des taux de croissance démographique des aires urbaines les plus peuplées aux Etats-Unis (1980-2010)

	Régions de recensement	**1980-1990**	**1990-2000**	**2000-2010**
Classement des 10 plus forts taux de croissance urbaine	Nord-Est	0	0	0
	Midwest	0	0	0
	Sud	5	4	6
	Ouest	5	6	4
Classement des 10 plus faibles taux de croissance urbaine (voire de décroissance)	Nord-Est	3	6	4
	Midwest	5	4	5
	Sud	2	0	1
	Ouest	0	0	0

Source : Frey 2012 p.4.

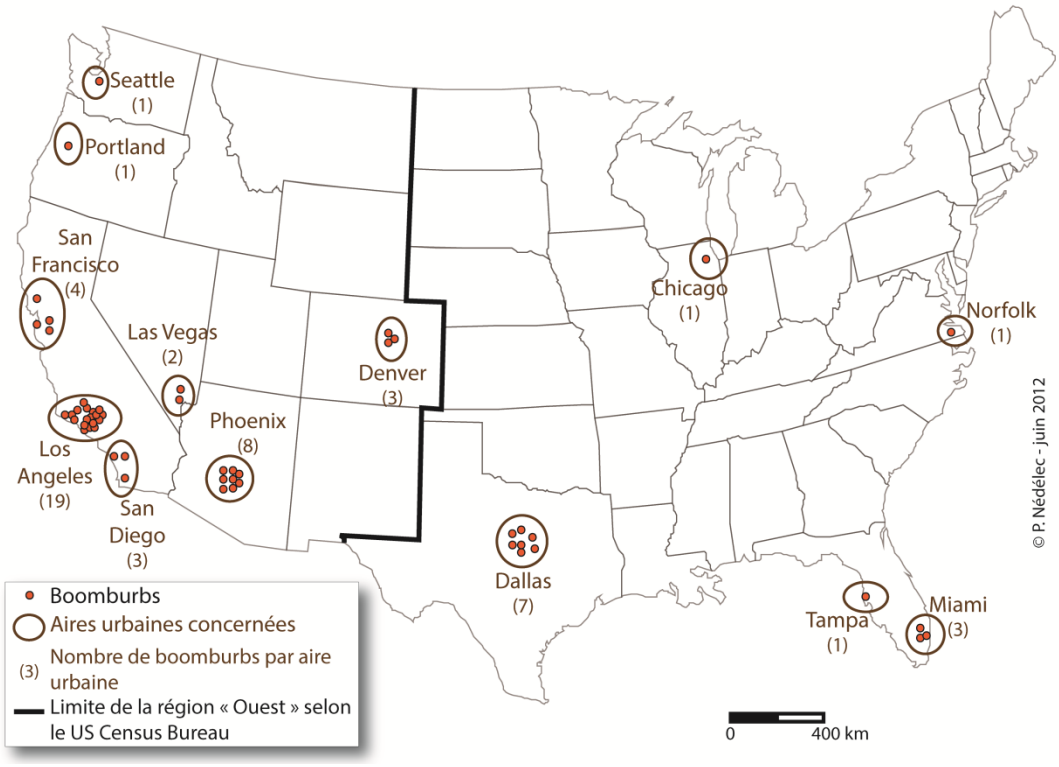
Tout comme ce fut le cas pour le bassin de Las Vegas, l'attractivité des villes de l'Ouest tire ses racines dans le développement de l'industrie de la défense dans l'ensemble de la région et dans les nombreux investissements fédéraux, notamment en matière d'infrastructures autoroutières (Federal-Aid Highway Act, 1956), afin de renforcer l'accessibilité des sites militaires ou d'augmenter la production d'énergie. La trajectoire de l'aire urbaine de Las Vegas s'inscrit par conséquent dans une dynamique globale de forte croissance des métropoles de l'Ouest américain, et dans une moindre mesure du sud du pays, comme le démontrent les travaux de R. Lang et J. LeFurgy (2007). En étudiant les données du recensement de 2000, ces chercheurs ont mis en évidence l'affirmation des centralités périphériques qui concentrent l'essentiel de la croissance démographique à l'échelle des aires urbaines. Le néologisme de « *boomburbs* », un mot-valise issu de « *booming suburbs* », décrit alors ces municipalités de banlieues en plein essor qui caractérise les tendances contemporaines de l'urbanisation américaines :

> « Les *boomburbs* ne sont ni des villes traditionnelles ni des communautés dortoirs pour ces villes. Elles sont plutôt un nouveau type de ville, un sous-ensemble et une nouvelle variation de la périurbanisation américaine. »[45] (p.4)

> « Les *boomburbs* sont définies comme ayant plus de 100 000 résidents, comme n'étant pas la ville centre de leur région, et comme ayant maintenu des taux de croissance démographique à deux chiffres à chaque recensement depuis 1970. Les *boomburbs* sont incorporées et sont réparties dans les cinquante plus grandes aires statistiques métropolitaines de la nation. »[46] (p.6)

Las Vegas participe de cette évolution : selon les calculs de R. Lang et J. LeFurgy, les municipalités de Henderson et de North Las Vegas ont enregistré des taux de croissance de respectivement 969,7 et de 218,9 % entre 1970 et 2000 (*idem* p.40), ce qui les rend éligibles au statut de *boomburbs*. Elles font partie des 54 *boomburbs* identifiées par les deux auteurs et cartographiées sur la figure 30. Le nombre de *boomburbs* au sein de l'aire urbaine végasienne pourrait être plus important si ce statut n'était pas réservé aux municipalités incorporées, l'essentiel de la croissance démographique végasienne se produisant au sein du territoire non-incorporé du comté de Clark. La concentration du phénomène dans l'ouest du pays est remarquable, puisque 41 *boomburbs* sont situées dans des aires urbaines de l'Ouest, et près de la moitié dans le seul Etat de Californie (26).

Figure 30 : Localisation des *boomburbs* à l'échelle des Etats-Unis



Source : d'après Lang et Lefurgy 2007 p.6.

Aux impulsions liées aux besoins militaires s'ajoutent les transformations de la sphère productive américaine. La deuxième moitié du XX^{e} siècle est en effet marquée par un affaiblissement de la production industrielle au profit du secteur tertiaire, beaucoup plus libre en matière de localisation géographique. Les villes de l'Ouest sont donc globalement des villes à l'économie post-industrielle qui ont su mettre en avant leurs avantages comparatifs en matière de coûts de la vie, d'aménités paysagères et surtout climatiques. C'est là le troisième grand facteur qui explique l'attractivité des villes de l'Ouest : la qualité de vie. Dans une économie de services, la qualité de vie attire autant que les emplois. Les nouveaux habitants sont initialement attirés par un climat agréable ou un environnement de qualité et, par un effet boule de neige, participent ou renforcent le domaine de l'emploi (Travis 2007). Deux principaux types de flux migratoires sont observés : des migrations de travail à

destination des villes de l'Ouest dans l'espoir d'une réussite professionnelle et économique, et des migrations de retraités qui quittent le Nord-Est et le Midwest pour le soleil et la chaleur du Sud-Ouest (Californie, Nevada, Arizona) ou pour les paysages grandioses des Rocheuses. Las Vegas, et l'ensemble des villes de l'Ouest, ont donc su capitaliser à la fois sur les investissements fédéraux de la deuxième moitié du XXe siècle et sur leurs aménités paysagères et climatiques.

La recette de la croissance de la vallée de Las Vegas tient donc en quelques éléments clés : une économie tirée vers le haut par l'essor du tourisme, avec pour résultante de très bonnes perspectives d'emploi, un parc immobilier abordable (notamment en comparaison avec le voisin californien), de faibles impôts, ajoutés à des conditions climatiques appréciables (climat ensoleillé, chaud et sec) et de multiples opportunités récréatives.

En premier lieu, les hôtels-casinos sont à l'origine d'un marché du travail dynamique et attractif. Avec leurs multiples attractions, bars, restaurants et autres services, ces complexes hôteliers intégrés s'imposent comme les plus gros employeurs de l'aire urbaine. Pour répondre aux besoins de main d'œuvre grandissant qui découlent de l'ouverture de nouveaux établissement et de l'agrandissant de structures plus anciennes, le secteur touristique recrute en masse, ce qui attire de nouveaux habitants dans l'aire urbaine. Selon les estimations du service démographique de l'Etat du Nevada, chaque nouvelle chambre d'hôtel nécessite la création d'1,5 emplois directs, ainsi qu'un emploi indirect tels que des enseignants, des vendeurs, des médecins… (cité dans Rowley 2013 p.105). Ainsi, en 2012 selon *Las Vegas Inc.*, la section économique du journal local *Las Vegas Sun*, les cinq plus gros employeurs de la vallée sont des groupes opérateurs de casinos, avec en tête le groupe MGM Resorts International qui rassemble 54 250 employés, suivi du groupe Caesars Entertainment Corporation qui compte pas moins de 27 860 salariés (Vegas Inc. 2012). La LVCVA affirme que 47 % de la population active, soit 382 000 emplois en 2012, sont « soutenus » (*supported*) par le tourisme[i].

Les opportunités d'emplois créées par la croissance du tourisme sont un des principaux facteurs d'explication de l'attractivité de Las Vegas et des taux de croissance démographique que l'aire urbaine a connu à la fin du XXe siècle. Il est ainsi devenu de notoriété publique à Las Vegas que l'aire urbaine a accueilli jusqu'à 6 000 nouveaux habitants par mois au plus fort des années 1990 (Egan 2001), soit un rythme d'un nouvel habitant toutes les neuf minutes (McKinnon 1998). Record absolu, en juillet 2004, 8 889 demandes de permis de conduire ont été faites auprès du service des immatriculations (*Department of Motor Vehicles* – DMV) : à ces détenteurs du permis de conduire et en règle sur le plan administratif[ii], il faut

[i] LVCVA, consulté le 22/09/2013, www.lvcva.com/stats-and-facts/.

[ii] Toute personne résidant de façon permanente au Nevada doit obtenir un permis de conduire de l'Etat dans les 30 jours suivants son installation, auprès du service des immatriculations. Ceci explique que les flux de migration à destination de Las Vegas soient souvent calculés d'après les statistiques du DMV.

ajouter les conjoints qui n'auraient pas de permis et les enfants, ce qui augmente d'autant le nombre de nouveaux venus (Guerrero 2010). Deux anecdotes, entendues dans mes entretiens, résument la situation : à cette époque, il était très difficile de trouver son chemin dans l'aire urbaine, étant donné que les cartes routières n'arrivaient pas à suivre le rythme des nouvelles constructions ; et l'équivalent des pages jaunes locales devaient être publiées deux fois par an pour tenir la cadence de la croissance. Ces chiffres impressionnants sont toutefois à relativiser. En effet, ces arrivées massives de nouveaux habitants sont à mettre en regard avec un nombre de départs, conséquent mais difficile à évaluer avec précision, sans lesquels l'aire urbaine végasienne aurait une connu une augmentation démographique autrement plus importante.

Il faut dès lors loger tous ces nouveaux venus : le boom immobilier végasien est d'autant plus important que les autorités locales n'imposent que peu de contraintes en matière de prérequis et de localisation des développements résidentiels. Les secteurs du bâtiment et de l'immobilier s'imposent alors comme le deuxième plus important secteur d'activité de l'aire urbaine végasienne[i], derrière le tourisme auquel il faut ajouter une grande partie du secteur du commerce, comme le détaille la figure 31.

Figure 31 : Répartition de la population active selon les secteurs d'activité

Secteur d'activité	MSA Las Vegas - Paradise		Etats-Unis (2009)
	2000	2010	
Arts, divertissement, loisirs, hôtellerie, alimentation	30,1 %	28,8 %	9,2 %
Education, social, santé	11,8 %	14,1 %	22,7 %
Commerce	13,5 %	13,3 %	14,5 %
Bâtiment	9,7 %	6,4 %	6,8 %
Services tertiaires	9,2 %	10,9 %	10,6 %
Finance, assurance, immobilier	6,8 %	6,3 %	6,9 %
Transport et logistique	5,1 %	4,5 %	5 %
Administration publique	3,6 %	4,3 %	4,8 %
Industrie	3,7 %	3,3 %	10,5 %
Information	2,3 %	1,7 %	2,3 %
Autres (dont agriculture)	4,2 %	6,4 %	6,7 %

Source : US Census (Recensement 2000, 2010 et ACS).

Il se met ainsi en place un cercle vertueux (ou vicieux pour les partisans d'une croissance contrôlée), un effet ricochet pour l'ensemble de l'aire urbaine : les nouveaux employés du secteur touristique viennent avec leur compagne ou compagnon, avec leurs enfants, et avec leurs besoins en matière de services, de médecine, d'éducation, de loisirs, … Le climat de croissance généralisée est favorable également à toute une série d'entrepreneurs et de commerçants voyant en Las Vegas de nouveaux marchés à conquérir. L'installation dans l'aire urbaine végasienne est d'autant plus attractive qu'outre les perspectives d'emploi, le

[i] La forte diminution de la part du secteur de la construction entre 2000 et 2010 s'explique par la crise immobilière et financière (cf. chapitre 4).

coût de la vie est relativement bas, en tout cas bien inférieur à celui de la Californie, tout en offrant un mode de vie similaire. L'Etat voisin fournit ainsi le premier contingent des nouveaux habitants de l'aire urbaine de Las Vegas, soit plus de 35 % des nouveaux habitants en 2008 (Applied Analysis 2008). Un Californien, en se « relocalisant » (*relocating*) dans la vallée de Las Vegas, peut ainsi habiter la même maison pour moins cher ou alors acheter une plus grande maison pour le même prix (entretiens). L'annexe 7 fournit une série de statistiques illustrant cette situation économique avantageuse du Nevada, notamment en comparaison avec ses voisins californien ou arizonien. En guise d'argument final, l'Etat du Nevada dispose d'un système fiscal très attirant : absence d'impôts sur le revenu (pour les entreprises comme pour les particuliers), pas de droits de succession et de faibles impôts fonciers.

Qui décide alors de venir s'installer à Las Vegas ? Schématiquement, deux grandes catégories de personnes viennent alimenter la croissance démographique de l'aire urbaine de Las Vegas. Dans un premier temps, Las Vegas attire des actifs qui cherchent à profiter de la manne touristique et du contexte de croissance généralisée. Au vu des besoins exponentiels des hôtels-casinos et du secteur du tourisme en général, Las Vegas est perçue comme une ville aux multiples opportunités professionnelles. Il s'agit essentiellement d'emplois faiblement qualifiés, mais qui bénéficient de bonnes rémunérations (grâce à la générosité des pourboires notamment). Ainsi, à Las Vegas, il est (était) possible d'accéder au niveau de vie des classes moyennes avec un emploi de serveur ou de voiturier. Les entrepreneurs et autres hommes d'affaires constituent l'autre pan des actifs attirés par Las Vegas et les nombreuses affaires à y faire. Dans un second temps, ce sont les aménités paysagères et climatiques de Las Vegas qui sont un facteur d'installation, faisant de la vallée une destination privilégiée pour les retraités ou les jeunes actifs qui accordent une grande importance à la qualité de vie et aux loisirs (comme la pratique du golf, très développée dans l'aire urbaine).

Conclusion du chapitre 3

Contrairement à certaines idées reçues la concentration de près de 2 millions d'habitants au milieu du désert de Mojave n'est pas une complète ineptie et se justifie au regard de la présence de sources d'eau importantes et d'une localisation stratégique pour les réseaux de chemins de fer à destination de la Californie. Même si la pratique des jeux d'argent apparaît comme la seule raison d'être de Las Vegas dans l'opinion commune américaine, l'aire urbaine n'a pas attendu le tourisme attendu pour exister. Les investissements fédéraux ont

joué un rôle essentiel dans la croissance urbaine végasienne, la rapprochant ainsi des trajectoires de la plupart des aires urbaines de l'ouest américaine, ce qui va à l'encontre des représentations libertariennes d'un Ouest qui se serait fait tout seul.

Ce chapitre a démontré que la croissance urbaine de Las Vegas ne peut être comprise sans la mettre en relation avec l'essor de l'ouest américain dans son ensemble, alimentant l'idée d'une normalité urbaine végasienne le plus souvent passée sous silence dans la littérature consacrée à la ville.

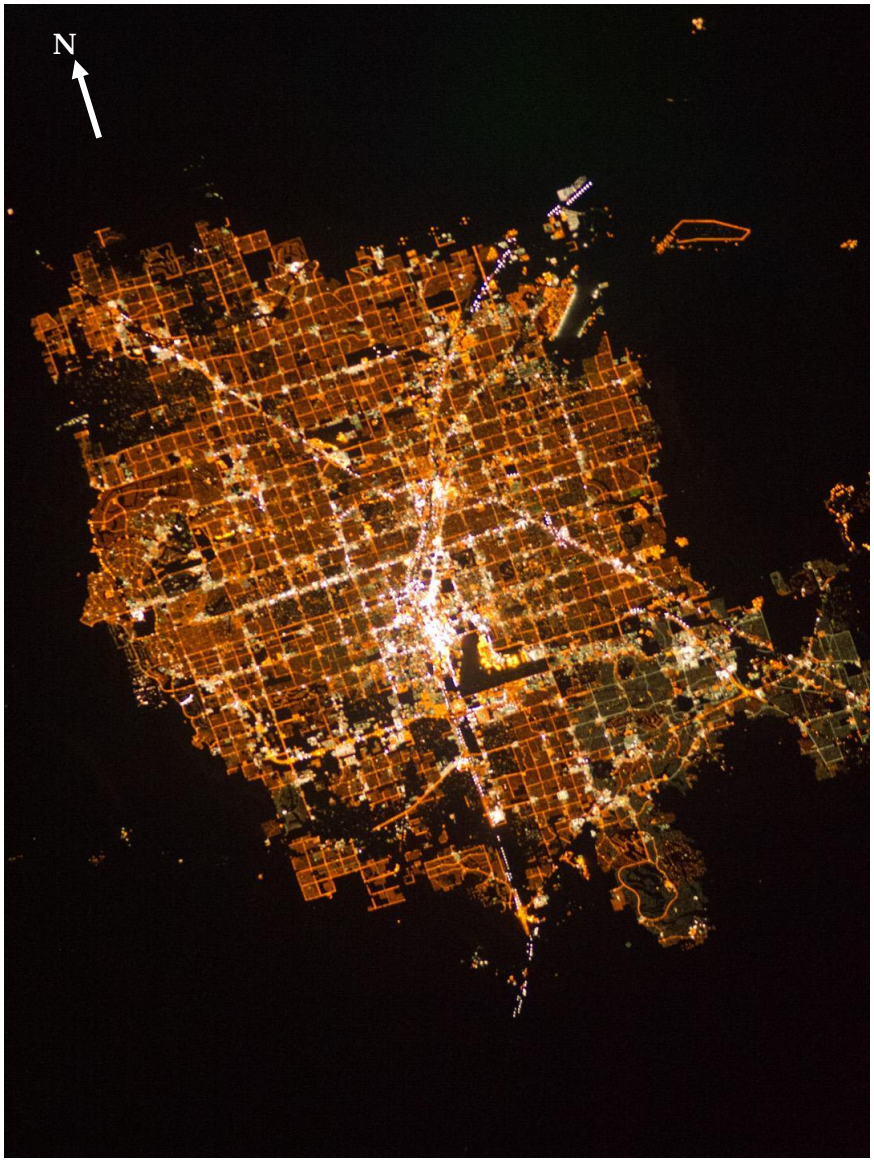
Si Las Vegas peut alors être présentée comme une « ville de l'ouest », je ne nie pas le caractère exceptionnel du choix de la spécialisation touristique autour de la pratique des jeux d'argent qui demeure la principale force de croissance urbaine qui a propulsé Las Vegas au statut d'aire urbaine multimillionnaire. L'analyse géohistorique confirme alors que la croissance urbaine de Las Vegas est certes similaire sur certains points à celle des autres villes de l'ouest américain, tout en se positionnant à la marge par sa spécialisation touristique. Cette tension entre banalité et originalité se retrouve dans la localisation géographique même de l'aire urbaine végasienne. Alors même qu'elle doit en grande partie son succès touristique et son attractivité démographique à sa proximité avec le sud de la Californie, elle demeure isolée à l'échelle régionale : il faut en effet parcourir par moins de 400 kilomètres avant de rejoindre une aire urbaine d'importance significative, avec une population millionnaire (figure 32).

Figure 32 : L'isolement de Las Vegas à l'échelle régionale

Distance depuis Las Vegas	Rayon de 0 à 100 km	Rayon de 100 à 200 km	Rayon de 200 à 400 km	Rayon de 400 à 600 km
Aire urbaine significative	∅	St George	Bakersfield Los Angeles	Phoenix San Diego Salt Lake City San Francisco Tucson

Le sentiment d'isolement est particulièrement fort lors d'une arrivée de nuit à Las Vegas. La luminosité de l'aire urbaine tranche fortement avec l'obscurité presque totale du désert. Lors d'un atterrissage nocturne, le contraste est surprenant entre le désert tellement noir qu'on croirait survoler la mer, et les lumières de la ville, comme on peut le voir sur une vue satellite récente réalisée par la NASA (figure 33).

Figure 33 : Vue satellite de nuit de l'aire urbaine végasienne



Date de la prise de vue : 30 novembre 2010.

Source : NASA (Visible Earth), consulté le 17/12/2010, visibleearth.nasa.gov/view.php?id=47687.

L'intensité lumineuse la plus forte visible au centre de l'image correspond aux néons des hôtels-casinos du Strip, soulignée par la forme en V de l'aéroport McCarran, situé juste à l'est du quartier touristique. L'éclairage public fait ressortir la trame viaire, suivant un parfait plan orthogonal, à l'exception de quelques diagonales plus fortement éclairées que sont les voies express Boulder Highway au sud-est et Rancho Drive qui devient l'autoroute US 95 au nord-ouest. A la jonction de ces deux axes majeurs, se distingue un second point particulièrement lumineux qui correspond au centre-ville de City of Las Vegas, autour de Fremont Street. Le noir profond du désert délimite avec précision le front d'urbanisation. A travers cette prise de vue satellite, sont ébauchées les caractéristiques principales de l'urbanité de l'aire urbaine végasienne, étudiée en détail dans la seconde partie.

DEUXIÈME PARTIE

Introduction de la deuxième partie

En un siècle, Las Vegas s'est imposée dans le panorama urbain américain comme *la* ville du jeu, fondement de sa spécialisation économique et de son affirmation en tant que destination touristique au rayonnement mondial. Toutefois, comme l'a montré le chapitre 3, le jeu n'est pas le seul moteur de croissance de Las Vegas et le tourisme n'est pas l'unique facteur explicatif de la consolidation de l'aire urbaine végasienne.

La première partie a donc révélé un rapport de force constant entre l'omniprésence du jeu et du tourisme dans l'appréhension de Las Vegas et son rôle objectif comme moteur de croissance urbaine. Une première interrogation s'impose alors : retrouve-t-on ce rapport de force dans l'examen de l'urbanité et de la citadinité végasiennes, auquel est consacré la deuxième partie de la thèse ?

Ce deuxième temps de la réflexion rend compte des analyses de l'organisation spatiale et de la structuration physique de l'aire urbaine végasienne, qui constitue le cœur de son urbanité, ainsi que du rapport des Végasiens à leur environnement urbain, soit la définition a minima de la citadinité. L'appréhension de ces notions a été orientée dans un premier temps par une question relativement simple à première vue : qu'est-ce que vivre à Las Vegas au quotidien ? Ce point de départ a été complété par les réflexions suivantes :

1) Comment la spécialisation touristique et la croissance démographique particulièrement soutenue des trente dernières années ont-elles façonné l'urbanité et la citadinité végasiennes ?
2) Peut-on faire totalement abstraction de la spécialisation touristique quand on étudie l'urbanité et la citadinité à l'échelle de l'intégralité de l'aire urbaine végasienne ?
3) Les quartiers touristiques présentent-ils une organisation spatiale et des pratiques urbaines spécifiques, permettant ainsi de mettre en évidence une urbanité et une citadinité qui leur seraient propres ?
4) Comment se traduit pour les habitants de Las Vegas ce rapport de force constant entre les quartiers touristiques et la spécialisation économique autour du jeu d'une part et le « reste » de l'aire urbaine au profil économique identifié comme banal pour

une ville de l'ouest américain (cf. chapitre 3) ? Comment se donne à voir cette tension dans la citadinité des Végasiens ?

En premier lieu, le chapitre 4 répond aux interrogations sur la structuration spatiale de l'aire urbaine végasienne. Ce chapitre vise à identifier les conséquences directes de la croissance démographique sur les modes d'urbanisation et l'urbanité végasienne, en les comparant avec les dynamiques urbaines associées aux villes américaines dans leur ensemble. Selon cette perspective, les processus d'étalement urbain, d'affirmation des centralités périphériques ou encore la gestion politique de la croissance urbaine seront étudiés plus en détail.

Le chapitre 5 cherche à comprendre comment la vision de Las Vegas dans l'opinion commune américaine et dans une grande partie des écrits consacrés à l'aire urbaine est déformée par la spécialisation économique autour de la pratique du jeu et l'existence de quartiers touristiques caractérisés par un enclavement fonctionnel. Ce temps de la réflexion affirme que l'identité des Végasiens et leurs représentations de leur ville ne peuvent être dissociées de cette vision déformée et des discours extérieurs. Dès lors, la déconstruction de cette vision s'impose comme la première étape de la définition de l'urbanité et de la citadinité végasiennes.

Le chapitre 6 propose alors de se concentrer sur le ressenti des Végasiens afin d'aborder les processus de construction identitaire et d'exposer les caractéristiques de la citadinité végasienne. En donnant la parole aux habitants, je veux montrer comment ces derniers souffrent des idées préconçues qui entourent Las Vegas, et comment ils expérimentent au quotidien ce que j'appelle une citadinité de la déficience.

La deuxième partie illustre le passage du théorique à l'opérationnel en donnant à voir l'urbanité et la citadinité végasiennes de façon synchronique. Elle accorde une grande place aux citations qui incarnent la parole des habitants de Las Vegas, et plus particulièrement les Végasiens interrogés lors des entretiens semi-directifs mis en place dans le cadre de la thèse.

Chapitre 4

Urbanisation du bassin de Las Vegas et urbanité de la croissance

La consolidation de l'aire urbaine végasienne dans la deuxième moitié du XX^{e} siècle est marquée par une croissance démographique soutenue, qui atteint des taux record à partir des années 1980. Las Vegas se démarque alors du reste du panorama urbain américain par la rapidité et l'ampleur de cette croissance démographique. Ces records inégalés au XX^{e} siècle aux Etats-Unis invitent à se demander comment l'explosion démographique de la fin du siècle a pu influencer et façonner l'urbanité végasienne ? Ce premier questionnement guide ce chapitre, en suivant plusieurs axes de réflexion :

1) Comment s'est traduit spatialement l'afflux massif de population dans la seconde moitié du XX^{e} siècle, et plus particulièrement à partir des années 1980 ?

2) Comment la croissance végasienne a-t-elle été appréhendée et gérée par les différents acteurs de la vie locale, et notamment par les autorités locales ?

3) Cette croissance végasienne a-t-elle donné lieu à des formes urbaines originales qu'on ne trouverait qu'à Las Vegas ou au contraire s'inscrit-elle dans des dynamiques urbaines observables dans d'autres aires urbaines américaines ?

L'ambition de ce chapitre est de détailler l'urbanité végasienne, en articulant des formes et des dynamiques urbaines observables dans d'autres villes américaines et des manifestations qui seraient spécifiques à Las Vegas. Le propos se concentre sur les aspects matériels de la ville, correspondant bien en cela à la définition de l'urbanité, mais laisse également apercevoir les implications des évolutions physiques de l'aire urbaine sur le quotidien de ses habitants et par conséquent sur la citadinité de Las Vegas.

En premier lieu, je m'intéresse à l'urbanisation du bassin de Las Vegas, c'est-à-dire aux modalités de la concentration de populations dans l'aire urbaine végasienne, en questionnant plus particulièrement la pertinence de la notion d'étalement urbain dans ce cas de figure précis (I). La deuxième partie de ce chapitre opère le glissement de l'urbanisation à l'urbanité

en cherchant à comprendre comment la croissance a façonné la morphologie urbaine et la structuration fonctionnelle de Las Vegas (II). Une spatialisation des jeux de pouvoir permet ensuite de mieux comprendre les interactions entre les différents acteurs de la vie politique locale et l'appréhension de la croissance dans un contexte régional fortement influencé par la pensée libertarienne (III). La dernière partie (IV) propose enfin de mettre en perspective les conséquences économiques et politiques de cette croissance démographique végasienne si soutenue, qui s'affirme comme la principale clé de lecture de l'urbanité végasienne à l'échelle macro.

Afin d'étayer l'analyse de l'urbanité végasienne, je m'appuie dans ce chapitre sur un travail statistique et cartographique de fonds associé à une approche paysagère des formes urbaines végasiennes, qui vient supporter l'argumentaire tout en ayant l'ambition de combler les lacunes de la littérature scientifique existante dédiée à Las Vegas.

I _ Modalités de l'urbanisation du bassin de Las Vegas : la croissance démographique est-elle forcément facteur d'étalement urbain ?

I _ 1° Mesurer l'urbanisation de la vallée de Las Vegas

En premier lieu, il s'agit de mesurer avec précision l'ampleur de l'expansion démographique et spatiale de l'aire urbaine de Las Vegas. Cette tâche, à première vue plutôt simple, révèle les difficultés méthodologiques engendrées par la classification urbaine du Bureau du Recensement américain. En effet, le Census Bureau dispose d'une large nomenclature statistique pour étudier le fait urbain américain, dont les principales sont détaillées dans l'encadré 5.

Encadré 5 : Terminologie urbaine du Bureau du Recensement américain

Terminologie mise à jour et adoptée lors du dernier recensement général de la population, réalisé en 2010. Deux approches peuvent être distinguées : une approche fonctionnelle à petite échelle et une approche plus morphologique à plus grande échelle.

● Appréhension des aires urbaines selon une approche fonctionnelle : *Core Based Statistical Areas* (terme générique). Nomenclature urbaine la plus souvent utilisée dans la littérature scientifique.
Les ***Core Based Statistical Areas*** consistent en un ou plusieurs comtés ou entités territoriales équivalentes, comprenant au moins un noyau (*urbanized area* ou *urban cluster*) d'au moins 10 000 habitants ; ainsi que les comtés limitrophes ayant un degré élevé d'intégration sociale et économique avec le noyau, intégration mesurée par les liens de navetteurs entre le noyau et les comtés associés. […] Le terme de « *Core Based Statistical Areas* » est entré en vigueur en

2003 et désigne à la fois les *metropolitan statistical areas* et les *micropolitan statistical areas*. C'est le Bureau de la gestion et du Budget américain (OMB) qui établit les CBSA pour fournir un ensemble de données cohérent à l'échelle nationale.[47]
Les normes et critères nécessaires à la qualification des CBSA sont publiés dans le journal officiel du gouvernement fédéral, le *Federal Register*. Les critères utilisés pour le recensement de 2010 ont ainsi été publiés au journal officiel en août 2011 (*Federal Register*, vol.76, n°164, 24 août 2011). D'après le recensement 2010, les Etats-Unis comptent 942 CBSA, soit 366 *metropolitan statistical areas* et 576 *micropolitan statistical areas*.

- Metropolitan Statistical Area

Les aires statistiques métropolitaines sont des CBSA, comprenant au moins une aire urbanisée (*urbanized area*) d'au-moins 50 000 habitants.[48]

- Micropolitan Statiscal Area

Les aires statistiques micropolitaines sont des CBSA, comprenant un groupement urbain (*urban cluster*) d'au-moins 10 000 habitants mais de moins de 50 000 habitants.[49]

● A grande échelle, appréhension des noyaux urbains (*urban cores*). Nomenclature moins connue et rarement utilisée dans la littérature scientifique.
La définition des noyaux urbains repose principalement sur les densités du bâti et de population. Pour être qualifié d'urbain, une entité territoriale doit regrouper un minimum de 2 500 personnes, et pour prétendre au statut de noyau urbain, il faut démontrer une densité de 1 000 habitants par mile carré (soit environ 2,6 km²). Les limites des noyaux urbains sont établies à partir des secteurs de recensement (*census tracts*), ce qui peut leur conférer des formes très irrégulières, contrastant fortement avec les tracés des comtés / CBSA. En effet, les noyaux urbains s'affranchissent des entités territoriales (comme les municipalités ou les comtés) pour se concentrer sur les densités de populations.
D'après le recensement 2010, les Etats-Unis comptent 3 601 noyaux urbains, soit 497 aires urbanisées et 3 104 groupements urbains.
Le Bureau du recensement identifie deux types de noyaux urbains :
- Les aires urbanisées (*Urbanized Areas* – UA) comprenant 50 000 personnes ou plus
- Les groupements urbains (*Urban Clusters* – UC) comprenant au moins 2 500 personnes mais moins de 50 000 habitants. Le concept de groupement urbain a été utilisé pour la première fois lors du recensement de 2000.

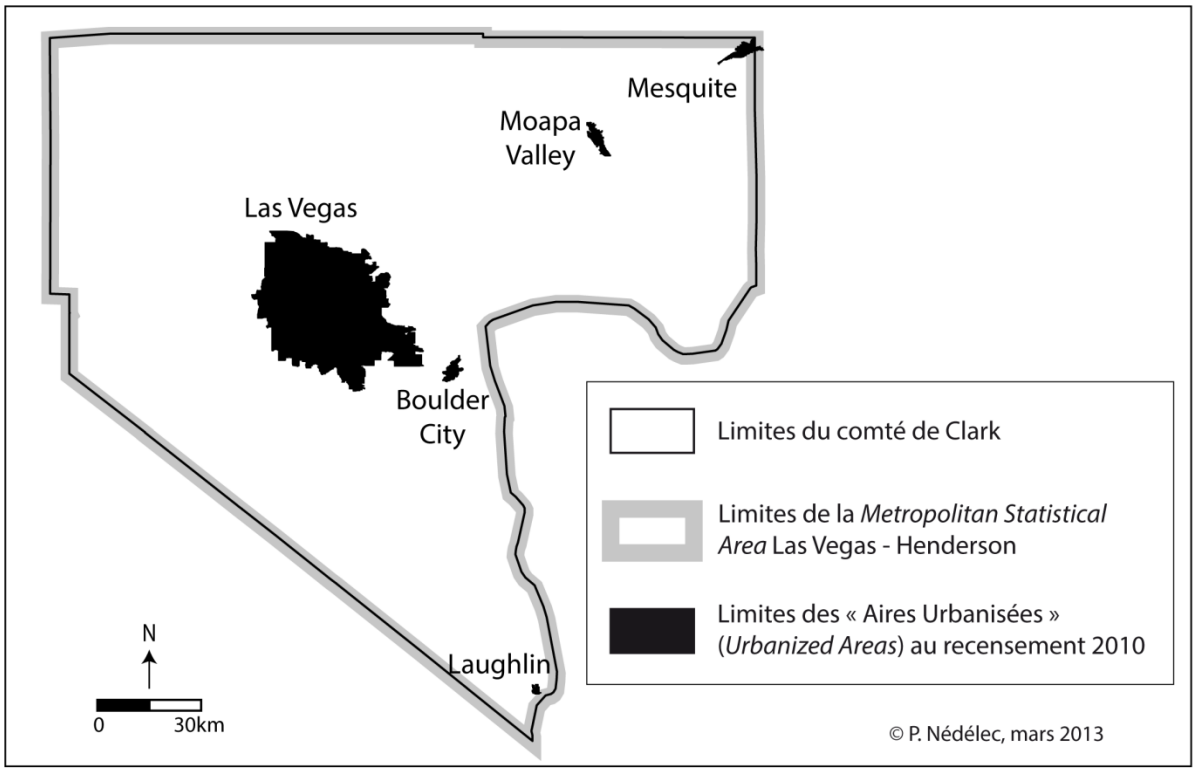
C'est le Bureau du Recensement qui délimite les aires urbanisées pour fournir une meilleure séparation entre le territoire, la population, le logement urbains et ruraux.

Source : US Census
(Geographic Terms and Concepts; 2010 Census Urban Area FAQs).

Outre les évolutions des définitions de chaque catégorie entre les différents recensements, l'approche fonctionnelle n'est pas forcément la plus adaptée pour suivre les évolutions urbaines dans la vallée de Las Vegas. En effet, dans le cas de l'aire urbaine végasienne, les statistiques de la *Metropolitan Statistical Area* Las Vegas-Paradise – devenue depuis le recensement de 2010 Las Vegas –Henderson – ne sont que peu exploitables. Puisque dans leur ensemble les CBSA sont délimitées sur la base des comtés, la MSA Las Vegas-Henderson recoupe l'intégralité du comté de Clark, soit un territoire bien plus vaste que la zone effectivement urbanisée de l'aire urbaine végasienne. De plus, le comté de Clark

comporte d'autres villes de taille conséquente, comme Boulder City, Mesquite, Laughlin ou encore Moapa Valley combinant plus de 44 500 habitants au recensement de 2010, ce qui tend à fausser les statistiques si l'on ne s'intéresse qu'à l'aire urbaine de Las Vegas. La figure 34 met en évidence ce décalage.

Figure 34 : Classification urbaine à l'échelle du comté de Clark



Source : d'après données du US Census Bureau.

A une plus grande échelle, ce sont donc les statistiques sur les noyaux urbains (*urban cores*) qui sont les plus pertinentes pour mesurer la croissance de l'aire urbaine végasienne. Les données relatives à « l'aire urbanisée » (*urbanized area*) de Las Vegas permettent de mesurer, à partir de 1970 (premier recensement pour lequel une telle information existe), avec une certaine précision l'expansion de l'aire urbaine, comme représenté sur la figure 35.

Figure 35 : Croissance spatiale et démographique de l'« aire urbanisée » végasienne (1970-2010)

	Croissance spatiale		**Croissance démographique**	
	Superficie en kilomètres carrés	Pourcentage d'augmentation	Population totale	Pourcentage d'augmentation
1970	313,9		236 681	
1980	478	+ 52 %	432 874	+ 83 %
1990	598,5	+ 25 %	697 348	+ 61 %
2000	740,6	+ 24 %	1 314 357	+ 88 %
2010	1079,9	+ 46 %	1 886 011	+ 43 %
Evolution totale 1970-2010	+ 766 km²	+ 244 %	+ 1 649 330 habitants	+ 697 %

Source : calculs personnels d'après Census Bureau.

Ainsi, entre 1970 et 2010, l'aire urbanisée végasienne a plus que triplé de surface, passant de 313 km² à 1 079 km², soit une augmentation de 244 %. Ces données statistiques confirment à première vue le postulat courant selon lequel Las Vegas, au même titre que Los Angeles, Phoenix ou Atlanta, sont des cas d'école de l'*urban sprawl* américain. A des fins pédagogiques, le Programme des Nations Unies pour l'Environnement illustre par exemple la thématique de l'étalement urbain avec l'exemple de Las Vegas (figure 36), qui « est l'illustration des problèmes d'un étalement urbain effréné »[50], en s'appuyant sur une comparaison d'images satellites de l'aire urbaine réalisées par la NASA entre 1970 et 2000[i].

Figure 36 : Images satellite de Las Vegas (1970-2000)

Source : Earthshots, USGS.

De même, plusieurs supports multimédia jouent du montage vidéo d'images satellites pour insister sur la croissance spatiale de l'aire urbaine, comprise comme synonyme implicite de l'étalement urbain (Britannica 2010, NASA 2012). Toutefois, l'extension spatiale n'est qu'un aspect de la croissance végasienne, et doit être mise en perspective avec l'expansion démographique de l'aire urbaine. Alors que l'aire urbanisée a triplé, dans le même intervalle, la population a été multipliée par 8, passant de 236 681 habitants en 1970 à 1 886 011 en 2010. L'intensité de la croissance démographique a ainsi été supérieure à la croissance spatiale, même si celle-ci est remarquable par son ampleur.

Peut-on alors parler d'étalement urbain à propos de la croissance urbaine de Las Vegas ces quarante dernières années ? La réponse à cette question nécessite un détour sur l'historique et le sens donné à la notion d'étalement urbain.

[i] Bureau d'information du GRID-Arendal, membre du réseau du Programme des Nations Unies pour l'Environnement ; consulté le 14/01/2013, www.grida.no/graphicslib/detail/urban-sprawl-las-vegas_5e4b#.

I _ 2° Croissance ou étalement urbain ?

Il faut s'interroger sur les transformations urbaines directement imputables à la croissance, en premier lieu l'étalement urbain. La pertinence du recours à la notion d'étalement urbain (*urban sprawl*) est à justifier et à mettre en relation avec un travail de définition, trop peu souvent explicite dans la littérature existante.

a. Origine et définition de l'étalement urbain

Il n'existe pas de définition unique qui fasse autorité au sujet de l'étalement urbain (Gillham 2002). Traduction littérale d'*urban sprawl*, l'étalement urbain désigne à l'origine un phénomène qui est apparu aux Etats-Unis dans le courant du XX^{e} siècle. L'étalement urbain doit être différencié de l'expression plus générale de croissance urbaine, définie comme :

> « Augmentation de la population des villes, des surfaces qu'elles occupent, et des activités et des richesses qu'elles concentrent. » (Pumain, Paquot et Kleinschmager 2006 p.77)

Les origines même du terme d'étalement urbain sont délicates à établir. Selon l'*Oxford English Dictionnary*, c'est en 1934, dans un article du *Times London*, qu'apparaît pour la première fois le terme d'*urban sprawl* :

> « Nous devrions être prêts à coopérer […] pour l'établissement d'une ceinture verte autour du grand Londres, qui est déjà trop vaste dans son étalement urbain. »[51]

Dans son acception la plus large, l'étalement urbain désignerait donc un phénomène d'extension des surfaces bâties et d'éloignement spatial par rapport aux centres urbains. L'historien R. Bruegmann (2005) démontre, à l'aide de nombreux exemples urbains depuis l'Antiquité, que cette pratique est intrinsèque aux modes d'habiter adoptés par les ménages les plus aisés. Les citadins fortunés ont toujours cherché à s'installer aux marges de la ville pour profiter de plus grandes demeures dans un environnement préservé de la foule (populaire) et de la pollution ; ce qui ne les empêchaient pas de plébisciter en parallèle les habitations d'apparat situées en centre-ville au plus près des lieux de pouvoir. Malgré cette démonstration, dans l'usage commun, le terme d'étalement urbain est généralement connoté négativement et associé, de façon plus ou moins explicite, outre à un processus d'expansion spatiale, à des problèmes environnementaux, à une mauvaise gestion urbaine et à une antithèse du développement durable. Au cœur des définitions contemporaines, dominent les thèmes du développement incontrôlé et de la prédation de la ville sur les terres agricoles et / ou les espaces ouverts (*open spaces*).

> « la diffusion de développements urbains (tels que des habitations et des centres commerciaux) sur des terres non développées à proximité d'une ville »[52] (*Merriam-Webster Dictionnary*)

> « l'expansion incontrôlée d'une aire urbaine sur la campagne environnante ; une zone caractérisée par cette expansion »[53] (*Oxford English Dictionnary*)

> « développement de faible densité, dépendant de l'automobile, au-delà des limites des zones de service et d'emploi »[54] (Sierra Club 1998)

R. Bruegmann propose une définition de travail de l'étalement urbain qui cherche à s'affranchir des jugements de valeur implicites qui lui sont associés :

> « définir [l'étalement urbain] de la façon la plus basique et objective possible en tant que développement urbain de faible densité, dispersé, sans planification systématique de l'aménagement du territoire de grande envergure ou à l'échelle régionale. »[55] (2005 p.18)

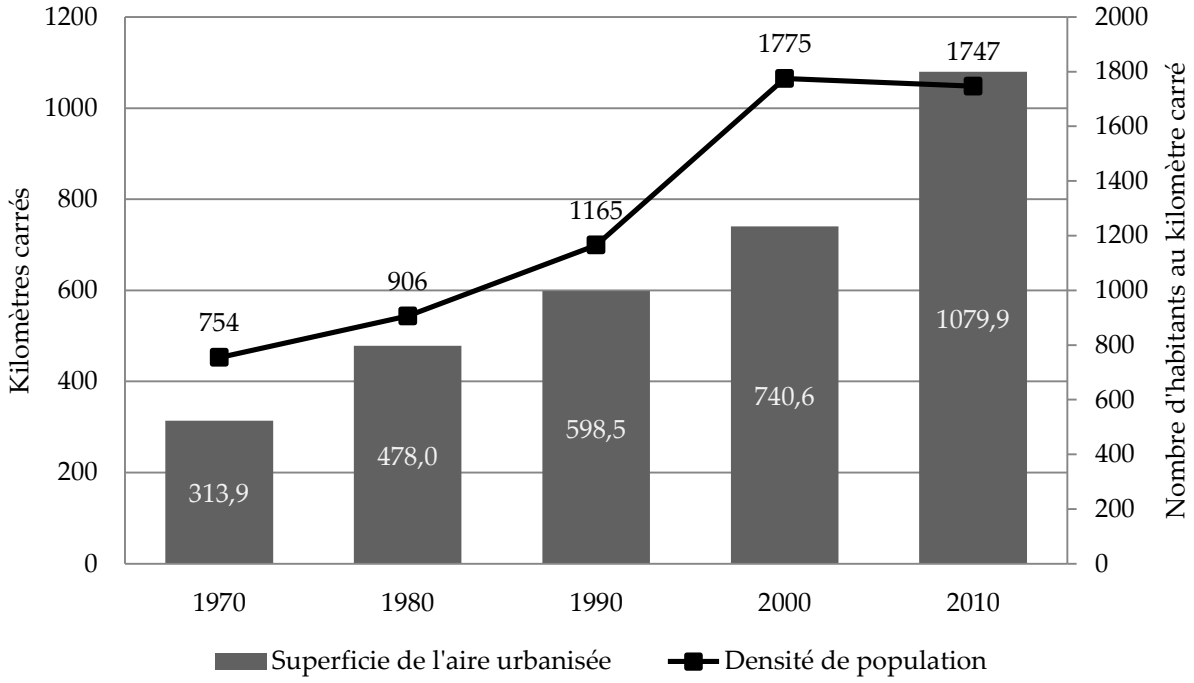
O. Gillham (2002) affine encore l'appréhension du processus en identifiant deux grandes dimensions rassemblées sous la même étiquette de l'étalement urbain. Est alors privilégiée soit une approche quantitative en fonction des densités (d'habitants ou d'habitations), soit une approche morphologique en fonction des formes et des pratiques urbaines dominantes. D'un point de vue quantitatif, il faut s'interroger sur les critères et les seuils statistiques qui sont mobilisés pour justifier le passage de la qualification d'extension des superficies urbaines bâties à celle d'étalement urbain. D'un point de vue morphologique et fonctionnel, la notion d'étalement urbain informe sur la formation de nouveaux paysages et interroge l'adaptation des pratiques urbaines à cette nouvelle donne urbaine.

b. Approche quantitative : densification de l'aire urbaine

L'approche quantitative de l'étalement urbain met l'accent sur les évolutions parallèles de l'extension spatiale et de la croissance démographique d'une aire urbaine. Une critique récurrente exprimée à l'encontre de l'étalement urbain, notamment par les associations de défense de l'environnement, est l'augmentation constante de la consommation de terres par habitants, aux dépens d'usages agricoles ou de milieux naturels jusqu'alors préservés de l'exploitation humaine (Sierra Club 1998). Dès lors, l'étalement urbain est associé à une diminution problématique des densités urbaines, qu'il s'agit de confirmer ou d'infirmer dans le cas végasien.

Le calcul de la densité de population s'impose comme la première donnée quantitative à établir. Comme représenté sur la figure 37, comme la croissance démographique a été supérieure à la croissance spatiale, la densité de population dans l'aire urbaine de Las Vegas a augmenté entre 1970 et 2010.

Figure 37 : Evolution de l'« aire urbanisée » de Las Vegas (1970-2010)



Source : calculs personnels d'après Census Bureau.

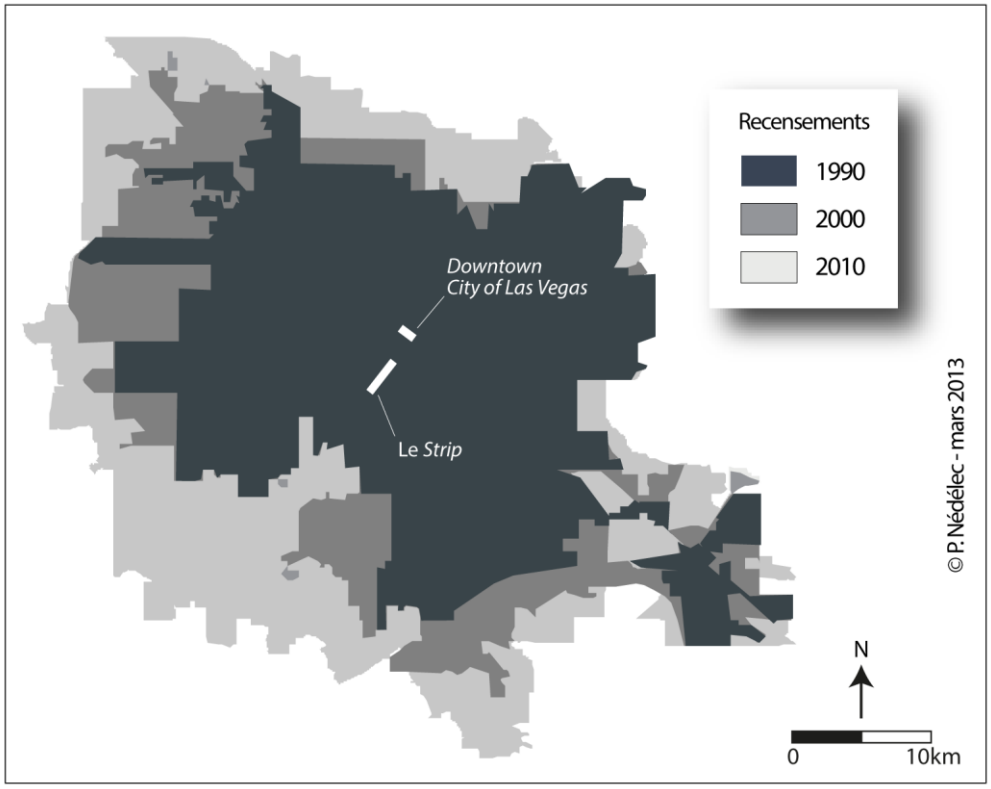
La densité de population n'est pas le seul indice statistique à informer sur l'intensité de l'habiter urbain. A l'instar, de la proposition d'Eric Charmes (2010), il est intéressant d'établir le « ratio entre la surface urbanisée, c'est-à-dire l'emprise au sol de la ville, et le nombre d'habitants ». En d'autres termes, il faut se demander si l'extension spatiale de l'aire urbaine a entraîné une plus grande consommation de terre *per capita*. Pour cela, la superficie urbanisée est divisée par le nombre d'habitants, soit l'inverse du calcul de la densité de population. Alors qu'un Végasien disposait en moyenne de 1 326 mètres carrés en 1970, il n'en dispose plus que 573 en 2010. Ces deux données statistiques indiquent donc que, malgré la réalité de l'extension spatiale, l'aire urbaine de Las Vegas s'est densifiée depuis 1970.

Affirmer la densification de l'aire urbaine végasienne, malgré l'ampleur incontestable de son extension spatiale, va à l'encontre des idées reçues sur la supposée boulimie spatiale des villes de l'Ouest et de la Sunbelt. R. Lang (2003) propose d'expliciter ce faux-sens selon lequel les aires urbaines de l'ouest des Etats-Unis seraient forcément moins denses et plus étalées que celles de l'est. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, les aires urbaines de l'Ouest font face à plus de contraintes et d'entraves au développement urbain, en raison de l'aridité et du manque d'eau, de la prédominance de la propriété fédérale et indienne, et enfin de la présence de reliefs montagneux. L'analyse de R. Lang confirme l'observation faite au sujet de l'aire urbaine végasienne : les aires urbaines de l'Ouest sont plus denses que celles de l'Est. Les métropoles les moins denses, les plus étendues, et par conséquent les plus touchées par le processus d'étalement urbain, se situent alors au sud-est des Etats-Unis : la moitié orientale de la Sunbelt bénéficie en effet de l'attractivité démographique et économique de cet ensemble régional sans être soumises aux contraintes hydrographiques, de relief ou de

propriété foncière. D'après les classements établis par R. Lang, c'est Nashville qui atteint le plus faible score de densité, alors que Salt Lake City atteint le score le plus élevé. Le Bureau du Recensement confirme l'analyse de R. Lang : selon le recensement de 2010, l'aire urbaine de Las Vegas-Henderson se classe au 10e rang des « aires urbanisées les plus densément peuplées »[i]. Avec une densité de 4 524 habitants par mile carré (1 747 habitants au kilomètre carré), l'aire urbaine végasienne se situe bien au-dessus de la moyenne nationale des aires urbanisées, soit 2 534 habitants au mile carré, mais bien loin de la densité de Los Angeles-Long Beach-Anaheim, première du classement avec 6 999 habitants au mile carré.

La densification de l'aire urbaine doit néanmoins être nuancée dans une perspective multiscalaire, puisque tous les quartiers n'ont pas forcément connu les mêmes trajectoires. Grâce aux données du Bureau du Recensement américain, il est possible de cartographier avec précision cette croissance spatiale à l'échelle de l'ensemble de l'aire urbanisée (figure 38).

Figure 38 : Extension spatiale de l'« aire urbanisée » de Las Vegas (1990-2010)



Source : d'après Census Bureau (*shapefiles* des « aires urbanisées »).

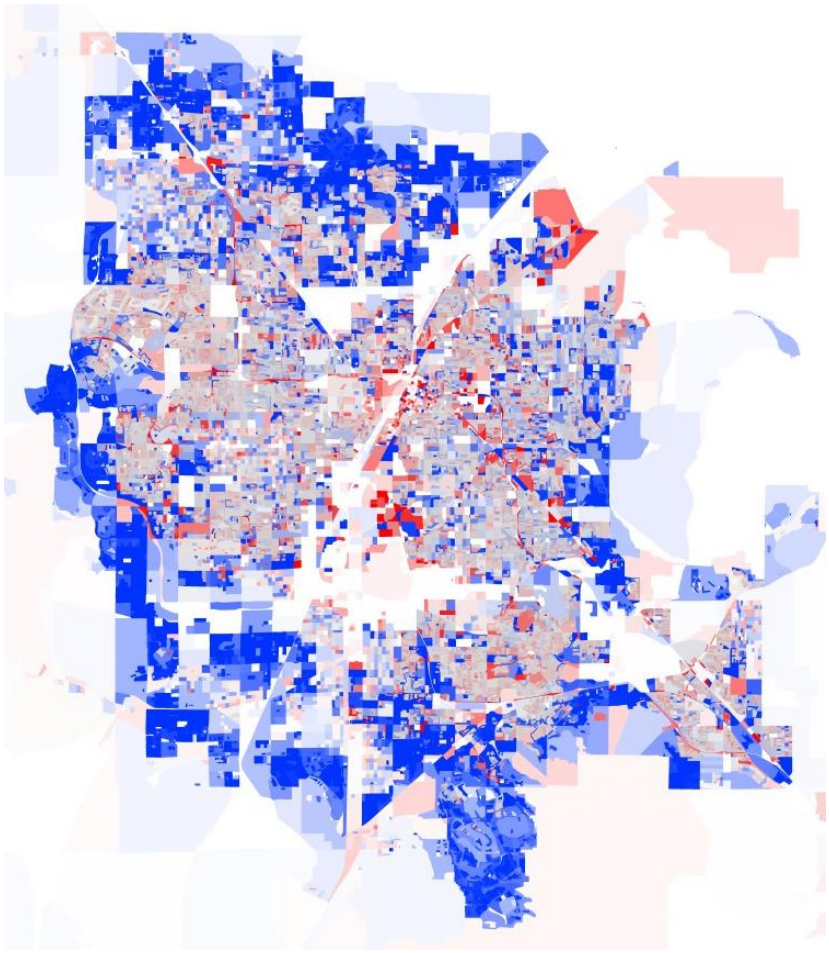
Jusque dans les années 1990, la concentration de la population dans la partie orientale de la vallée s'explique par les contraintes historiques d'approvisionnement en eau et la proximité avec le lac Mead (cf. chapitre 3). Avec l'explosion de la demande immobilière au tournant des années 1990-2000, les promoteurs privilégient la construction de vastes ensembles

[i] Census Bureau, "2010 Census Urban Area Facts", consulté le 29/09/2013, www.census.gov/geo/reference/ua/uafacts.html.

résidentiels et se tournent pour cela vers la moitié occidentale de la vallée, encore faiblement développée. L'augmentation générale des prix de l'immobilier permet aux entreprises de facilement répercuter les coûts liés au raccordement aux réseaux techniques (notamment d'eau), et donc de s'éloigner de plus en plus du lac Mead. La croissance urbaine des années 2000 a ainsi lieu principalement vers l'ouest, et notamment dans un quart sud-ouest de la vallée qui garde encore aujourd'hui des traces de son urbanisation récente (cf. *infra*).

A plus grande échelle, la dernière période intercensitaire (2000-2010) laisse apparaître des trajectoires différentes opposant les quartiers centraux et péricentraux de l'aire urbaine et les quartiers périphériques. Comme l'indique la figure 39, les gains de populations entre 2000 et 2010, représentés par un bleu profond, sont majoritairement concentrés aux marges extérieures de l'aire urbaine et délaissent le centre.

Figure 39 : Evolution démographique de l'aire urbaine végasienne (2000-2010)



Légende : Cette carte représente « à l'aide d'un code couleur les changements de densité de population entre 2000 et 2010. Dans les aires urbaines, un bleu profond indique que la population a doublé (ou plus), un rouge vif signifie que tout le monde est parti, le gris dénote une absence de changement, et les tons intermédiaires représentent le spectre des augmentations et des diminutions comprises entre ces situations. Au-dessous de 5 000 habitants au mile carré, ces couleurs s'estompent vers le blanc, quand aucun n'habitant n'était présent ni en 2000 ni en 2010. »[56] (Source des données : Recensement de la population du US Census 2000 et 2010).

Source : Datapointed.net, « Growth Rings – Las Vegas » consulté le 05/10/2013, www.datapointed.net/visualizations/maps/growth-rings/las-vegas-nevada/.

Les populations ont ainsi souvent quitté leurs quartiers centraux et péricentraux au profit des nouveaux ensembles résidentiels aux franges de l'aire urbaine. Toutefois, la préférence pour ces marges n'est pas forcément synonyme de vastes parcelles ou de quartiers caractérisés par une faible densité du bâti, considérés comme caractéristiques de l'étalement urbain, au contraire. Les vastes développements résidentiels de type *master planned communities* situés en grande périphérie de l'aire urbaine se démarquent nettement par leurs densités d'habitations et dans certains cas la relative petitesse des parcelles. Cette situation va à l'encontre du schéma classique associé à l'étalement urbain, selon lequel ce processus accentuerait un gradient de densité urbaine, diminuant au fur et à mesure que l'on s'éloigne des nœuds de centralité ; ce qui se répercute sur la morphologie et les paysages végasiens.

D'un point de vue quantitatif, on peut donc conclure que l'aire urbaine de Las Vegas n'a pas, à proprement parler, expérimenté d'étalement urbain. Bien que la croissance spatiale ait été notable, elle a été inférieure à la croissance démographique, ce qui a entraîné une densification globale de l'aire urbanisée. L'analyse des données statistiques doit alors être mise en regard avec l'appréhension morphologique et fonctionnelle de l'étalement urbain. L'ouverture de l'analyse aux formes et aux paysages urbains permet alors d'élargir la réflexion à l'impact de la croissance sur l'urbanité végasienne.

II _ Une urbanité façonnée par la croissance

I _ 1° Approche morphologique et fonctionnelle

Une définition morphologique et fonctionnelle de l'étalement urbain augmente la portée de la notion et invite à appréhender différemment les formes de la croissance urbaine. La définition de l'étalement urbain proposée par O. Gillham synthétise cette approche par les formes et les pratiques urbaines :

> « L'étalement urbain (qu'il soit qualifié d'urbain ou de périurbain) est une forme d'urbanisation qui se distingue par un mode de développement en saute-mouton, des artères commerciales, de faibles densités, une séparation des usages du sol, une prédominance de l'automobile, et des espaces publics et ouverts minimaux. […] L'étalement urbain (qu'il soit qualifié d'urbain ou de périurbain) est la forme typique de la plupart des développements périurbains de la fin du XX^{e} siècle. »[57] (2002 p.8)

Selon cette définition, le développement urbain végasien depuis les années 1980 est typique de l'étalement urbain. Les différentes caractéristiques morphologiques et fonctionnelles identifiées par O. Gillham sont successivement étudiées en détail pour valider cette affirmation.

a. Prédominance de l'automobile

L'essor des déplacements automobiles est un facteur explicatif clé dans l'adoption du zonage et le plébiscite de quartiers résidentiels en périphérie des aires urbaines, voire marqués par un certain isolement. Les formes urbaines caractéristiques de l'étalement urbain seraient alors la traduction spatiale de la prédominance de la voiture individuelle comme mode de déplacement.

Bien que dans le cas de l'aire urbaine de Las Vegas l'influence de l'automobile dans la constitution des paysages urbains soit incontestable, cette dernière doit être relativisée par une comparaison nationale. Un moyen d'estimer l'importance du recours à la voiture dans la vie des individus consiste à mesurer le temps moyen du trajet domicile / travail. Selon le Bureau du Recensement américain, le « temps moyen de transport vers le lieu de travail pour les travailleurs de 16 ans et plus qui ne travaillent pas depuis leur domicile »[58] est estimé à 25,4 minutes à l'échelle nationale et à 23,6 minutes dans l'Etat du Nevada. L'« aire urbanisée » de Las Vegas s'aligne sur la moyenne nationale, puisqu'un Végasien met en moyenne 24,1 minutes pour aller de son domicile à son lieu de travail[i]. Las Vegas se situe bien loin des aires urbaines les plus exigeantes pour les navetteurs, comme Los Angeles, San Francisco ou encore Washington, D.C.[ii].

Il n'empêche que l'aire urbaine de Las Vegas a été profondément façonnée par l'automobile et qu'elle est difficilement appréhendable sans voiture. Se déplacer à pied est ainsi une quasi hérésie pour les Végasiens et pour les visiteurs de passage : quand les trottoirs existent, ce qui n'est en général pas le cas à l'intérieur des lotissements résidentiels, ils sont le plus souvent réduits à leur strict minimum. L'espace dédié aux piétons est minimal notamment en comparaison avec l'emprise de la voirie, avec des routes qui vont d'environ 8 mètres de large pour les routes à double sens à une trentaine de mètres (deux fois cinq voies) pour les axes de communication majeurs (soit un peu plus que les Champs Elysées à Paris, également une deux fois cinq voies), et même jusqu'à 50 mètres de large pour les voies express (comme Hoover Highway, ou le Las Vegas Boulevard). La rue s'affirme alors comme le domaine de

[i] American Community Survey, 5-Year Estimate 2007-2011 (Table GCT0801).

[ii] Il faut en moyenne 42,7 minutes aux habitants de St Charles, aire urbanisée localisée dans la grande périphérie de Washington, D.C., pour rejoindre leur lieu de travail, soit le pire temps de trajet moyen de tout le pays.

la voiture et rares sont les piétons qui osent s'y aventurer[i]. L'hostilité matérielle envers les piétons s'incarne également par l'absence récurrente de passage piétonnier pour traverser les routes, ce qui complique encore plus la pratique de la marche à pied dans l'aire urbaine. Quand les passages piétons existent, ils sont régulièrement rendus dangereux par des feux de signalisation défectueux. Ces dernières années, la presse locale a beaucoup écrit à ce propos, à la suite de plusieurs accidents graves, parfois mortels, entre piétons et automobilistes, et ce jusque sur le Strip (Hansen 2011, Planas 2011, Potter 2012, Ryan 2012). Faisant écho à un classement national des villes américaines les plus dangereuses pour les piétons établi par l'association Transportation for America (2011), un article récent du *Las Vegas Review Journal* souligne la gravité de la situation :

> « Commencez par des vitesses élevées, des routes larges et peu de passages piétons, et ensuite ajoutez des piétons imprudents et des conducteurs distraits. Cette formule meurtrière a tué 29 piétons sur les routes du comté de Clark [de janvier à juillet 2012], une moyenne d'un chaque semaine. […] En 2011, [l'association] Transportation for America a classé la vallée de Las Vegas au 6e rang des aires métropolitaines américaines les plus dangereuses pour les piétons, en se basant sur le nombre de piétons tués entre 2000 et 2009, en hausse par rapport à son 11e rang dans le précédent classement de l'organisation en 2009. En moyenne, 42 piétons ont été tués chaque année dans cette période de 10 ans. »[59] (Potter 2012)

Le journaliste établit un lien de cause à effet entre une conception de la ville pour l'automobile et la dangerosité d'être un piéton à Las Vegas, parlant d'un « problème d'ingénierie » (*engineering problem*) :

> « Tandis que Las Vegas s'étalait vers l'extérieur, ses routes ont été conçues pour déplacer des voitures uniquement – parfois aux dépens de la sécurité des piétons. »[60] (*idem*)

A l'envergure et la relative dangerosité des routes, s'ajoutent l'omniprésence des parkings, éléments du paysage central dans l'aire urbaine végasienne. Puisque l'essentiel des déplacements sont motorisés, les parkings sont indispensables du lieu de résidence au lieu de destination finale, commerces, bureau, école. Les parkings de surface dominent car ils sont les moins chers à construire et les plus simples à utiliser. Ils sont généralement peu aménagés d'un point de vue paysager puisque cela constituerait une concurrence envers les panneaux indicateurs et publicitaires. Les parkings-silos sont également très présents, notamment dans le centre-ville de City of Las Vegas, où ils occupent des îlots entiers, comme l'illustre la planche photographique 7. Dans leur ouvrage de référence, Venturi, Scott Brown et Izenour (1977) soulignent le poids de la voiture individuelle dans la structuration du Strip. Selon leur analyse, les panneaux publicitaires le long du Las Vegas Boulevard ont été conçus

[i] Mon utilisation des trottoirs, quand je me déplaçais depuis ou vers un arrêt de bus, a d'ailleurs souvent été soulignée par des coups de klaxons de la part d'automobilistes, ce que j'ai interprété comme de la surprise, voire de l'incompréhension.

et disposés afin d'attirer le regard des automobilistes roulant sur cet axe de communication majeur, au statut d'autoroute urbaine jusqu'en 1974 (et l'achèvement de l'autoroute I15).

Planche photographique 7 : Les parkings-silos comme indice de la domination automobile

Les parkings-silos sont un élément incontournable des paysages urbains du centre-ville de City of Las Vegas, exprimant le recours massif à la voiture individuelle pour se déplacer dans l'aire urbaine. Ces parkings particulièrement imposants d'un point de vue visuel desservent aussi bien les quelques immeubles de bureau et les administrations que les hôtels-casinos de Fremont Street.

Ci-dessus, des parkings publics, avec des systèmes d'abonnements mensuels (à gauche) ou entièrement gratuits (à droite). – Localisation : ci-dessus à gauche, 4th Street et Bridger Avenue ; ci-dessus à droite, Bridger Avenue et 1st Street.

Ci-dessus, les parkings-silos d'hôtels-casinos : à gauche, le El Cortez ; à gauche le parking du Golden Nugget, au premier plan devant les tours des chambres. – Localisation : ci-dessus à gauche, intersection Ogden Avenue et 7th Street ; ci-dessus à droite, intersection South Casino Center Boulevard et Carson Avenue.

L'omniprésence des parkings est un tel invariant dans les paysages urbains façonnés par l'automobile qu'elle a donné naissance à un type d'organisation commerciale spécifique, et typique des formes urbaines de l'étalement urbain, le *strip mall*, dont l'*Oxford English Dictionary* propose la définition suivante :

> « Origine états-unienne. Une zone commerciale (fréquemment périurbaine) consistant en une rangée ou un groupe de commerces, restaurants, etc. (généralement contigus), faisant typiquement face à un parking partagé. »[61]

Le *strip mall*, que l'on pourrait traduire par un corridor commercial, est reconnaissable à son architecture linéaire, le plus souvent basse, et ses vastes parkings. A noter, les *strip malls* ne rassemblent pas uniquement des commerces et des lieux de récréation, ils accueillent également des bureaux et des cabinets pour les professions libérales. Les principales voies de communication en sont parsemées, comme la figure 40 le montre.

Figure 40 : Vue panoramique d'un paysage de *strip mall* le long de Tropicana Avenue

Ce *strip mall* appelé « University Plaza », situé le long de Tropicana Avenue à l'intersection avec Maryland Parkway (à gauche de la photographie) présente une offre commerciale très classique avec un magasin locomotive, le supermarché alimentaire Vons à gauche de la photographie et des commerces secondaires (garagistes, restaurants, manucure…). On retrouve bien ici l'architecture caractéristique de magasins alignés en parallèle de la voie de circulation dont ils sont séparés par une vaste superficie de parking en plein air.

Le célèbre dessinateur britannique Glen Baxter a su saisir l'association paradoxale entre l'omniprésence, voire l'obsession, de la voiture individuelle et les grands espaces sauvages de l'Ouest (figure 41[i]).

Figure 41 : L'automobile au service de la Conquête de l'Ouest

Source : www.glenbaxter.com.

L'aire urbaine de Las Vegas a ainsi connu un développement urbain concomitant de la généralisation massive de la voiture individuelle dans la deuxième moitié du XX^{e} siècle. En découle non seulement une conception de la ville essentiellement basée sur les déplacements

[i] Légende du dessin : « 'Quelle vue stupéfiante' songea Kit. Il doit y avoir assez d'espace pour au moins 80 000 véhicules. ».

automobiles, mais cela conduit également à un cercle vicieux qui accentue les faibles densités commerciales, la dispersion sous la forme des *strip malls* et favorise l'urbanisation diffuse.

b. Urbanisation diffuse et zonage résidentiel

L'aire urbaine de Las Vegas reflète la conception de l'aménagement de la ville en vigueur depuis le début du XX^{e} siècle aux Etats-Unis, à savoir une séparation des usages du sol en zones ou en districts. Originellement conçue pour protéger les citadins aisés des nuisances et pollutions des usines et des ensembles industriels, le zonage urbain a conduit à une différenciation forte entre quartiers résidentiels d'une part et activités commerciales et industrielles d'autre part. Outre la distanciation fonctionnelle, les quartiers résidentiels se sont progressivement distingués par leurs formes et leur morphologie urbaines, qui ont elles-mêmes évolués dans le temps. Alors que les zones résidentielles les plus anciennes sont caractérisées par la géométrie de leur trame viaire, les développements les plus récents affichent des tracés beaucoup plus arrondis et des courbes sinueuses. Les intersections de rues à angles droits disparaissent pour laisser la place à un maillage courbe, faisant la part belle aux allées en escargot débouchant sur des culs-de-sac. L'impasse est plébiscitée par les acheteurs qui y voient une localisation idéale qui protège des désagréments d'un trafic automobile important, garantit une plus grande sécurité pour les enfants et représente un gage de maintien de la valeur financière du bien immobilier. Ce sont ces paysages résidentiels tout en rondeur qui incarnent l'étalement urbain dans l'opinion commune et qui sont souvent sous-entendus dans l'expression de « développement périurbain » (*suburban development*).

La catégorisation et la classification des formes urbaines végasiennes reprennent en partie les travaux de Stephen Wheeler (2008). Cet architecte-urbaniste a étudié les modalités morphologiques de la croissance urbaine de six aires urbaines américaines entre 1860 et 2005 afin de dégager des « configurations morphologiques » pour chaque grande période de développement urbain. Ces configurations morphologiques prennent en compte :

> « le tracé des rues, la taille et la forme des parcelles, l'empreinte des bâtiments, la conception du site, et le mélange d'utilisation des sols »[62] (Wheeler 2008 p.403)

Ses travaux sont particulièrement intéressants en ce qu'ils permettent de comparer le cas de Las Vegas à d'autres grandes aires urbaines américaines, à savoir Boston, Atlanta, Minneapolis, Albuquerque et Portland (dans l'Oregon). Les recherches de S. Wheeler donnent également des informations quantitatives sur l'emprise à l'échelle de l'aire urbaine végasienne des paysages de l'étalement urbain.

Parmi les sept configurations morphologiques identifiées pour décrire la croissance urbaine des années 1980-2005, qui sont détaillées dans la figure 42, deux se démarquent pour l'analyse de l'étalement urbain en général, et des paysages urbains végasiens en particulier : les « lotissements suburbains » (*suburban tracts*) et « l'étalement rural » (*rural sprawl*).

Figure 42 : Configurations morphologiques de la croissance urbaine récente (1980-2005) selon Stephen Wheeler

Formes résidentielles actuelles	Profil des rues / Taille des îlots	Mélange des usages du sol	Densité résidentielle	Taille typique des logements et forme des parcelles	Echelle du lotissement
Etalement rural	Trame viaire peu rigoureuse ; variété de connectivité des rues ; peu ou pas de structure d'îlot	Faible	Très faible densité ; taille des parcelles typiquement entre 1 et 5 acres	Maisons petites à moyennes ; entre 93 et 232 m² ; large variété de types de structure et de formes de parcelles.	Petite échelle : 1-20 parcelles
Marge haut de gamme	« *Loops and lollipops* » ; trame viaire lâche ; faible connectivité ; grands îlots irréguliers ; niveau d'aménités élevé (piscines, golf, sentiers, etc.)	Faible	Faible densité ; parcelles typiquement entre 0,1 et 0,4 hectare	Grandes maisons ; entre 186 et 465 m² ; forme des parcelles qui varient souvent en raison des prestations sur mesure	Petite à moyenne échelle ; 10-100 parcelles
Lotissements suburbains	« *Loops and lollipop*s » ; trame viaire étroite ; faible connectivité ; taille des îlots modérée ; îlots irréguliers	Faible	Densité faible à modérée ; parcelles typiquement entre 371 m² et 0,1 hectare	Maisons moyennes ; entre 139 et 279 m² ; formes des maisons et des parcelles répétitives	Moyenne à grande échelle ; 20-1000 et plus parcelles
Multifamilial	Voies d'accès aux formes arrondies ; taille des îlots et connectivité des rues modérées	Faible	Densité modérée à forte ; entre 8 et 60 logements par acres	Appartements petits à moyens et condos ; entre 46 et 139 m²	Echelle moyenne ; 20-500 parcelles
Terrains pour caravanes	Voies très étroites et linéaires ; petits îlots ; connectivité modérée	Faible	Densité modérée à forte ; parcelles typiquement entre 139 et 278 m²	Petits logements ; entre 46 et 93 m²	Echelle moyenne ; 50-200 parcelles
New Urbanism	Trame viaire de type grille orthogonale ; forte connectivité des rues	Faible mais quelques ajouts de commerces et de bureaux	Densité modérée : parcelles typiquement entre 232 et 557 m²	Formes des maisons variées incluant dépendances et maisons mitoyennes ; diversité des configurations des parcelles	Grande échelle ; 100-1000 et plus parcelles
Dévelop-pement progressif	Trame viaire peu rigoureuse : ajout aléatoire de rues ; taille des îlots et connectivité des rues varient	Faible à modéré ; a souvent une variété de petits commerces	Densité faible à modérée ; les parcelles sont irrégulières et les tailles varient	Taille petite à moyenne ; entre 93 et 232 m²	Petite échelle ; 1-20 parcelles

Source : Wheeler 2008 p.408. Voir annexe 8 pour la version originale.

Selon la classification de S. Wheeler, les dynamiques urbaines d'étalement urbain se traduisent dans les paysages urbains soit par la configuration des « lotissements suburbains » (*suburban tracts*), soit par celle de « l'étalement rural » (*rural sprawl*). Les « lotissements suburbains » sont définis comme un type de développement typique de la standardisation des maisons individuelles et de la construction en masse de vastes programmes immobiliers, exclusivement résidentiels, avec des densités moyennes de 4 à 8 habitations par acre. L'« étalement rural » serait alors l'étape ultime de l'étalement urbain et de la diminution des densités dans les marges d'une aire urbaine :

> « Cette forme de développement de très faible densités se distingue par de très grandes parcelles entre un et cinq acres, une trame viaire lâche et peu rigoureuse, et de vastes superficies d'espace ouvert qui sont intercalées entre les lotissements. »[63] (2008 p.405)

Les analyses morphologiques de S. Wheeler confirment les travaux statistiques présentés par R. Lang (2003) présentées plus haut : Las Vegas est l'aire urbaine étudiée qui présente le plus faible taux d'« étalement rural », loin derrière Boston, la plus concernée par le phénomène. En revanche, il est vrai que le tissu urbain végasien est majoritairement caractérisé par les « lotissements urbains », correspondant en cela certes aux critères morphologiques de l'étalement urbain, mais non dans leur expression la plus poussée. Le tableau de la figure 43 reprend ainsi de façon synthétique et statistique les conclusions de S. Wheeler :

Figure 43 : Répartition des usages des sols selon S. Wheeler (2008)

Forme (1980-2005)	Albuquerque	Atlanta	Boston	Las Vegas	Minneapolis-St. Paul	Portland (OR)	Moyenne
Lotissement	16 %	58 %	15 %	**51 %**	39 %	44 %	37 %
Etalement rural	52 %	20 %	71 %	**5 %**	40 %	20 %	35 %
Marge haut de gamme	10 %	4 %	2 %	**5 %**	10 %	5 %	6 %
Multifamilial	1 %	3 %	1 %	**3 %**	1 %	3 %	2 %
Terrains pour caravane	1 %	1 %	0 %	**0 %**	0 %	1 %	1 %
Développement progressif	12 %	1 %	2 %	**21 %**	1 %	5 %	7 %
Commercial	4 %	4 %	3 %	**6 %**	2 %	5 %	4 %
Industriel / Bureaux	4 %	9 %	6 %	**9 %**	7 %	19 %	9 %
New Urbanism	0 %	0 %	0 %	**0 %**	0 %	0 %	0 %

Source : Wheeler 2008 p.408. Voir annexe 8 pour la version originale.

Ce sont les aires urbaines qui ont connu les taux de croissance les plus rapides à la fin du XX^{e} siècle qui connaissent les plus forts pourcentages de « lotissements suburbains », à savoir Las Vegas et Albuquerque : les promoteurs ont en effet privilégié les développements standardisés pour pouvoir répondre rapidement à la demande immobilière. Las Vegas se démarque également des autres aires urbaines étudiées, à l'exception là encore

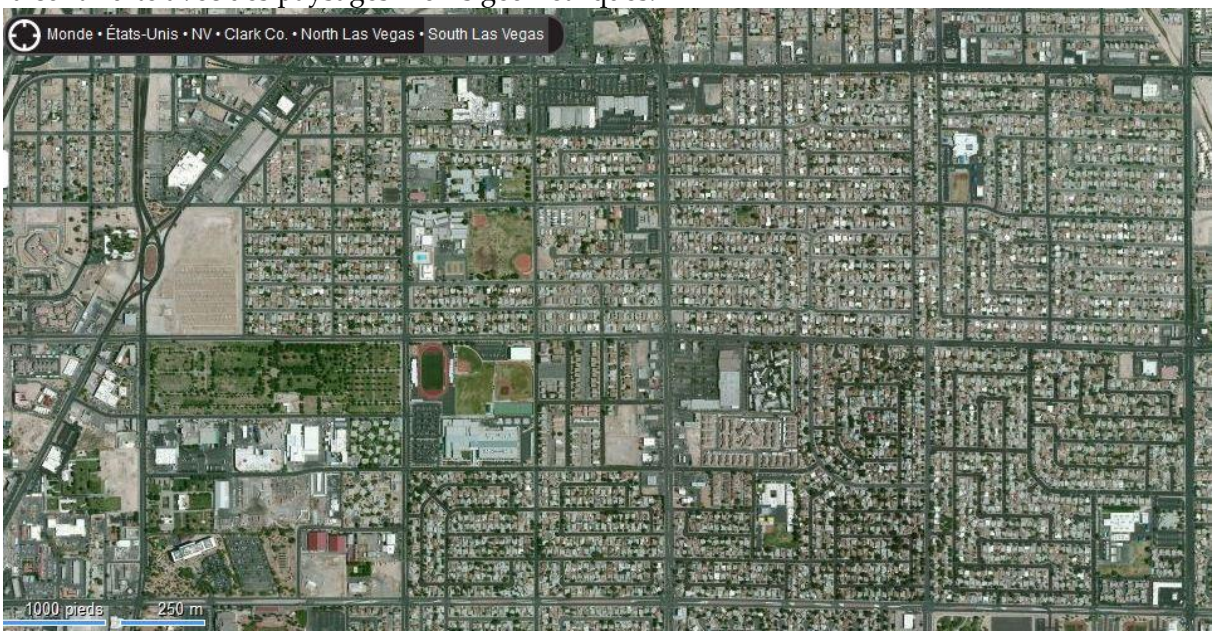
d'Albuquerque, par l'importance des « développements progressifs » (*incremental subdivisions*), définis par :

> « des trames viaires variées ou peu rigoureuses et une diversité des tailles d'îlots, des formes d'habitations, des configurations de parcelles, des densités résidentielles, et des utilisations des sols. »[64] (Wheeler 2008 p.407)

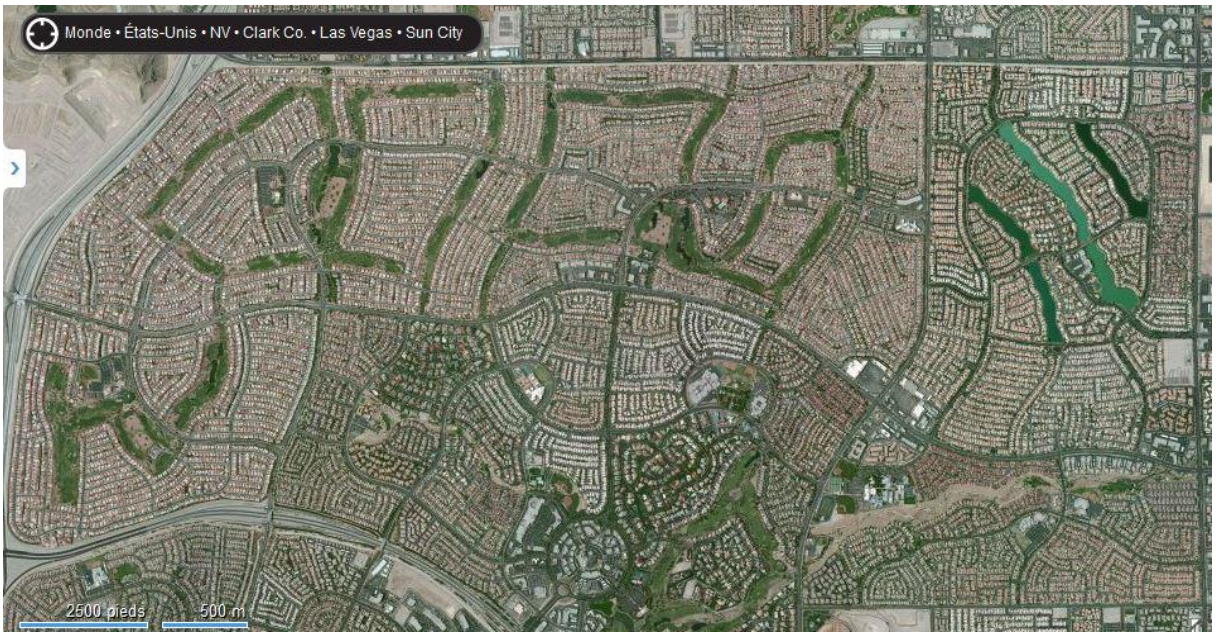
La prédominance de la « configuration morphologique » des « lotissements suburbains » à Las Vegas s'explique notamment par le développement irrégulier des vastes terrains de la moitié ouest de la vallée, soumis à une forte spéculation foncière (cf. *infra*).

Planche photographique 8 : Analyse paysagère des différences morphologiques de l'aire urbaine végasienne

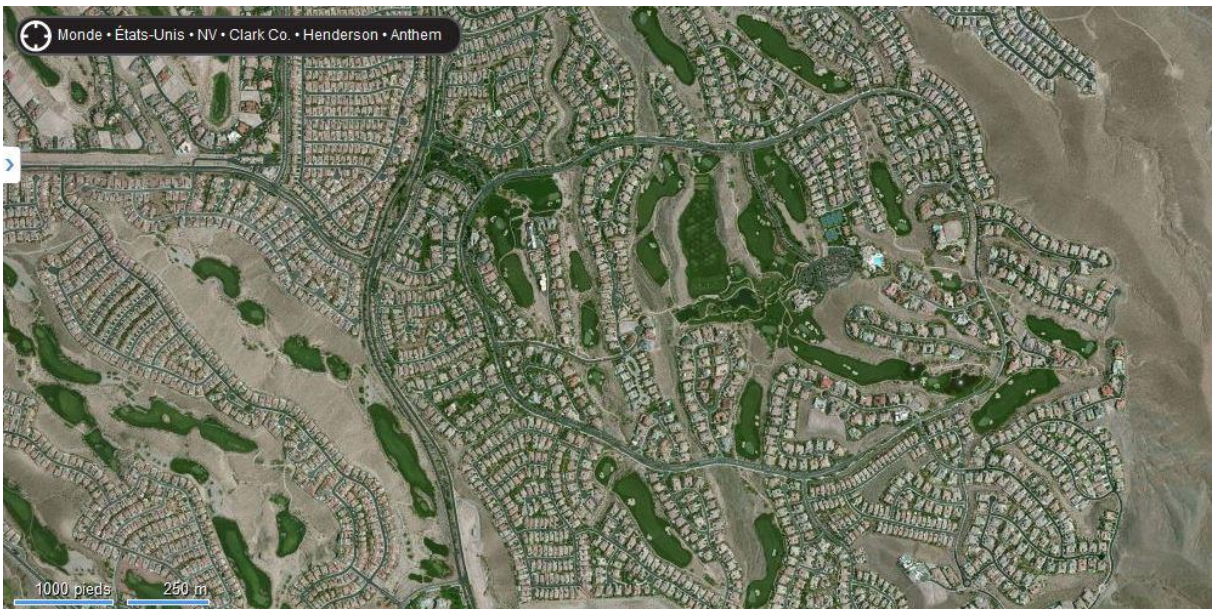
Ci-dessous, paysage du centre géographique de l'aire urbaine, ici autour du centre-ville historique de North Las Vegas. Le bâti est dense et structuré autour d'une trame viaire principale et secondaire orthogonale et régulière. Les formes plus arrondies des voies d'accès secondaires observables au sud-est de cette photographie aérienne illustrent le passage progressif mais dans la continuité avec des paysages moins géométriques.



Les paysages urbains des périphéries de l'aire urbaine végasienne, ci-dessous le nord du vaste ensemble résidentiel de Summerlin, se démarquent par un maillage arrondi et tout en courbes. La trame viaire est organisée en cosses monofonctionnelles qui révèlent une connectivité limitée entre les différents lotissements, structurés autour de cul-de-sac et d'impasses. La présence d'aménagements paysagers (parcs, lacs artificiels) donne des indications quant aux niveaux de prestations et donc des prix de l'immobilier.



Les piémonts montagneux des franges extérieures de l'aire urbaine végasienne sont particulièrement recherchés par des populations aisées à très aisées, désirant profiter de la vue sur l'ensemble du bassin de Las Vegas et de la proximité du désert. Ci-dessous, le quartier Anthem Country Club, situé dans la municipalité d'Henderson, a été construit sur le piémont des Black Mountains, autour d'un terrain de golf et marque la limite du front d'urbanisation au sud de l'aire urbaine.



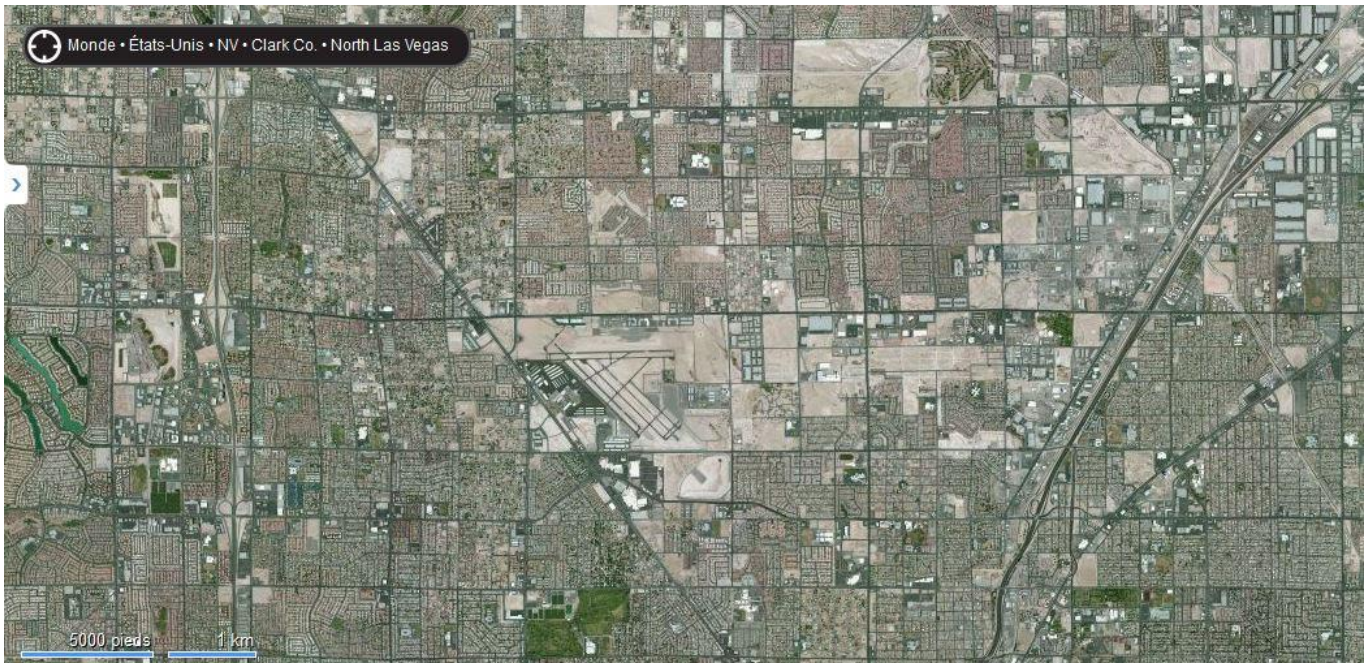
Source : photographies satellites, Bing.com/maps, consulté le 29/09/2013.

La planche photographique 8 donne des exemples de ces différentes configurations morphologiques, replacées à l'échelle de l'aire urbaine. Les paysages du centre géographique de l'aire urbaine sont constitués de quartiers géométriques avec de fortes densités de bâti (cf. paysages de North Las Vegas) qui sont progressivement remplacés par des quartiers à la trame viaire arrondie et plus lâche au fur et à mesure que l'on se dirige vers les périphéries (cf. paysages de Summerlin). La continuité du bâti, en dépit des changements morphologiques, témoigne d'une extension de l'aire urbanisée linéaire et régulière depuis les

noyaux urbains originels. La frange extérieure de l'aire urbaine concentre les développements résidentiels hauts de gamme qui correspondent aux « marges haut de gamme » de S. Wheeler (cf. paysages de Anthem), qui s'étalent sur les piémonts des différentes chaînes montagneuses du bassin, faisant de la vue sur l'aire urbaine un fort argument de vente. L'évolution des formes de la trame viaire répond alors à un gradient centre-périphérie, des noyaux de peuplement originels de la vallée, à savoir les centres-villes historiques, vers les quartiers périphériques, qui se confirme dans l'ensemble de l'aire urbaine végasienne.

A cette urbanisation continue majoritaire dans l'aire urbaine s'oppose une urbanisation discontinue (*leapfrog development*) et plus diffuse caractérisée par un développement parcellaire plus irrégulier, voire anarchique, qui repose sur un mitage de l'espace rural et des développements immobiliers dispersés et isolés les uns des autres. L'absence de régularité dans la construction des parcelles donne naissance à des paysages en échiquier (*checkerboard*) où alternent les parcelles construites (qui seraient l'équivalent des cases noires de l'échiquier) et des parcelles laissées vacantes (qui seraient les cases blanches). Le phénomène de mitage résidentiel est amplifié aux marges extérieures de l'aire urbaine, et exerce une pression anthropique très forte sur les environnements naturels désertiques, mais est également présent au cœur de l'aire urbaine, remettant alors en cause la régularité de la progression du front d'urbanisation et du gradient centre-périphérie. L'exemple de la municipalité de North Las Vegas met en évidence les poches de faibles densités du bâti au cœur de l'aire urbaine (figure 44).

Figure 44 : Paysage en échiquier et urbanisation diffuse au cœur de la municipalité de North Las Vegas

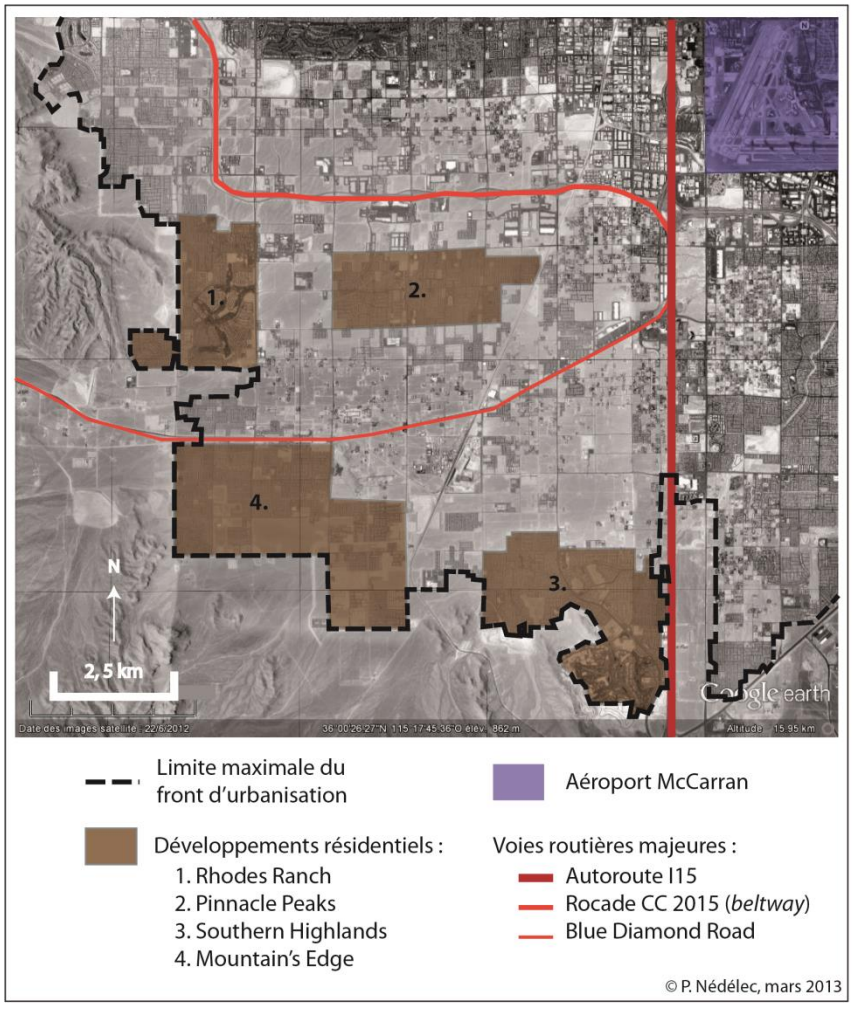


Source : photographie satellite, Bing.com/maps, consulté le 29/09/2013.

La photographie satellite de la figure 44 permet d'identifier un paysage en échiquier, faisant ressortir les nombreuses friches urbaines au cœur de l'aire urbaine végasienne, qui entraînent des ruptures fortes au sein du tissu urbain. Un entretien avec un urbaniste de la municipalité (Robert Eastman, 30 avril 2013) m'a permis de comprendre les facteurs explicatifs de ce paysage particulier. La concentration des parcelles non bâties, reconnaissables par leur couleur beige, encadrées par les deux axes de communication majeurs que sont Rancho Drive à l'ouest et l'autoroute I à l'est, s'explique par la présence du petit aéroport de North Las Vegas, source de nuisances et de la présence d'un sol peu favorable à la construction.

Aux marges de l'aire urbanisée, la confrontation entre des usages du sol très différents produit des paysages originaux qui alternent zones d'habitat très concentré et zones peu bâties avec une forte dispersion intercalaire, correspondant au motif de l'échiquier. Comme l'illustre la figure 45, ces paysages sont particulièrement présents dans le quart sud-ouest de l'aire urbaine, qui a accueilli plusieurs grands projets immobiliers à la fin des années 1990 (Rhodes Ranch) et dans les années 2000 (Pinnacle Peaks, Southern Highlands, Mountain's Edge).

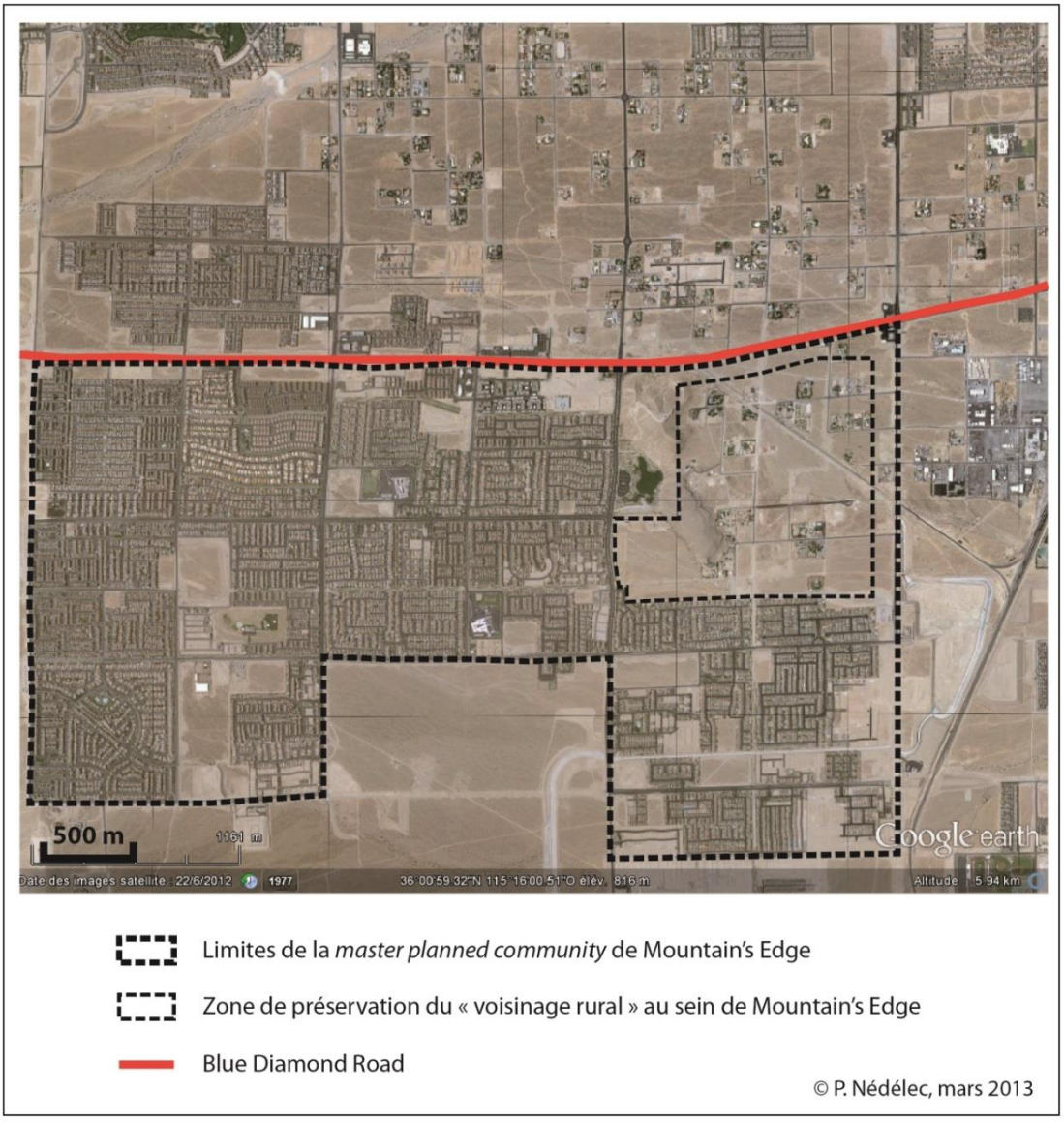
Figure 45 : Mitage résidentiel dans le quart sud-ouest du bassin de Las Vegas



Source : d'après image satellite Google Earth, prises le 22 juin 2012

L'étude de l'ensemble résidentiel de Mountain's Edge (cf. figure 46) souligne l'importance du mitage dans le quart sud-ouest de la vallée. Ce projet immobilier délimite le front d'urbanisation au sud-ouest de l'aire urbaine, dans le territoire non-incorporé du comté de Clark. La densité moyenne y est de 8 logements par acre (maisons individuelles), soit environ 20 logements par hectare, ce qui correspond à du « résidentiel périurbain » (*Residential Suburban*) selon la classification de zonage adoptée par les autorités du comté de Clark. Les lotissements résidentiels à forte densité s'opposent alors fortement aux parcelles limitrophes, occupées par quelques maisons et fermes isolées. La continuité du bâti et les densités relativement importantes de ce projet immobilier contrastent ainsi fortement avec une zone à l'urbanisation discontinue de « voisinage rural » (*Rural Neighborhood*), zonage qui limite la densité à 2 logements par acre au maximum, soit environ 5 logements par hectare.

Figure 46 : Mountain's Edge, îlot de fortes densités aux franges de l'aire urbaine végasienne



Source : d'après image satellite Google Earth, prises le 22 juin 2012

Mountain's Edge dénote par rapport à son environnement immédiat, où dominent des populations de fermiers et d'éleveurs, dont les intérêts et les usages diffèrent des habitants du lotissement. En effet, à l'exception des grands ensembles résidentiels précédemment cités, le quart sud-ouest de l'aire urbaine présente un profil très rural où se sont maintenus de nombreux ranchs et écuries. La crise des *subprimes* et l'effondrement du marché immobilier à partir de 2007 a mis un terme à la course à la construction dans ce secteur, limitant la densification du bâti et faisant ainsi cohabiter les ensembles résidentiels et les zones rurales restées épargnées par l'urbanisation.

c. Absence de centralités fortes et faiblesse des espaces publics

Aux Etats-Unis, les nœuds de centralité ne sont pas forcément localisés au centre géographique et / ou historique d'une aire urbaine. Bien au contraire, la ville américaine contemporaine indique une tendance forte à la dispersion de centres secondaires à l'échelle de l'aire urbaine, et notamment dans les couronnes périphériques. Les centralités périphériques se multiplient, ce qui a notamment inspiré le néologisme de villes-lisères ou *edge cities* (Garreau 1991). Les nœuds de centralité urbaine reposent sur une capacité d'attraction, de concentration en un quartier. Cette capacité se mesure par l'aptitude d'un quartier à polariser les activités et les individus des quartiers alentours. Les centralités sont alors variables selon les fonctions urbaines concernées, qu'elles soient économiques et financières, commerciales, politiques, de loisirs ou culturelles. Si plusieurs nœuds de centralités végasiens sont identifiables, leurs capacités d'organisation et de structuration de l'aire urbaine sont néanmoins souvent limitées. Les centres historiques de North Las Vegas et de Henderson, tout comme celui de City of Las Vegas, sont ainsi dépourvus d'une capacité de polarisation forte à l'échelle de leur territoire municipal. La combinaison entre des noyaux de centralités historiques faibles et une conception précoce de la ville autour de l'automobile et de la voiture individuelle a conduit à un éparpillement des bureaux, des entreprises et des commerces sur l'ensemble de l'aire urbaine, qui amplifie dans un second temps l'incapacité des centres historiques à polariser leurs alentours.

L'éparpillement des activités et des fonctions urbaines va de pair avec la difficile constitution d'espaces publics qui joueraient le rôle de catalyseur de l'animation urbaine. A l'exception des parcs urbains, les espaces publics font défaut dans l'aire urbaine de Las Vegas. Pour pallier le manque d'espace public et les faibles centralités, ont émergé des formes urbaines spécifiques qui se situent entre le centre commercial et la rue marchande piétonne. Conçus autour de l'offre commerciale, ces mises en scène de quartier reprennent les codes visuels de la rue et de l'espace public, mais dans un environnement privatisé aux usages et aux publics contrôlés et surveillés, ce qui les rapproche du Strip et de Fremont Street Experience. Ces ensembles commerciaux (Townsquare, Tivoli Village) participent de la privatisation généralisée de l'aire urbaine végasienne et de la ville américaine en général, qui influence de plus en plus les pratiques urbaines.

Parallèlement au façonnement des paysages urbains de Las Vegas et de l'affaiblissement des centralités historiques, la croissance démographique soutenue et l'affirmation d'une aire urbaine végasienne millionnaire ont eu des répercussions sur les modalités de la vie des habitants. Afin d'ébaucher la description de la citadinité végasienne, auxquels sont consacrés les chapitres suivants, il est nécessaire ici de présenter comment les modalités de l'urbanisation végasienne ont des implications sur les populations locales.

II _ 2° Implications des modalités de l'urbanisation végasienne sur ses habitants

Parce que la croissance urbaine est un facteur clé dans la compréhension de l'aire urbaine végasienne, d'autant plus marquant quand on considère son ampleur et sa rapidité, il m'a semblé important de demander aux habitants de Las Vegas comment ils appréhendaient toutes ces évolutions urbaines. Afin de confirmer l'hypothèse selon laquelle les idées de changement et de constantes transformations urbaines sont au cœur de l'appréhension de la vie quotidienne à Las Vegas, j'ai posé aux habitants la question suivante : « Depuis que vous habitez à Las Vegas, pensez-vous que beaucoup de choses ont changé ? » (cf. annexe 3, question 3). La réponse fut unanimement positive : tous les habitants que j'ai interrogés dans le cadre de ce questionnaire ont constaté de profonds changements dans leur environnement urbain. Ceux qui n'habitent à Las Vegas que depuis peu ont avant tout remarqué les effets de la crise économique et l'arrêt soudain des nombreux chantiers qui parsèment l'aire urbaine.

Les résidents de longue date, quant à eux, insistent sur le changement radical qu'ils ont vécu en assistant à la transformation de Las Vegas d'une petite ville ou d'une ville moyenne, en fonction de leur date d'installation, à une grande aire urbaine, frôlant aujourd'hui les deux millions d'habitants. Pour Joyce par exemple, le contraste est particulièrement saisissant puisque le bassin de Las Vegas n'accueillait que 30 000 résidents permanents quand sa famille a emménagé en 1954 (questionnaire #7). De même, quand Bruce s'est installé avec sa famille à Las Vegas, il n'y avait qu'environ 480 000 personnes dans le bassin (questionnaire #24), et le couple Barbara et Barney insiste sur le fait que, lorsqu'ils ont emménagé au début des années 1990, l'aire urbaine était sous la barre du million d'habitants (questionnaires #8 et #9). Les gains démographiques se sont traduits par des transformations très importantes des paysages urbains et de la façon de vivre dans une ville qui était auparavant vécu comme un gros bourg rural, ce qu'illustrent les citations suivantes, extraites des entretiens avec des habitants.

> « c'était une petite ville, tout le monde connaissait tout le monde, on marchait partout, très différent de ce que c'est aujourd'hui. Tu ne peux plus… c'est le jour et la nuit, tu ne peux vraiment pas comparer. Quelqu'un qui est arrivé à Las Vegas

même ces dix dernières années n'a pas la moindre idée de ce à quoi ressemblait la ville. »[65] (questionnaire #7)

« Quand je suis arrivé ici pour la première fois [en 1977], [Las Vegas] me rappelait une petite ville de l'Ouest, parce que c'était comme ça politiquement et socialement »[66] (questionnaire #22)

Douglass, arrivé à la fin des années 1960, évoque une dans laquelle le désert était le terrain de jeu préféré des enfants, une « ville de cowboy » (*cowboy town*) selon le mot d'un autre résident de longue date Robert (questionnaire #22) :

« On avait l'habitude d'aller tirer là-bas [à Seven Hills] quand j'étais petit, parce qu'il n'y avait rien là-bas. Maintenant, on serait dans des maisons. »[67] (questionnaire #4)

Laura, qui est née à Las Vegas et aujourd'hui âgée de 48 ans, souligne que cet état d'esprit de petite ville qu'elle a connu étant enfant a disparu et est bien différent de l'enfance de son propre fils :

« Quand j'étais petite, on pouvait aller dehors : la règle, c'était 'soyez à la maison quand l'éclairage public s'allume'. Là où j'ai grandi, c'était très sûr, un joli quartier […] on avait tout ce désert, lui [son fils] n'a jamais eu cette sorte de liberté. »[68] (questionnaire #11)

Au-delà de la nostalgie, plusieurs des personnes interrogées témoignent de la transformation radicale des paysages urbains végasiens depuis leur installation :

« le paysage a définitivement changé. [Là où elle vivait à Henderson] C'était un immeuble d'habitant tout neuf, il n'y avait rien, le désert tout autour. C'est passé d'être situé dans le désert à être complètement entouré de constructions, et maintenant, quand je passe à côté en voiture, c'est juste incroyable, tout cet espace désertique est complètement recouvert de bâtiments et de commerces et de restaurants et de centres commerciaux, c'est complètement rempli. Il n'y a plus d'espace vide. Maintenant, tout est parti. »[69] (questionnaire #1)

« Las Vegas s'est extrêmement développé depuis mes 13 ans [en 1999]. Las Vegas a énormément grandi en taille. Il y a tout simplement des coins de la ville sur une carte que je ne comprends simplement pas ! Que je ne peux tout simplement pas concevoir […] Ça me stupéfie que la ville se soit étendue aussi loin. Quand on a emménagé ici [Cheyenne et Rainbow], on vivait pratiquement à la périphérie de la ville, et mes parents sont toujours plus ou moins au même endroit [aujourd'hui] : la ville s'étend sur plusieurs miles, probablement sur 7 ou 8 miles dans les deux directions, à la fois au nord et à l'ouest de là, du coup ils ne vivent absolument plus en périphérie de la ville ! La population a explosé, Vegas a probablement plus que doubler de taille par rapport à quand nous avons emménagé ici. »[70] (questionnaire #21)

Les infrastructures routières sont souvent prises comme marqueur de la croissance et de l'expansion spatiale de l'aire urbaine : nombreux sont ceux qui se souviennent du temps « où

il n'y avait qu'une seule autoroute », ou quand la route se finissait à telle intersection pour devenir un chemin de terre (*dirt road*) :

> « Quand je suis arrivé ici [en 1977], la seule autoroute, c'était l'Interstate 15 et c'était une autoroute à deux voies »[71] (questionnaire #22)

> « Je sais que quand on a emménagé ici [en 1995], je crois que ma grand-mère disait qu'il y avait seulement une autoroute et maintenant il y a beaucoup d'autoroutes différentes. »[72] (questionnaire #24)

Dans les années 1990, la croissance était tellement soutenue que même les cartes n'arrivaient pas à suivre le rythme, comme le raconte Jeff :

> « Je me souviens, au cœur du boom, ils faisaient des cartes, des cartes GPS et des cartes papier, il y avait tellement de constructions sur tellement de routes qu'ils n'arrivaient pas à suivre et ils devaient créer de nouvelles cartes tous les 6 mois ou quelque chose comme ça. Je me souviens de ça, c'était un peu étrange. »[73] (questionnaire #14)

Les quartiers touristiques, et notamment le Strip, n'ont pas été épargnés par ces changements en profondeur. Bruce résume le changement d'échelle des établissements du Strip, teinté d'une légère critique, comme le laisse entendre l'emploi du mot « métastase », qui relève du registre de la maladie :

> « Beaucoup de changements ont eu lieu en terme de taille des bâtiments le long du Strip : tous les hôtels et les casinos ont métastasé pour devenir ces lieux énormes, tu sais, là où on avait l'habitude d'en avoir des relativement petits. »[74] (questionnaire #24)

J'ai moi-même constaté lors de mes six années de terrain à Las Vegas de grands changements, alors même que j'ai visité la ville pendant une période de ralentissement très marqué des constructions nouvelles. J'ai ainsi assisté à l'ouverture de nouveaux établissements comme le complexe de City Center et de l'hôtel-casino Cosmopolitan, tout comme j'ai pu vivre les rénovations en profondeur des casinos Imperial Palace, Fitzgerald's et Sahara devenus respectivement The Q, The D Las Vegas et SLH ainsi que la fermeture définitive du casino Lady Luck. En dehors des quartiers touristiques, ont été inaugurés dans l'intervalle de ma thèse : plusieurs bâtiments du Symphony Park (Lou Ruvo Center Brain for Brain Health, Smith Center for the Performing Arts), les nouveaux hôtels de ville de City of Las Vegas et de North Las Vegas, les musées Neon Museum, Mob Museum et le Discovery Children's Museum, de même qu'un nouveau terminal et une nouvelle tour de contrôle[i] à l'aéroport McCarran.

Plus largement, la croissance est un véritable leitmotiv de la littérature sur Las Vegas : à partir des enquêtes transcrites dans le Harwood Report, les auteurs présentent la croissance

[i] La nouvelle tour de contrôle de l'aéroport, qui atteindra une hauteur de 107 mètres 352 pieds), devrait être achevée d'ici le début de l'année 2015, pour prendre le relais de l'actuelle tour, d'une hauteur de 56 mètres (185 pieds), inaugurée en 1983 (www.mccarran.com).

comme « le mantra de Las Vegas »[75] (Harwood et Freeman 2004 p.40). De même, le chroniqueur local James Reza l'affirme : « Ici, le changement n'est pas remis en question, il est attendu. »[76] (2010) ; ce que confirme Dee.

> « les choses ne restent jamais les mêmes ici à Las Vegas, c'est toujours : des trucs neufs, neufs, neufs ici »[77] (questionnaire #3)

Différentes enquêtes auprès des Végasiens ont constaté que pour certains habitants, avoir pris part à cette incroyable croissance urbaine est une véritable source de fierté (Harwood et Freeman 2004 p.9-10, Futrell et *alii* 2010b p.14). Les habitants que j'ai interrogés ont exprimé cette satisfaction d'avoir vécu un moment historique :

> « Quand je suis arrivé ici, c'était en pleine croissance, en 2006. […] C'était plutôt passionnant, c'était cet endroit passionnant et plein de vie où il fallait être. »[78] (questionnaire #5)
>
> « Une des choses que j'adore au sujet de Las Vegas, c'est cette énergie. »[79] (questionnaire #2)
>
> J'ai l'impression d'avoir été là quand tout a commencé, quand la grande impulsion a eu lieu. […] Je suis fier d'avoir fait partie de la construction de cette université »[80] (questionnaire #4)

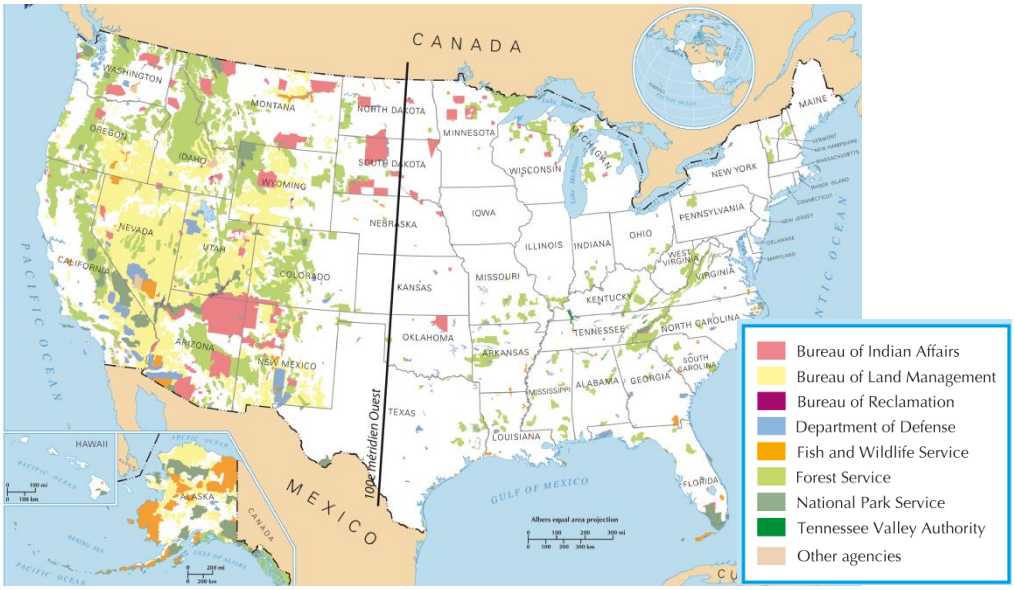
Ainsi, même si l'aire urbaine de Las Vegas est loin d'être le pire exemple d'étalement urbain aux Etats-Unis, l'ampleur de sa croissance spatiale depuis les années 1950 est indéniable, constituant ainsi un trait majeur de l'urbanité végasienne. Il est dès lors nécessaire de préciser le contexte régional, historique et politique, qui a permis un tel phénomène.

III _ Contextualisation de la croissance végasienne : spatialisation des jeux de pouvoir

III _ 1° La vente des terres fédérales

La moitié occidentale des Etats-Unis, délimité par le 100e méridien Ouest, se distingue de la moitié orientale en matière de propriété du sol : en effet, comme représenté sur la figure 47, l'emprise foncière fédérale est beaucoup plus marquée dans les Etats de l'Ouest.

Figure 47 : Emprise des terres fédérales aux Etats-Unis



Source : NationalAtlas.gov, US Department of the Interior. Modifications P. Nédélec, avril 2013.

Le gouvernement fédéral possède environ 2,5 millions de kilomètres carrés, ce qui représente 27,7 % du territoire national (Gorte et *alii* 2012). Plus de la moitié de ces terres fédérales (56 %) sont situées dans les 11 Etats de l'Ouest continental[i], et ce pourcentage monte à 92 % si l'Alaska et Hawaï sont pris en compte. Au sein de cet ensemble occidental, le Nevada se démarque comme étant l'Etat avec la plus forte proportion de terres fédérales du pays : selon un rapport du Congrès, 81,1 % de ses terres sont sous le contrôle du gouvernement fédéral, et ce sans inclure les terres sous le contrôle du Ministère de la Défense (*idem*) Différentes agences se partagent la gestion des terres fédérales, comme le présente la figure 48.

Figure 48 : Emprise foncière de l'Etat fédéral

Ministère	*Nom de l'agence*	*Domaine(s) de compétence*
Ministère de l'Intérieur	Bureau of Land Management (BLM)	Gestion des terrains publics
	Fish and Wildlife Service (FWS)	Gestion et préservation de la faune
	National Park Service (NPS)	Gestion des parcs naturels et des monuments nationaux
	Bureau of Reclamation	Gestion des ressources en eau et des infrastructures hydrauliques
	Bureau of Indian Affairs (BIA)	Gestion des terres indiennes
Ministère de l'Agriculture	Forest Service (USFS)	Gestion des forêts nationales
Ministère de la Défense	Armée de terre Armée de l'air Marine	Défense

[i] Selon la division territoriale adoptée par le Bureau du recensement, l'Ouest des Etats-Unis (*West*) rassemble 13 Etats, à savoir l'Arizona, le Colorado, l'Idaho, le Montana, le Nevada, le Nouveau Mexique, l'Utah, le Wyoming, la Californie, l'Oregon et l'Etat de Washington, auxquels il faut ajouter l'Alaska et Hawaii. Selon le dictionnaire *Merriam-Webster*, l'expression « *continental United States* » fait référence au territoire continental et exclut par conséquent l'Alaska.

Le fort contraste entre l'ouest et l'est des Etats-Unis en termes de propriétés du sol s'explique par l'histoire de la conquête territoriale américaine. La conquête de l'Ouest a été fortement promue par le gouvernement fédéral, via une série de mesures législatives incitatrices (Land Ordinance de 1785, Mining Law de 1872, Desert Land Act de 1877 notamment). Les terres n'ayant pas pu être toutes attribuées à des particuliers, notamment dans les Etats les plus difficiles à mettre en valeur, le gouvernement fédéral s'est imposé de fait comme le premier propriétaire foncier dans cette partie du pays. Pour obtenir le statut d'Etat[i], le Nevada a ainsi dû céder au gouvernement fédéral toutes les terres qui étaient alors dénuées de propriétaires, ce qui explique la très forte emprise fédérale dans cet Etat. Dès lors, dans l'ouest des Etats-Unis, il est le plus souvent nécessaire de négocier avec les pouvoirs publics fédéraux afin d'acquérir de nouvelles terres.

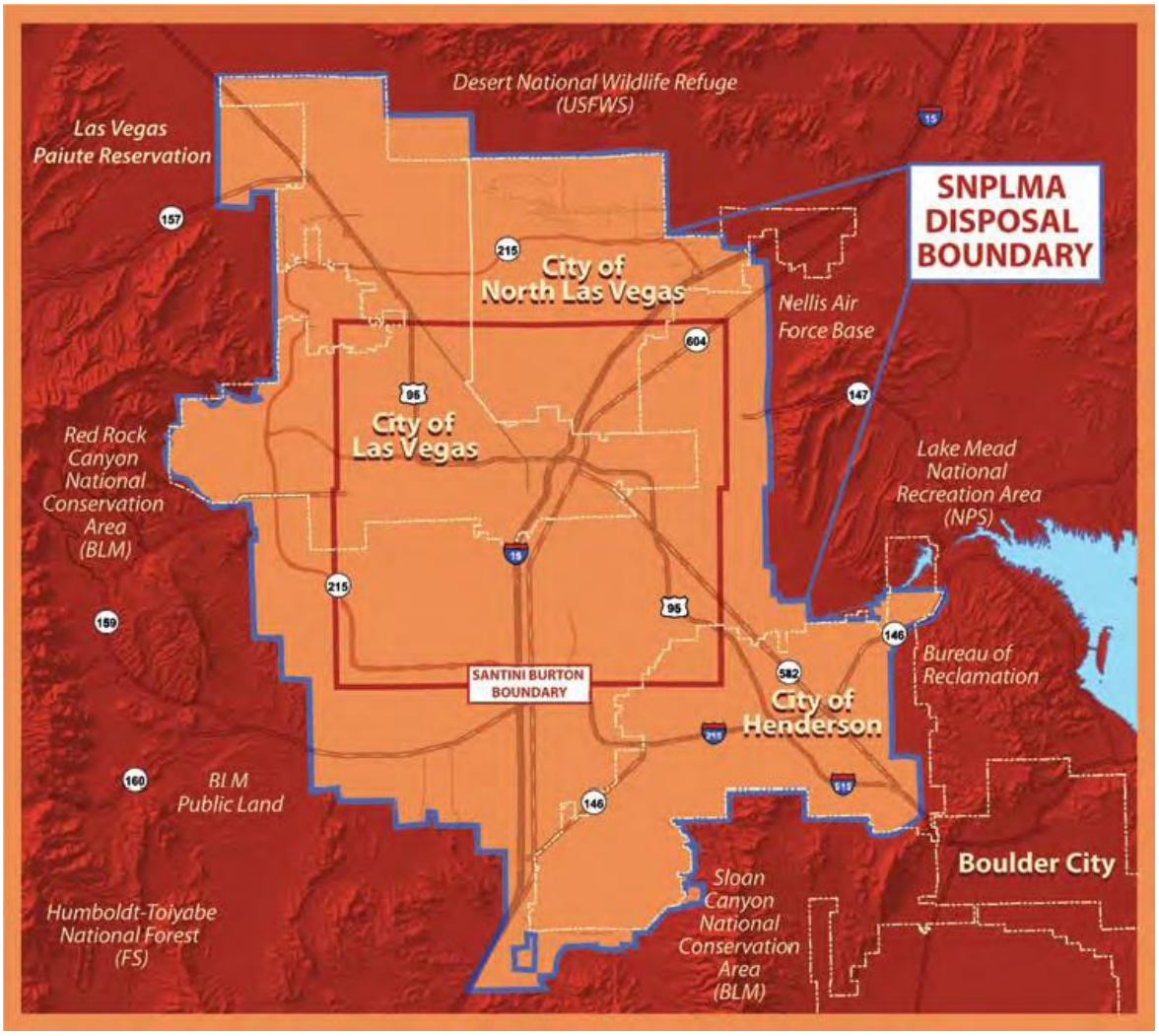
L'emprise foncière fédérale s'est progressivement affirmée comme un frein à la croissance de l'aire urbaine de Las Vegas, ce qui explique qu'à partir des années 1970 les hommes politiques locaux cherchent des solutions législatives pour dépasser cette contrainte et faciliter la privatisation des terrains dans la vallée de Las Vegas. Une première législation, la Santini-Burton Act (Public Law 96-586), est votée en 1980. L'objectif de la loi était avant tout de protéger la région du Lac Tahoe, au nord-ouest du Nevada à la frontière avec la Californie, d'un développement excessif. Le sous-titre de la loi exprime bien cette ambition : « Une loi pour assurer la disposition ordonnée de certaines terres fédérales au Nevada et l'acquisition de certaines autres terres dans le bassin du Lac Tahoe, et pour d'autres objectifs »[81]. Pour récolter les fonds nécessaires à la protection du Lac Tahoe, la loi établit une zone de terres fédérales à vendre au cœur du bassin de Las Vegas, dont les profits viendront alimenter un fonds spécifique. La zone Santini-Burton s'est avérée relativement vite dépassée par la demande de nouvelles terres pour étendre l'emprise de l'aire urbaine végasienne.

Entre 1980 et 1998, environ 11 km² de terrains ont été ainsi privatisés (Sonoran Institute 2010 p.43). Malgré ces premières ventes, jusqu'aux années 1990, plus de 9 acres sur 10 du comté de Clark étaient sous juridiction fédérale (BLM 2008), ce qui limitait fortement le développement privé, notamment résidentiel. Avec l'explosion de la croissance urbaine, dans la décennie suivant la loi Santini-Burton, les pouvoirs locaux réfléchissent à une extension de la zone de terres fédérales disponibles à la vente. Après plusieurs séries de consultations publiques et une réflexion générale entre les différentes autorités locales et fédérales, la Southern Nevada Public Land Management Act (abrégée par la suite en SNPLMA) est votée en 1998 par le Congrès (Public Law 105-263), puis amendée en 2002 (Public Law 107-282). La loi identifie une zone de terres fédérales disponibles à la vente

[i] Le Territoire du Nevada, créé en 1861, devient le 38e Etat de l'Union en 1864.

(*SNPLMA disposal boundary*), vaste de 299 km² (74 000 acres) dans le bassin de Las Vegas[i] qui dépasse largement la zone délimitée par la loi Santini-Burton comme indiqué sur la figure 49.

Figure 49 : Délimitations des zones d'action des lois Santini-Burton et SNPLMA



Source : BLM 2008 p.8.

L'idée générale de cette loi est de mettre à disposition, via un processus de vente, des terres fédérales pour répondre aux demandes de la croissance urbaine, en échange d'autres terrains ayant une grande valeur de conservation environnementale. Plus prosaïquement, cette zone doit limiter les formes les plus extrêmes de l'étalement urbain et faciliter la privatisation foncière dans la vallée. C'est au Bureau of Land Management (BLM), le principal propriétaire fédéral dans le sud du Nevada, que revient la responsabilité d'organiser les ventes, puis d'en contrôler et d'en redistribuer les revenus. Les terrains à vendre sont le résultat d'une « procédure de sélection collective » (*joint selection process*) entre le BLM et les autorités locales (comté et municipalités). Concrètement, ces autorités locales déposent une requête auprès du BLM, motivée par leurs intérêts propres ou à la demande d'acteurs privés, pour

[i] A titre de comparaison, la zone délimitée par la SNPLMA équivaut à près de trois fois la superficie de Paris *intra-muros*.

identifier des parcelles de terre du domaine public à acquérir. Résumé dans son sous-titre, la SNPLMA a pour objectif « d'assurer la disposition ordonnée de certaines terres fédérales dans le comté de Clark, Nevada, et d'assurer l'acquisition de terres sensibles sur le plan environnemental dans l'Etat du Nevada »[82]. L'encadré 6 explicite les principales modalités de cette loi.

Encadré 6 : Fonctionnement et modalités de la Southern Nevada Public Land Management Act

« **Article 2. Conclusions et objet**
a) Conclusions. Le Congrès aboutit aux conclusions suivantes :
1. Le Bureau of Land Management est le propriétaire foncier
2. Afin de promouvoir un développement responsable et ordonné dans la vallée de Las Vegas, certaines de ces terres fédérales doivent être vendues par le gouvernement fédéral, basé sur des recommandations faites par le gouvernement local et le public.
3. L'aire métropolitaine de Las Vegas est l'aire urbaine connaissant la plus forte croissance des Etats-Unis […].
b) Objet. L'objectif de cette loi est d'assurer la disposition ordonnée de certaines terres fédérales dans le comté de Clark, Nevada, et d'assurer l'acquisition de terres sensibles sur le plan environnemental dans l'Etat du Nevada. »[83]

Méthodes de vente :
- Ventes par enchères compétitives
- Ventes directes, non-compétitives
- Ventes en-dessous du prix du marché pour des usages publics (écoles, parcs, bibliothèques, ventes régies par le Recreation and Public Purpose Act)
- Terrains mis sous réserve pour de futurs usages publics ou pour la construction de logements abordables
- Echanges de terres

Répartition des revenus, résultant des ventes – article 4, section (e) (1) :
Volonté de prendre en compte l'impact de la loi dans l'accélération de la pression urbaine sur les infrastructures, notamment sur les écoles et sur l'approvisionnement en eau, ce qui explique la répartition des bénéfices issus des ventes :
- 5 % pour l'éducation (State of Nevada General Education Fund)
- 10 % pour la gestion de l'eau (Southern Nevada Water Authority)
- 85 % pour la préservation environnementale au sens large (Bureau of Land Management – SNPLMA Special Account)

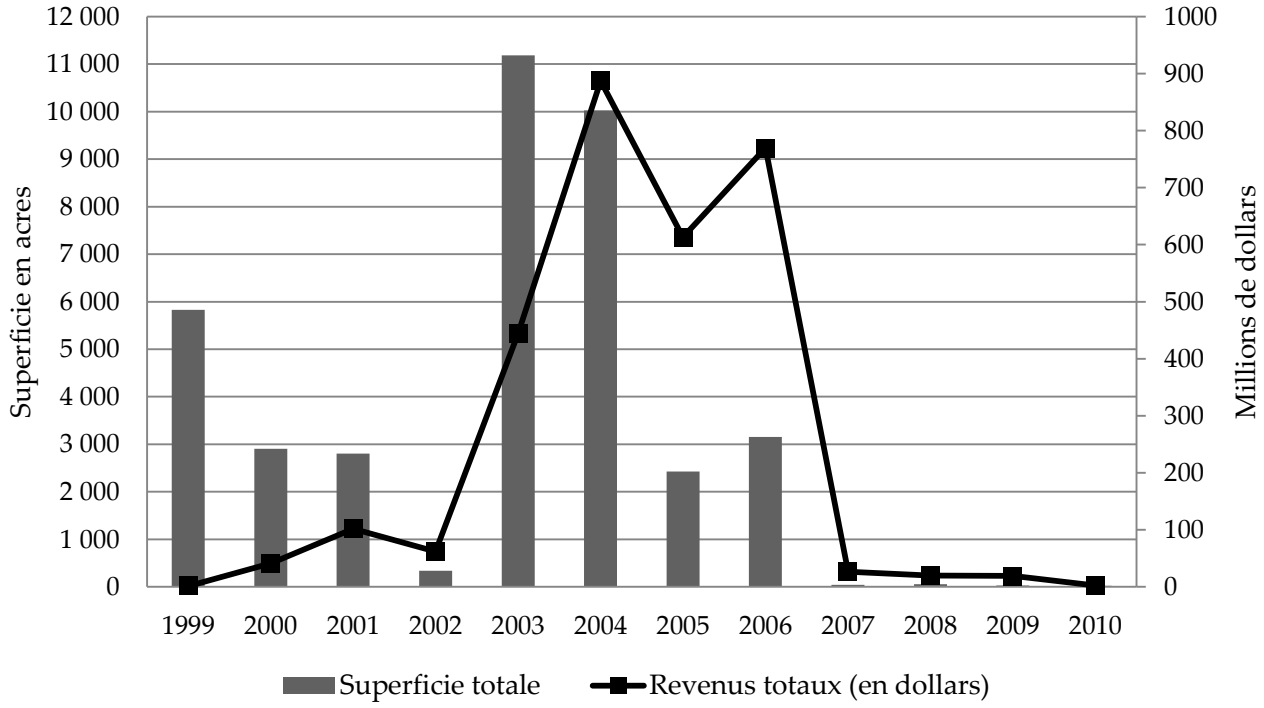
Orientations des projets conduits par le BLM grâce aux bénéfices de la SNPLMA :
Huit catégories prioritaires orientent les projets conduits par le BLM : après une sélection par le comité exécutif, les parcelles ayant un intérêt environnemental sont achetées auprès de propriétaires privés.
- « Acquisition de terres sensibles sur le plan environnemental ;
- Améliorations capitales (infrastructures notamment) ;
- Initiatives de conservation ;
- Restauration du Lac Tahoe ;

- Parcs, sentiers et aires naturelles ;
- Réduction des matériaux inflammables et prévention des feux de forêt ;
- Projet de restauration paysagère du Nevada oriental ;
- Plan de conservation de l'habitat de diverses espèces dans le comté de Clark. »[84]

Source : SNPLMA P.L. 105-263 ; BLM 2008.

Les législateurs sont partis du constat que l'extension urbaine de Las Vegas serait inévitable et, qu'au lieu de la combattre, elle pourrait être contrôlée au profit de la préservation de l'environnement dans l'ensemble de l'Etat et de l'intérêt public plus particulièrement dans le comté de Clark. On observe alors une corrélation directe entre les superficies de terres vendues et le dynamisme du marché immobilier végasien, ce qu'illustre la figure 50.

Figure 50 : Evolutions des ventes de terres fédérales dans le cadre de la SNPLMA (1999-2010)

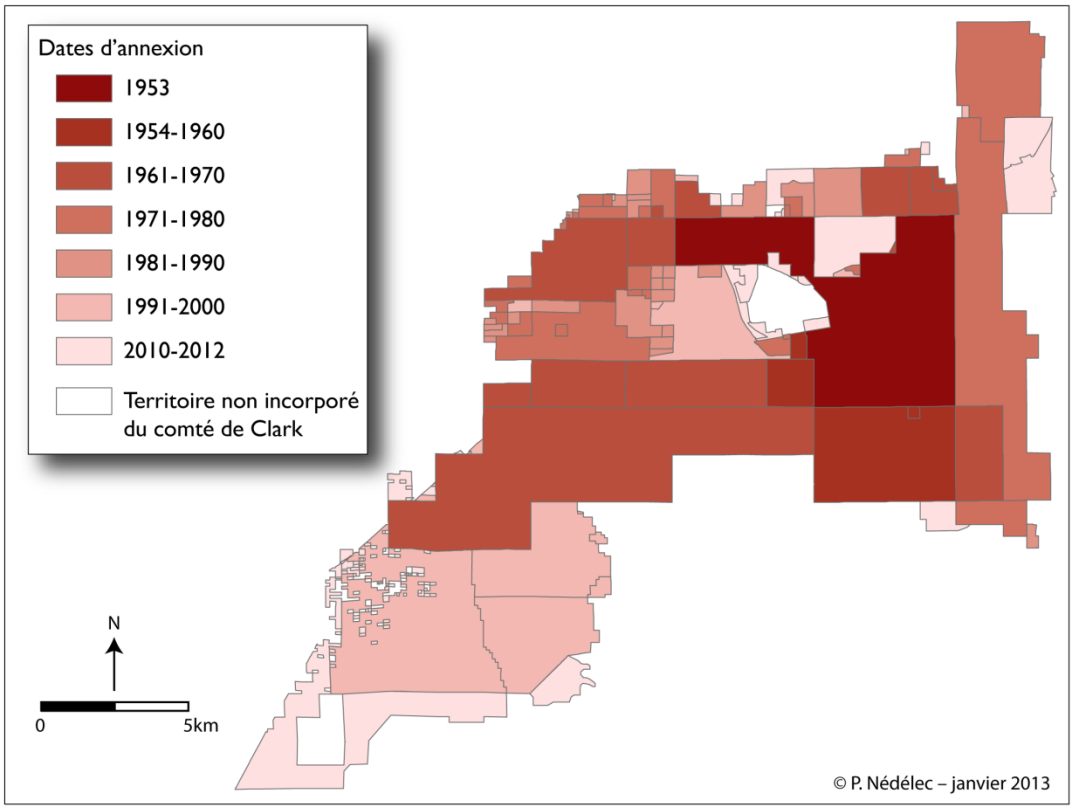


Source : d'après BLM 2008.

Les années 2003 et 2004 sont ainsi des années record avec respectivement 45 et 40 km² de terrains vendus, alors que les ventes ont très fortement ralenti depuis 2007, année qui marque le début de la crise immobilière et économique. Alors que les enchères étaient initialement programmées deux fois par an, le Bureau of Land Management a suspendu les ventes entre 2010 et 2012 en raison de la déprise du secteur immobilier. A noter, la reprise des enchères en 2013 (Round 14) témoigne d'une faible reprise de l'activité, même si le BLM a déjà prévu un report de la prochaine vente aux enchères à septembre 2014 (Round 15). En 11 ans d'existence (1999-2010), dans le cadre de la SNPLMA, plus de 2,9 milliards de dollars ont été collectés, et 157 km² de terres ont été vendus, soit un peu plus de la moitié des terres disponibles (52 %), ce qui laisse entrevoir les multiples possibilités d'expansion de l'aire urbaine (BLM 2008).

La Southern Nevada Public Land Management Act a été un formidable facilitateur de la croissance urbaine et par extension une grille de lecture centrale de l'urbanité végasienne. Pour preuve, l'exemple de la croissance urbaine de la municipalité d'Henderson, cartographiée dans la figure 51. De son incorporation en 1953 à aujourd'hui, la superficie de la ville a été multipliée par plus de 8, grâce à la réalisation de pas moins de 117 annexions de terres en l'espace de 60 ans. Sans la SNPLMA, la municipalité n'aurait pas pu étendre son emprise territoriale, élément clé pour pouvoir accueillir de nouvelles populations et investisseurs, moteurs du dynamisme économique municipal.

Figure 51 : Extension du territoire municipal d'Henderson (1953-2012)



Source : City of Henderson, Geographic Information Services (*annexation shapefiles*).

Le bilan de la Southern Nevada Public Land Management Act est source de louanges tout comme de critiques. S'il est indéniable que la loi a beaucoup participé de la prise de conscience environnementale et de la préservation d'écosystèmes fragiles, il ne faut pas pour autant négliger les conséquences négatives ou les effets pervers découlant de ce dispositif législatif. Plusieurs critiques peuvent ainsi être adressées à l'encontre de la SNPLMA. Le point le plus contesté fut dès le début l'évaluation du « juste prix du marché » (*fair market value*) selon la terminologie employée par les rédacteurs de la loi. Pour les partisans en faveur de la protection environnementale, les prix de ventes des terrains étaient trop faibles, alors que pour les investisseurs privés, les prix étaient jugés excessifs, notamment lors des ventes aux enchères qui conduisaient souvent à des surévaluations en raison des rivalités entre promoteurs immobiliers concurrents. Toutefois, la principale critique qui doit être

adressée à la Southern Nevada Public Land Management Act réside dans son inaptitude à juguler la croissance anarchique de l'aire urbaine végasienne et son incapacité à donner naissance à une planification urbaine coordonnée à l'échelle de la vallée. Le système mis en place repose avant tout sur un dispositif par à-coups, sans vision sur le long terme de l'évolution de l'aire urbaine. La succession des phases de ventes (*rounds*) reflète à chaud les envolées du marché immobilier et les phénomènes de spéculation financière, et ne constitue en rien un outil de planification urbaine. L'influence des promoteurs et du secteur immobilier dans son ensemble, qui pourrait être qualifié de lobby immobilier au plus fort de la bulle immobilière, a lourdement pesé sur les décisions des autorités locales, alléchées par les perspectives de recettes fiscales des nouveaux développements résidentiels. L'idéal pour les promoteurs immobiliers étant de pouvoir acheter de vastes ensembles de terres contiguës afin de construire des lotissements de grande envergure, les pressions furent particulièrement fortes pour obtenir des terres à la marge de la zone délimitée par la SNPLMA, voire à l'extérieur de la zone. Le bilan de la loi est là encore en demi-teinte quant à sa capacité à lutter contre l'étalement urbain et le mitage des marges désertiques des piémonts du bassin de Las Vegas. Plusieurs projets immobiliers ont ainsi été réalisés en dehors de la zone délimitée, alors même que celle-ci devait préserver le caractère sauvage du désert. Ainsi, la municipalité de North Las Vegas s'est affranchie de la zone délimitée par la SNPLMA pour étendre sa superficie le long de l'autoroute I15, tout comme Henderson qui a grignoté la chaîne montagneuse de McCullough (au sud) et la zone de préservation nationale du Lac Meade (à l'est). De même, malgré les dispositions législatives, le projet de développement immobilier de Jim Rhodes à Blue Diamond Hills, en bordure de la zone de préservation nationale du Red Rock Canyon a été approuvé en 2011 (Schoenmann 2011). Si la Southern Nevada Public Land Management Act a permis de collecter des sommes importantes pour la préservation environnementale, elle n'a que peu endigué l'étalement anarchique de l'aire urbaine de Las Vegas et semble avoir avant tout profité au secteur immobilier.

La SNPLMA offre un exemple rare d'intervention publique dans un Etat où la population est généralement méfiante envers toute action du gouvernement fédéral. La nature des jeux d'acteurs politiques et économiques, et leur spatialisation tour à tour interfèrent et sont modifiés par l'urbanité végasienne et la rapidité de la croissance.

III _ 2° Un état d'esprit structurel défavorable à une action gouvernementale forte

Les jeux d'acteurs et la vie politique locale végasienne ne peuvent se comprendre sans les replacer dans un contexte politique régional plus large. Il n'est pas question ici de détailler

tout l'historique de la pensée politique de l'ouest américain[i]. Néanmoins, plusieurs traits caractéristiques forment une grille de lecture nécessaire pour comprendre les jeux de pouvoirs locaux. *Western State* par excellence, le Nevada est profondément marqué par l'idéologie de la conquête de l'ouest et des pionniers en quête de terres vierges pour commencer une vie nouvelle, sans contraintes extérieures autres que celles imposées par la nature. Le Nevada plus particulièrement s'est construit en mettant en avant la liberté accordée à ses habitants, notamment en autorisant des pratiques massivement interdites et condamnées dans le reste du pays (paris sportifs, légalisation du jeu, divorce rapide, etc. ; cf. chapitre 3). En a découlé une valorisation presque farouche de l'individualisme qui provoque une grande défiance envers le gouvernement et les autorités locales. Lors des différents entretiens où j'ai abordé la question de la vie politique locale, plusieurs enquêtés ont cherché à qualifier cet état d'esprit spécifique dans le Nevada et dans l'aire urbaine végasienne : le sociologue David Dickens parle d'un « *Western-style individualism* » ou « individualisme à la mode de l'ouest » (entretien 6 avril 2009) ; Michael Dwyer, enseignant en affaires publiques, de « mentalité de propriétaire terrien » ou « *homesteader mentality* » (entretien 6 avril 2010) ; et le chroniqueur politique Hugh Jackson qualifie même la rhétorique individualiste de « mystique de l'ouest » (entretien 18 novembre 2011).

a. L'influence libertarienne

Cet état d'esprit s'est incarné dans le libertarianisme, courant de pensée politique qui est apparu aux Etats-Unis dans les années 1960 et s'est institutionnalisé dans la décennie suivante. Le sociologue S. Caré (2009, 2010) résume ainsi le positionnement idéologique des libertariens :

> « L'utopie libertarienne se veut alors la synthèse de trois courants de pensée apparus distinctement dans l'histoire des Etats-Unis : l'*anarchisme individualiste*, le *libéralisme classique* et l'*isolationnisme*. L'originalité du libertarianisme consiste à tenir ensemble, dans un système théorique cohérent, la défense des libertés individuelles, celle des libertés économiques et la lutte contre l'impérialisme. » (2009 p.13 – italiques de l'auteur)

> « Le libertarianisme a ceci de singulier qu'il se pose systématiquement en s'opposant à l'Etat, en contestant chacune de ses interventions, non seulement dans le domaine des échanges économiques des individus, mais aussi dans celui de leur vie privée. En débauchant ainsi le libéralisme, le libertarianisme mue la défense des libertés individuelles en une lutte incessante contre l'Etat. » (2009 p.14)

Aujourd'hui, nombreux sont les groupes et partis politiques dans l'ouest américain qui se revendiquent de la philosophie libertarienne. Pour l'historien Mike Green, spécialiste d'histoire politique, la vie politique de l'aire urbaine végasienne est marquée par cet « esprit

[i] Pour une analyse détaillée de l'histoire politique de l'ouest américain, voir Roche 2008. Pour une histoire politique du Nevada, consulter Hulse 2004 ; Bowers 2006 ; Driggs et Goodall 1996.

libertarien » (*libertarian ethos*) : une base libertarienne domine la vie politique, qui prône la réduction maximale de l'action gouvernementale et sa substitution par le secteur privé (Green entretiens octobre et décembre 2011). L'intervention des pouvoirs publics est alors perçue comme une menace envers les libertés individuelles, une contrainte allant à l'encontre d'une mentalité d'entrepreneur téméraire (« *risk-taker* »), voire d'opportuniste supposée être intrinsèque à l'homme de l'ouest (E. Moehring entretien 31 mars 2010).

L'héritage culturel de la conquête de l'ouest associé au rayonnement des théories libertariennes ont pour corollaire une idéologie conservatrice dominante, matérialisée notamment par la « *No tax policy* », politique anti-imposition fiscale défendue becs et ongles par une majorité d'élus et d'électeurs du Nevada. L'Etat s'enorgueillit d'offrir à ses habitants une des fiscalités les plus basses du pays : au Nevada, il n'y a pas d'impôt sur les bénéfices des sociétés, pas d'impôt sur le revenu, pas d'impôt sur les donations, ni de droit de succession ; et les taux de l'impôt foncier, des taxes de ventes et des impôts prélevés sur les salaires sont particulièrement peu élevés au regard du reste des Etats-Unis. La spécificité fiscale du Nevada fait partie intégrante de son identité comme le confirme la devise adoptée par l'Etat entre 1937 et 1951 :

> « Nevada, un Etat sans impôt sur le revenu, sans impôt sur les bénéfices des sociétés, sans droit de succession, sans impôt sur les donations, sans taxe de vente. Avec une électricité bon marché, et une taxation et des lois libérales sur l'exploitation minière et les entreprises. Bienvenue au Nevada. »[85] (Parker et George 2006 p.41)

Conséquence de cet environnement politique, la conception de la fabrique urbaine au Nevada, et plus particulièrement dans sa plus grande aire urbaine, Las Vegas, repose sur une vision libérale, hostile dans son ensemble à la planification urbaine, qu'exprime le Végasien Tom :

> « Plus vous allez vers l'ouest, moins les gens aiment être imposés, je pense que c'est cet esprit libertatien, ce 'pas dans mon jardin' (*not in my backyard*), et les gens emménagent dans l'ouest pour une raison, ils veulent être laissés tranquille, on les appelle les '*nimbies*'. Ils sont vraiment réticents à l'idée d'augmenter les impôts dans l'Etat [du Nevada]. »[86] (questionnaire #5)

b. Une conception libérale de la fabrique urbaine

L'éloge de la liberté individuelle s'est progressivement imposé en règle d'urbanisme : la fabrique urbaine végasienne est ainsi fortement influencée par le credo de la liberté d'entreprendre (et de construire) et donc sur l'apologie du secteur privé. La vision de l'aménagement du territoire peut être résumée par un entretien mené avec un urbaniste du comté de Clark (D. Kezar entretien 3 avril 2009). Selon lui, certes, le comté établit des documents d'urbanisme qui réglementent l'utilisation des sols et donnent une orientation générale à la croissance urbaine, mais cela ne veut pas dire qu'il va chercher à bloquer les projets d'entreprises privées, et en premier lieu des casinos, si ceux-ci vont à l'encontre des

textes réglementaires. Au contraire, il faut adopter une vision pragmatique et voir que les projets de ces groupes privés ne peuvent que bénéficier au final à l'ensemble de la communauté. Le comté et ces acteurs privés travaillent donc en collaboration pour éventuellement modifier les réglementations trop contraignantes. Cet urbaniste a ensuite continué sa présentation de la fabrique urbaine végasienne en déplorant un « *East Coast bias* » (littéralement « biais de la côte est »), qui faisait la part belle aux régulations strictes de l'aménagement et des investissements privés. En effet :

> « Si le secteur privé respecte l'économie et la loi, pourquoi dire non ? Si quelqu'un veut construire une maison et que c'est son terrain, lui ou elle peut faire ce qu'il ou qu'elle veut ! »[87] (entretien 3 avril 2009)

Cet entretien témoigne de la faible marge de manœuvre dont disposent les autorités locales en matière d'aménagement urbain. Outre le respect de l'entreprenariat, l'impératif d'économie conditionne tout projet en matière d'urbanisme. Il est en effet très difficile d'obtenir le soutien des populations locales pour lever des impôts ponctuels supplémentaires afin de financer un projet urbain de grande ampleur. Les autorités locales sont alors souvent contraintes de s'appuyer sur des financements privés, voire de totalement passer la main au secteur privé, si elles ne veulent pas en payer les conséquences politiques aux prochaines élections.

III _ 3° Pluralité et rivalités entre les acteurs politiques locaux

a. Rivalités entre comté et municipalités

Une rapide présentation des acteurs politiques en place s'impose afin de mesurer les implications politiques de la croissance urbaine végasienne. La principale rivalité réside dans la concurrence entre les municipalités d'une part et le comté d'autre part. Le chapitre 3 a mis en évidence la complexité des découpages internes au territoire du comté de Clark, qui concentre la majorité de la population de l'aire urbaine végasienne.

L'attractivité du comté s'explique essentiellement par un facteur financier : en effet, les habitants du comté paient moins de taxes et d'impôts locaux que ceux résidant dans une municipalité. Par exemple, en 2003, pour un résident de la « ville non incorporée » de Paradise, l'impôt foncier était calculé sur une base de 2,8966 dollars par tranche de 100 dollars d'estimation des biens fonciers (*assessed valuation*), alors que pour un résident de la municipalité de City of Las Vegas, la base était de 3,2514 dollars (Kanigher 2003). Pour une habitation estimée à 100 000 dollars, un habitant de Paradise devait donc payer un impôt foncier de 1 014 dollars, contre 1 138 dollars pour un habitant de City of Las Vegas, soit une économie de 124,18 dollars (*idem*). De plus, grâce aux revenus générés par les hôtels-casinos du Strip, le comté de Clark peut se targuer d'une fiscalité locale plus faible qu'au sein des municipalités. Le comté insiste sur l'argument fiscal pour attirer de nouvelles populations et

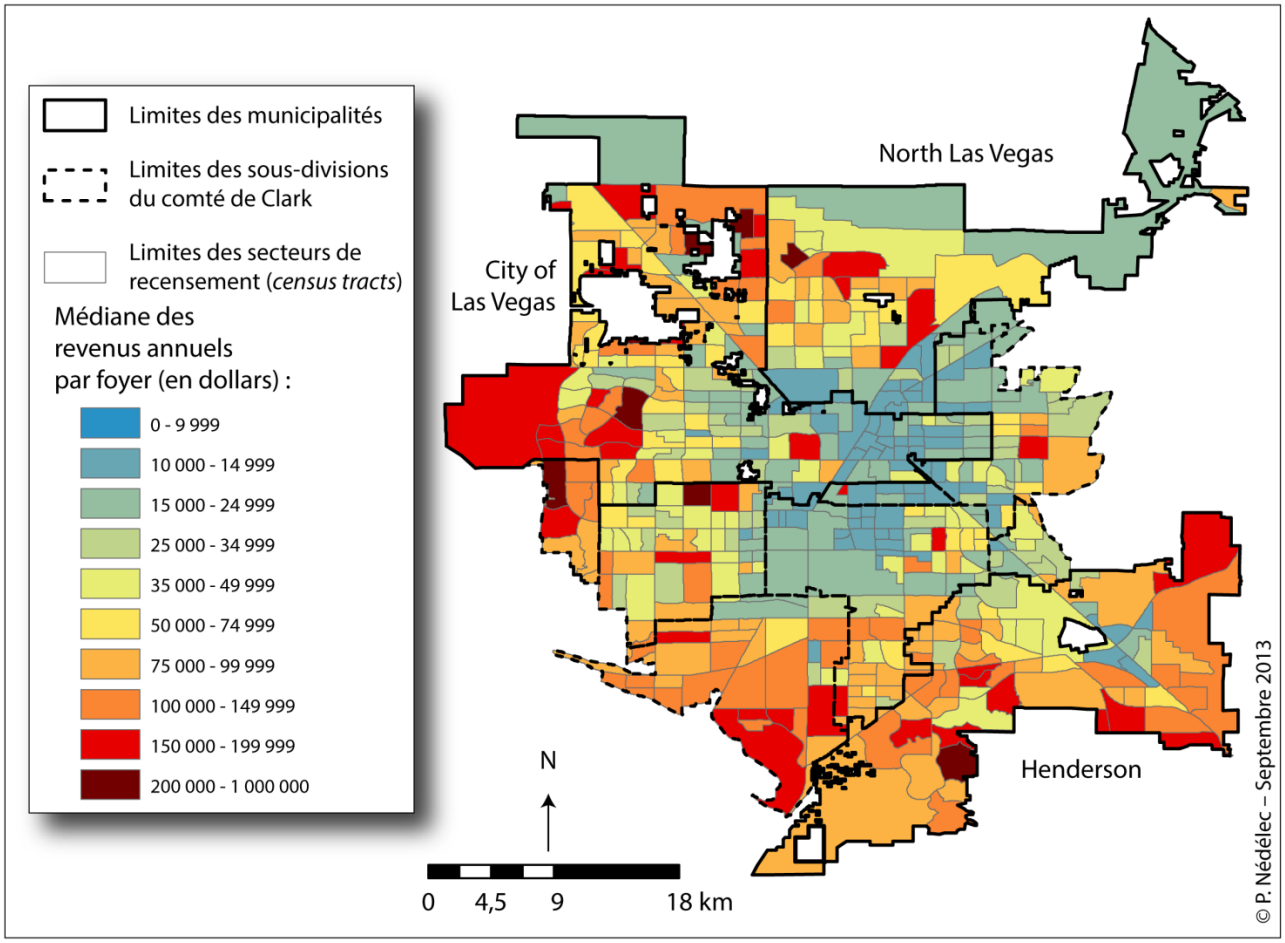
des investisseurs, objet de rivalités récurrentes avec les municipalités de l'aire urbaine. Derrière l'argumentaire financier, se retrouve la valorisation d'une faible fiscalité, gage d'une plus grande liberté d'entreprendre.

Le rayonnement de la pensée libertarienne pèse dans l'opposition entre comté et municipalité. L'aire urbaine végasienne est le terrain d'un véritable débat entre les partisans pro-comté d'un côté et les défenseurs des municipalités de l'autre. En résumé, selon la perspective favorable au comté, il est généralement reproché aux municipalités de collecter trop d'impôts et de constituer une masse administrative trop lourde et trop coûteuse. Les municipalités sont également perçues comme exerçant un contrôle plus strict sur le zonage et l'aménagement du territoire, illustration de la trop forte régulation de la vie quotidienne par les pouvoirs publics. L'opposition entre l'orientation politique du comté face à celle des municipalités de l'aire urbaine végasienne se retrouve dans la citation suivante :

> « Typiquement une municipalité a des priorités différentes [de celles du comté] et va aussi augmenter les impôts, » dit Hiatt [président de la commission consultative de la ville non incorporée d'Enterprise]. « Il y a très peu d'enthousiasme à ce qu'Entreprise devienne un morceau d'Henderson. Henderson est perçue comme une communauté planifiée (*master-planned community*), et comme n'étant pas portée sur les droits individuels. »[88] (Cité dans Kanigher 2003)

Les habitants du territoire non incorporé du comté de Clark se démarquent également des habitants des municipalités en ce qu'ils n'ont pas à payer pour des quartiers historiques dégradés ou des quartiers populaires situés à proximité d'industries peu attractives. En effet, ces habitants du comté résident en grande majorité dans un environnement périurbain bien éloigné des problématiques de renouvellement urbain et de solidarité sociale. Dans le cas des communautés fermées, une partie des services urbains est même directement assurée par des groupes privés, ce qui rend redondants les services urbains proposés par les pouvoirs publics. Il est ainsi possible de voir dans la préférence pour le territoire non incorporé du comté un refus de payer pour les « autres », ce qui matérialiserait une distinction entre « intérêts périurbains » (*suburban interests*) et intérêts urbains (Gottdiener, Collins et Dickens 1999). A partir du travail cartographique de la figure 52, il est possible de voir la répartition géographique des foyers aux revenus annuels les plus élevés. Les quartiers résidentiels aux marges de l'aire urbaine sont les plus plébsicités par les foyers les plus aisés comme l'indiquent les tons orangés et rouges, représentant des revenus annuels médians de plus de 100 000 dollars. A l'inverse, les foyers aux revenus les plus modérés se concentrent dans les quartiers des centres-villes des municipalités de City of Las Vegas, North Las Vegas et d'Henderson.

Figure 52 : Revenus annuels médians par foyer (2010)



La figure 53 permet de mettre en perspective les revenus médians de l'aire urbaine végasienne dans un contexte régional et national.

Figure 53 : Revenus médians par foyer en dollars (2012)

Metropolitan Statistical Area Las Vegas-Henderson	Nevada	Etats-Unis
49 546 $	49 760 $	51 371

Source : ACS 2012 'Median income in the past 12 months (in 2012 inflation-adjusted dollars)', Table S1903.

Ces revenus médians peuvent être également comparés avec le seuil de pauvreté utilisé aux Etats-Unis qui est fixé en 2013 à un revenu anuuel de 11 490 $ pour une personne seule, et qui évolue en fonction du nombre de personnes constituant le foyer, par exemple un revenu annuel de 23 550 $ pour un foyer de 4 personnes[i].

Les arguments en faveur d'une gestion moins intrusive et plus économe du comté ne doivent toutefois pas effacer les nombreuses critiques qui lui ont été, et lui sont encore, adressées plus particulièrement dans sa réactivité face à la croissance urbaine des années 1990 et du

[i] Federal Register, consulté le 29/09/2013, www.federalregister.gov/articles/2013/01/24/2013-01422/annual-update-of-the-hhs-poverty-guidelines.

début des années 2000 (cf. *infra*). L'encadré 7 permet de compléter la description des enjeux de la vie politique à l'échelle de l'Etat du Nevada.

Encadré 7 : Des intérêts politiques divergents entre Nord et Sud, rural et urbain

« Le gouvernement du Nevada a une structure bicamérale avec un sénat et une assemblée à l'échelle de l'Etat fédéré. Carson City, dans la partie nord de l'Etat, accueille le capitole. En raison de sa localisation, les intérêts du nord ont historiquement dominé la législature de l'Etat. Dans le sud du Nevada, le comté de Clark comprend 20 720 kilomètres carrés et rassemble plus des deux tiers de la population de l'Etat, générant également plus de 70 % de ses revenus. […] Tous les deux ans, les législateurs du sud doivent quitter leur maison, leur famille, et leur emploi pour au moins cinq mois et vivre dans des motels à plus de 480 kilomètres de chez eux. Les implications personnelles et financières qui en résultent signifient que les politiciens du sud restent rarement suffisamment longtemps en poste pour atteindre l'ancienneté (*seniority*). Ainsi, les législateurs du nord du Nevada, qui peuvent vivre chez eux durant les sessions, ont plus facilement de longue carrière dans la législature – atteignant l'ancienneté et la puissance qui va avec. […] Dans le Nevada, la division spatiale entre le nord et le sud a toujours été plus proéminente dans les débats politiques que l'idéologie de parti. »[89]

« En plus de la division nord-sud, le conflit entre les comtés urbains plus peuplés et les "comtés à vaches" ruraux et économiquement sans le sou joue également un rôle significatif dans la politique au Nevada. »[90]

Source : Gottdiener, Collins et Dickens 1999, pp.220-221.

b. Principaux acteurs de la vie politique locale

• Emprise politique du secteur du jeu

Au cœur des jeux d'acteurs économiques et politiques végasiens, le secteur du jeu affirme sa puissance incontournable aussi bien à l'échelle locale que régionale. Comme le montre le tableau de la figure 54 la pratique du jeu constitue le premier secteur d'activité de l'État du Nevada comme de l'aire urbaine végasienne, aussi bien en termes d'emplois qu'en termes de revenus bruts.

Figure 54 : La pratique du jeu, un secteur d'activité incontournable dans l'économie locale

	Part du secteur « Arts, divertissements, loisirs, hébergement et restauration » dans la population active		**Revenus bruts du secteur du jeu en 2012**
	2000[1]	**2012**[2]	
Las Vegas-Henderson MSA	30,1 % (191 596 personnes)	30,1 % (269 106 personnes)	9,4 milliards de dollars (dont 6,2 milliards pour le seul Strip)[3]
État du Nevada	26,3 % (245 679 personnes)	25,9 % (319 109 personnes)	10,86 milliards de dollars[4]
Etats-Unis	7,9 %	9,6 %	

Sources : [1]US Census (ACS 2000); [2] US Census (ACS 2012); [3] LVCVA, *2012 Executive summary*; [4] Nevada Gaming Control Board (*2012 Gaming Revenue Information*).

Trois groupes hôteliers contrôlent l'essentiel des casinos de l'aire urbaine végasienne, s'imposant ainsi comme des poids lourds incontournables de la vie politique locale : les deux plus grands groupes d'opérateurs de casinos du monde, Caesars Entertainment Corporation, appelée Harrah's jusqu'en 2010, et MGM Resorts International ; ainsi que Boyd Gaming Corporation. Avec respectivement 9 et 10 établissements, les groupes Caesars et MGM sont les premiers acteurs du Strip[i]. Le groupe Boyd est quant à lui plus actif dans le centre-ville, propriétaire de 3 établissements[ii], auxquels il faut ajouter 6 casinos de quartier (cf. chapitre 5).

Au vu de leur poids économique, les groupes d'hôtels-casinos se sont progressivement imposés comme une figure récurrente de l'analyse de la vie politique locale. Certes, les intérêts des propriétaires et des opérateurs d'hôtels-casinos ont historiquement façonné les priorités des autorités locales. Il serait toutefois faux de présenter le secteur du jeu comme une « entreprise monolithique » (Gottdiener, Collins et Dickens 1999). En effet, le secteur du jeu présente un double visage : au quotidien, les différents groupes hôteliers sont d'âpres concurrents qui rivalisent constamment pour attirer de nouveaux visiteurs ; et en même temps, ils savent se rassembler et s'unir de façon ponctuelle pour défendre leurs intérêts communs au sein, notamment, du lobby de la Nevada Resort Association. Comme on peut le lire sur la page d'accueil de son site internet[iii] :

> « La Nevada Resort Association (NRA) est le principal défenseur de l'industrie[iv] du jeu et de l'hôtellerie au Nevada. Etablie en 1965, la NRA représente la plus grande industrie de l'Etat et fournit des informations, donne de la perspective et un aperçu de l'industrie pour tous les décideurs à travers l'Etat. La Nevada Resort Association suit les activités du gouvernement et les actions de régulation dans le Nevada. Elle adopte et défend des politiques relatives au jeu dans l'État. »[91]

Grâce à la force de mobilisation et de conviction de la NRA, les acteurs du secteur du jeu se sont réunis et se sont battus pour maintenir une imposition de leurs revenus particulièrement faible. Alors même que la pratique du jeu au Nevada dégage des sommes considérables, les plus importantes des États-Unis, elle demeure la moins taxée à l'échelle nationale. Le taux maximum d'imposition des revenus liés au jeu est fixé à 6,75 % des bénéfices bruts, avec des taxes complémentaires locales éventuelles limitées à 1 % supplémentaire (American Gaming Association). Les groupes hôteliers et les propriétaires de casinos ont su mettre à profit leur puissance pour défendre leurs intérêts auprès des

[i] Etablissements propriété de Caesars Entertainment : Rio, Caesars Palace, Harrah's, Imperial Palace/The Quad, Flamingo, Bill's/Gansevoort, Bally's, Paris, Planet Hollywood/PH. Etablissements propriété de MGM Resorts International : Mandalay Bay, Luxor, Excalibur, New York New York, MGM Grand, Monte Carlo, City Center, Bellagio, Mirage, Circus Circus. Sources : www.caesars.com/corporate/; www.mgmresorts.com/.

[ii] Etablissements propriété de Boyd Gaming Corporation dans le centre-ville de City of Las Vegas : California, Fremont, Main. Source : www.boydgaming.com.

[iii] Nevada Resorts Association, consulté le 13/04/2013, www.nevadaresorts.org.

[iv] L'emploi du terme « industrie » est employé ici pour traduire l'expression anglaise « *gaming industry* », bien qu'il s'agisse là d'un usage abusif, le jeu tout comme le tourisme (« *tourism industry* ») ne produisant pas de biens manufacturés.

différentes autorités locales, avec pour cheval de bataille la limitation des taxes et autres impositions sur les revenus du jeu comme sur la fréquentation touristique, telle la taxe sur les chambres d'hôtel.

Le financement des campagnes électorales d'hommes politiques représente l'arme de prédilection des acteurs du secteur du jeu : en contribuant aux frais de campagne, ils s'assurent du soutien politique des futurs élus. L'objectif est bien sûr de pouvoir faire pression sur les prises de décision et d'appuyer des réformes favorables, qu'il s'agisse des intérêts du secteur dans son ensemble, ou des intérêts personnels qui vont, dans un second temps, jouer dans les rivalités entre casinos et groupes hôteliers. Le secteur du jeu et ses acteurs ont ainsi su s'appuyer sur tout un réseau d'hommes politiques fidèles soutenant leurs intérêts, divergents ou convergents, et ce à toutes les échelles. Certains commentateurs, comme l'éditeur politique du *Las Vegas Sun*, poussent encore plus loin l'analyse en décrivant un système où la grande majorité des hommes politiques du Nevada dépendent entièrement de l'argent et du soutien public des magnats des casinos pour se faire réélire. Selon lui :

> « la perception dominante est que les politiciens sont des marionnettes, dont les promoteurs immobiliers et les propriétaires de casinos tirent les ficelles. »[92] (Cité par Moehring 2002 p.87)

Cette citation fait apparaître l'autre grand secteur d'activité économique qui a su s'imposer comme un acteur majeur de la vie politique végasienne : le secteur de l'immobilier et de la construction.

• Le poids des bâtisseurs

Parallèlement à l'accélération de la croissance de l'aire urbaine végasienne, les secteurs de la construction et de l'immobilier ont imposé leur capacité à peser sur la vie politique locale. Le secteur de la construction a atteint son paroxysme dans les années 1990 et au début des années 2000.

Figure 55 : Part de la population active travaillant dans la construction (2000-2010)

	2000		2010	
	Pourcentage	**Rang**	**Pourcentage**	**Rang**
MSA Las Vegas-Henderson	9,7 %	2e	6,4 %	39e
	62 115 personnes		56 744 personnes	
100 premières MSA	6,5 %		6,0 %	
	5 563 714 personnes		5 659 714 personnes	
Nevada	9,3 %	1er	6,2 %	29e
	86 327 personnes		75 833 personnes	
Etats-Unis	6,8 %		6,2 %	
	8 801 507 personnes		8 686 813 personnes	

Source : Brookings Institution "State of Metropolitan America Indicator Map", d'après Census Bureau.

La figure 55 met en évidence la surreprésentation du secteur de la construction au sein de la population active végasienne au début des années 2000, par rapport aux moyennes nationale et des cent MSA les plus peuplées du pays. Au recensement de 2000, la MSA Las Vegas-Paradise se classait au deuxième rang national avec 9,7 % de sa population active travaillant dans le secteur de la construction, derrière celle de Cape Coral-Fort Myers en Floride, avec un taux de 12,4 %[i]. En revanche, les données datant de 2010, issues de l'American Community Survey, témoigne du fort déclin de ce secteur d'activité à la suite de la crise immobilière des *subprimes*. Malgré la déprise qu'elle connaît depuis 2007, la construction se maintient néanmoins au niveau de la moyenne nationale avec 6,4 % de la population active végasienne qui travaillent (encore) dans ce secteur. La force politique de l'immobilier a émergé en même temps que se sont consolidés et mobilisés les intérêts des résidents périurbains. Les promoteurs et les entreprises en bâtiments cherchent avant tout à peser sur les décisions concernant l'aménagement du sol, le zonage et sur la régulation des divers documents d'urbanisme. Avec l'explosion de la demande en logements, le secteur de l'immobilier a marqué de son poids la vie politique végasienne, notamment à propos de la question de l'attribution de permis de construire, de la souplesse des autorités locales à reconsidérer leurs plans d'urbanisme et de la bienveillance des élus locaux au sujet de la croissance urbaine.

Le jeu politique devient plus complexe encore quand les intérêts du secteur du jeu et de ceux de la construction s'opposent. Comme le remarquent M. Gottdiener, C. Collins et D. Dickens (1999), les responsables du secteur du jeu et des groupes hôteliers cherchent à développer au maximum l'activité touristique demandant dans ce sens aux élus locaux de soutenir le développement des infrastructures de transport (aéroport et grands axes routiers). Pour leur part, les promoteurs soutiennent d'avantage les politiques d'aménagement des zones résidentielles, autrement dit la construction et l'amélioration des réseaux techniques urbains (eau, électricité, égouts, gaz) et les investissements en termes de services (écoles, parcs, zones commerciales…). Ces intérêts divergents se cristallisent lors des débats sur les politiques fiscales à mener à l'échelle de l'aire urbaine végasienne.

• Une force politique insoupçonnée : la mainmise mormone sur la vie politique végasienne

En 2012, la campagne électorale présidentielle opposant le candidat démocrate Barack Obama au candidat républicain Mitt Romney a fait ressurgir dans la presse nationale une réalité rarement connue du grand public : l'aire urbaine de Las Vegas est un bastion pour les hommes politiques et les hommes d'affaires mormons. Les membres de l'Eglise de Jésus-Christ des Saints des Derniers Jours occupent ainsi des postes clés de l'économie et de la vie politique végasienne (Ward 2002). Nombreux sont ainsi les hommes politiques mormons à

[i] Brookings Institution, consulté le 30/09/2013, www.brookings.edu/research/interactives/state-of-metropolitan-america-indicator-map.

avoir occupé les plus hautes fonctions politiques de l'Etat du Nevada, dont les plus connus sont les deux sénateurs actuels du Nevada : Harry Reid, démocrate et leader de la majorité au Sénat depuis 2007, agent majeur du vote de la réforme de l'assurance maladie ; et Dean Heller, républicain élu en 2011. A toutes les échelles de la représentation politique (gouvernement fédéral, gouvernement fédéré, gouvernements locaux), les Mormons se sont affirmés comme une force politique incontournable. L'idée n'est pas ici de rentrer dans le détail de la sphère d'influence politique mormone, mais de mettre en évidence des jeux d'acteurs bien plus complexes qu'il peut n'y paraître à première vue.

Malgré leurs spécificités respectives et leurs divergences d'intérêts, les différents acteurs politiques végasiens qui viennent d'être présentés se sont mis de fait d'accord sur un principe général : l'apologie de la croissance urbaine, ce qui n'en a pour autant pas facilité la gestion au plus fort de l'essor de l'aire urbaine de Las Vegas.

IV _ Gestion politique de la croissance : « *a boom and bust mentality* »

IV _ 1° Une foi aveugle dans la croissance

Le formidable essor économique, dont jouit l'aire urbaine végasienne à partir des années 1990, s'accompagne d'un éloge généralisé pour la croissance et ses bienfaits. La croissance, économique et démographique, est ainsi perçue comme une bénédiction pour l'aire urbaine, source de retombées positives pour l'ensemble des Végasiens. En résulte, une véritable apologie de la croissance, forcément bénéfique, qui devient un refrain à la limite de l'obsession dans les discours aussi bien des divers représentants politiques que des habitants lambda. Dans leur rapport, R. Harwood et J. Freeman (2004) citent plusieurs Végasiens enquêtés qui ont exprimé leur enthousiasme au sujet de la croissance.

> « La croissance est un joyeux problème ! »[93] (Harwood et Freeman 2004 p.9)
>
> « Nous ferons tout ce qui est possible pour continuer à croître. »[94] (*idem* p.39)
>
> « Nous faisons beaucoup de choses de manière satisfaisante. Je ne sais pas combien d'autres dirigeants pourraient gérer cette croissance et faire en sorte que ça marche. »[95] (*idem* p.9)
>
> « Pour moi, la croissance est positive; oui, je l'apprécie. »[96] (*idem* p.10)
>
> « Personne ne se souvient de rien hormis la croissance. »[97] (*idem* p.9)
>
> « La croissance continuera toujours ; c'est sûr. La question est : comment allons-nous la gérer ? »[98] (*idem* p.10)

> « Les gens peuvent venir ici sans qualification et trouver des boulots corrects. »[99] (*idem* p.9)

Cette dernière citation explique pourquoi la croissance économique est source de louanges : c'est parce qu'elle représente de multiples opportunités d'emplois et d'élévation sociale, opportunités qui seraient plus nombreuses qu'ailleurs à Las Vegas. Le thème de la croissance occupe une telle place dans les discours ambiants, qu'il en venu à incarner quasiment à lui seul l'esprit de Las Vegas.

L'excellente santé économique de Las Vegas jusqu'à la crise de 2007-2008 a alimenté l'idée selon laquelle l'aire urbaine serait protégée de toute crise, ce qui a donné naissance à l'expression « *recession-proof* », littéralement « imperméable à la récession », entendue et lue à maintes reprises lors de mes recherches. Le discours sur l'état de la ville (*State of the city address*) de City of Las Vegas, prononcé en 2010 par le maire de l'époque Oscar Goodman, résume parfaitement l'état d'esprit général qui a dominé dans la vallée pendant la décennie 1990 et le début des années 2000. L'intégralité de son discours est fondée sur une métaphore filée du « festin » (*feast*) associé à l'optimisme généré par la croissance. L'euphorie de ces années fastes a toutefois disparu en conséquence de la « famine » à laquelle est confrontée la municipalité et l'ensemble de l'aire urbaine depuis la crise immobilière et économique.

A force de vivre dans un environnement de changements permanents, de nouvelles constructions et de constantes transformations urbaines, la croissance a fini par façonner les mentalités des habitants de l'aire urbaine, en prônant la vision sur le court terme et en privilégiant le présent sur le futur. L'analyse du sociologue David Dickens fait écho aux propos des personnes enquêtées par le Harwood Institute :

> « Une mentalité générale de croître, croître, croître »[100] (D. Dickens entretien 6 avril 2009)

> « Il y a toujours beaucoup de choses qui se passent et beaucoup de croissance. Ça vous garde bien occupé. »[101] (Harwood et Freeman 2004 p.9)

> « Las Vegas est un lieu qui est réactif plutôt que réflexif. »[102] (*idem*. p.34)

> « Las Vegas est toute entière dédiée à aujourd'hui – toujours aujourd'hui ! »[103] (*idem* p.34)

Ainsi, la croissance s'est imposée comme une donnée intrinsèque à l'aire urbaine de Las Vegas, source de fierté pour ses habitants, ce qu'ont constaté les sociologues de l'université UNLV à l'occasion de leur enquête auprès de la population locale :

> « La plupart des participants des groupes de discussion [*focus groups*] ont exprimé de la fierté et de l'admiration envers le développement de City of Las Vegas en une destination touristique renommée à l'échelle mondiale. Ils s'émerveillent de l'énorme croissance économique connue dans la vallée des années 1990 au milieu des années 2000. Comme l'a dit une des personnes interrogées : 'je suis fier de la ville et de la vallée et ce que nous avons fait.' »[104] (Futrell et *alii* 2010b p.14)

L'enthousiasme collectif pour la croissance était tel au début des années 2000 que certains prédisaient l'extension de l'aire urbaine de Las Vegas par-delà les chaînes de montagne environnantes. La municipalité de Parhump, située à un peu plus de 90 kilomètres à l'ouest de Las Vegas, dans le comté de Nye, a ainsi fait l'objet d'une importante spéculation immobilière à la fin des années 1990. Comme on a pu le lire dans la presse locale :

> « Jusqu'à récemment, il semblait inévitable que le boom démographique du sud du Nevada transformerait ce fatras rural de maisons standardisées et d'élevages d'autruches en une banlieue animée de Las Vegas. »[105] (Weissenstein 2001)

Cette folie des grandeurs est même allée jusqu'à envisager une annexion du comté de Nye par le comté de Clark (E. Moehring entretien 31 mars 2010). La croissance s'est ainsi imposée comme un paradigme incontestable dans l'aire urbaine végasienne, que personne n'osait remettre en cause. Une seule proposition de loi est venue contredire cet engouement généralisé. Avec son projet de délimitation de la zone de croissance urbaine (*urban growth boundary*), Dina Titus a provoqué la colère des « pro-croissance » à la fin des années 1990. L'élue démocrate, alors sénatrice d'une des circonscriptions de Las Vegas au parlement du Nevada, a défendu la proposition de loi AB 490 :

> « Une loi au sujet de l'utilisation du sol ; réclamant un schéma directeur incluant la prévision d'infrastructures scolaires ; réclamant d'un individu qui propose un projet d'ampleur significative dans la zone de croissance urbaine de Las Vegas qu'il soumette une étude d'impact dans certaines circonstances ; interdisant une entité gouvernementale locale d'approuver un tel projet dans certaines circonstances »[106]

Cette loi, présentée devant le parlement en 1997, intitulée officiellement « loi de croissance planifiée de Las Vegas (Las Vegas Planned Growth Act) et surnommée officieusement « l'anneau autour de la vallée » (*Ring Around the Valley*) avait deux objectifs majeurs. Tout d'abord, la délimitation d'une zone de croissance autorisée, suivant le principe de la Southern Nevada Public Land Management Act, devait favoriser le contrôle de la croissance urbaine et encourager la densification des espaces déjà urbanisés de la vallée. Plus original, le deuxième objectif était d'exiger des études d'impacts pour tout projet d'envergure dans la zone de croissance, qui exigeraient une réflexion à moyen et long terme sur les pressions sur les infrastructures publiques et sur le futur de l'aire urbaine. C'est ce second aspect de la proposition de loi qui a suscité le plus de polémique et qui, au final, a entraîné l'abandon du projet. En effet, pour les opposants, la possibilité de voir rejeter un projet de développement était tout simplement inenvisageable : les autorités locales se seraient alors immiscées dans la liberté d'entreprendre, pénalisant ainsi les initiatives privées. Dans un article publié 14 ans plus tard, Dina Titus, alors en campagne électorale pour un poste à la Chambre des représentants des Etats-Unis[i], se défend toutefois d'avoir jamais voulu entraver la croissance de Las Vegas :

[i] Dina Titus a remporté cette élection en 2013 et son mandat court jusqu'en 2015.

> « Dans mes déclarations lors des débats [autour de cette proposition de loi], j'ai dit à maintes reprises que je ne voulais pas arrêter la croissance mais la planifier et la gérer. J'ai reconnu que la croissance avait été une bonne chose pour le Nevada, mais j'ai prévenu que nous arrivions rapidement à la limite de rendements décroissants. J'ai soutenu qu'il était injuste de continuer à demander aux contribuables de payer l'addition d'infrastructures nécessaires pour répondre à l'étalement, sans mettre en place des mesures qui tiendraient les promoteurs pour responsables et qui protégeraient notre communauté quand la croissance ralentirait inévitablement. »[107] (Titus 2011)

Il est intéressant de noter que plus d'une décennie plus tard, Dina Titus insiste encore autant sur sa position pro-croissance mesurée. Entre les lignes, se retrouve la figure imposée dans le jeu politique de la valorisation de la croissance. Cette posture ne l'empêche toutefois pas d'insister sur les bienfaits dont aurait pu bénéficier les Végasiens si sa proposition de loi avait été votée.

> « Je me demande, si nous avions voté la loi AB 490 et instauré l'Anneau autour de la vallée, est-ce que les choses auraient été différentes ? Je crois bien que oui. En travaillant ensemble, nous aurions pu orienter nos efforts avec bien plus de succès pour maintenir et améliorer l'intégrité écologique, la viabilité économique, l'équité sociale et la qualité de vie générale dans la vallée de Las Vegas. En nous concentrant sur nous-même, avec pour guide la durabilité, nous aurions pu améliorer notre qualité de vie, attirer des entreprises, diversifier notre marché immobilier, économiser l'argent du contribuable, et investir avec sagesse dans les transports en commun et d'autres infrastructures qui nous auraient aidé à revitaliser le cœur de notre aire métropolitaine. »[108] (*idem*)

Comme le souligne ici Dina Titus, malgré l'optimisme affiché et la foi en une croissance éternelle pour l'aire urbaine de Las Vegas, l'essor économique et l'explosion démographique qu'a connue la vallée n'ont pas uniquement été sources de bienfaits. Bien au contraire, il faut dépasser les effets d'affichage pour mettre en évidence les répercussions à double-tranchant de la croissance végasienne.

IV _ 2° La croissance urbaine végasienne : une épée à double tranchant

Telle une épée à double tranchant, la croissance économique et démographique de l'aire urbaine végasienne a entraîné son lot de conséquences négatives. Alors qu'au plus fort de l'embellie économique, rares étaient les attaques envers la croissance, depuis l'installation de la crise, les regards critiques se font de plus en plus nombreux. R. Parker (2002) dans son article sur les coûts sociaux de l'urbanisation rapide du sud du Nevada est un des premiers à avoir mis en évidence le revers de la médaille de la croissance végasienne. Il démontre que la croissance a été fortement soutenue par un ensemble d'acteurs privés, à savoir des

entrepreneurs, des hommes d'affaire privés, et en premier lieu les dirigeants des groupes d'hôtels-casinos, et les médias, auxquels il faut ajouter le soutien des hommes politiques locaux. Ensemble, ils forment une « coalition locale de croissance » (« *local growth coalition* »), reprenant l'expression proposée par J. Logan et H. Molotch (1987), force moteur des politiques de *boosterism*. Ce terme difficilement traduisible en français désigne un ensemble de politiques publiques et d'initiatives privées qui visent à assurer le développement local grâce à du matraquage promotionnel. C'est cette élite économique locale qui tire l'essentiel des bénéfices de la croissance, alors que les habitants tendent à subir de plus en plus de conséquences négatives. Parker liste ainsi les principales retombées liées à l'accélération de l'urbanisation : pollution de l'air, dépendance envers l'automobile, services publics débordés, notamment dans les secteurs de la santé et de la justice. A titre d'exemple, à la fin des années 1990, une nouvelle maison était construite toutes les 15 minutes et la construction d'une douzaine d'écoles chaque année était nécessaire pour suivre le rythme de l'arrivée de nouveaux habitants (SNRPC 2001). Au final, Las Vegas a été victime de son succès. Pendant que des campagnes de promotion la vantent dans les médias nationaux, elle attire plus de travailleurs potentiels que d'emplois disponibles, et ce, même compte-tenu des besoins importants du secteur touristique ; ce qui ne fait qu'empirer les coûts sociaux de la croissance.

L'augmentation rapide de la population s'est corrélée à une pression croissante sur les infrastructures routières et les services municipaux, comme les écoles, les infrastructures de santé et les aides sociales. Outre l'effet mathématique de l'augmentation des besoins des habitants, l'aire urbaine de Las Vegas a souffert de la faiblesse des investissements publics et de la frilosité des acteurs privés à mettre la main à la poche. En effet, les dirigeants des hôtels-casinos, les plus gros acteurs privés végasiens, refusent de porter à eux seuls le poids et les coûts de la croissance dans la vallée de Las Vegas. Depuis les débuts de l'explosion démographique dans les années 1970, le secteur du jeu s'est globalement opposée à toutes les propositions d'impositions fiscales nécessaires pour soutenir financièrement la croissance urbaine. Par conséquent, les revenus du jeu ne sont pas réinvestis dans les services urbains fondamentaux que sont l'amélioration des infrastructures (routes, réseaux d'eau, égouts notamment), les services sociaux ou encore l'éducation. Les municipalités se trouvent alors dans l'incapacité de supporter à elles-seules ces investissements, ce qui a des conséquences dramatiques pour l'aire urbaine. Afin de faire face à la crise immobilière et financière, les autorités municipales ont dû opérer des coupes budgétaires pour équilibrer leurs finances, avec pour corollaire une dégradation des infrastructures, des licenciements d'employés municipaux (y compris des pompiers et des policiers), des gels de salaire, et plus globalement une détérioration des services publics. Ce sont les municipalités de City of Las Vegas et surtout North Las Vegas qui ont été les plus touchées par ces réductions budgétaires : North Las Vegas a atteint un déficit de 22,6 millions de dollars pour l'année fiscale 2012 (Curtis 2011). Pour réduire ses 80,8 millions de dollars de déficit pour l'année fiscale 2011, City of Las Vegas a dû licencier 200 personnes et réduire les horaires

d'ouverture de toutes ses agences en se limitant à une semaine de quatre jours (du lundi au jeudi)[i]. Sans aller jusqu'à affirmer que le secteur du jeu devrait reverser l'intégralité de ses bénéfices pour soutenir la croissance urbaine, l'attitude des grands groupes des secteurs du jeu et de l'hôtellerie témoigne d'un positionnement insulaire de déconnexion par rapport aux réalités de l'environnement immédiat. Les propriétaires de casinos semblent se comporter comme s'ils vivaient sur une île, sans prendre en compte les conséquences de leurs actions sur l'agglomération. Cette situation est d'autant plus insoutenable que l'indépendance affichée par les hôtels-casinos n'est qu'une façade qui masque mal l'interdépendance totale entre le Strip et l'aire urbaine végasienne.

L'incapacité des pouvoirs publics à suivre le rythme effréné imposé par la croissance s'est doublée d'une absence de vision sur le long terme. En accord avec l'état d'esprit dominant d'une vie *carpe diem*, les Végasiens ont le plus souvent profité de la croissance au jour le jour, ce que confirme un urbaniste de City of Las Vegas, Paul Grimyser :

> « A Las Vegas, la croissance a été si rapide que les gens ont juste construit, sans réfléchir. Maintenant les gens s'arrêtent et disent : on peut faire mieux. »[109] (P. Grimyser entretien 31 mars 2009)

Une prise de conscience tardive des effets négatifs de la croissance se dégage depuis la fin de la période faste chez les habitants, comme l'ont observé les universitaires de l'UNLV lors de leur enquête auprès des Végasiens :

> « Les participants des groupes de discussion (*focus groups*) ont identifié la croissance phénoménale de Las Vegas des deux dernières décennies à la fois comme une source de fierté et comme le cœur de nombreux problèmes qui affectent leur qualité de vie et leur sentiment de communauté. […] Malgré les opportunités qu'une telle croissance apporte, les participants pointèrent régulièrement les conséquences négatives de cette croissance, dont la municipalité doit s'occuper. De nombreux participants ont reconnu qu'ils faisaient partie de cette croissance. Ils sont venus à Las Vegas pour les opportunités d'emploi et pour y créer un foyer. Désormais, ils se retrouvent concernés par leur qualité de vie. »[110] (Futrell et *alii* 2010b p.14)

L'absence de véritable gestion de la croissance, exposée au grand jour par l'éclatement de la bulle spéculative immobilière des *subprimes*, a mis en évidence les faiblesses de l'appareil politique local. Il en ressort une absence de vision globale de l'aire urbaine et de son aménagement, et de grandes difficultés à établir une coopération entre les différents acteurs locaux.

[i] City of Las Vegas, consulté le 30/09/2013, www.lasvegasnevada.gov/files/Final_Budget_Synopsis_doc_FinaApprovallx.pdf.

IV _ 3° Absence de vision globale et difficulté de coopération entre les acteurs locaux

L'aire urbaine végasienne est éclatée politiquement et administrativement, ce qui ne paraît pas faciliter une gestion urbaine unifiée. Toutefois, il ne faut pas croire que Las Vegas est un cas unique en son genre. Le morcellement politique est très fréquent dans les agglomérations américaines, et des situations de fragmentation politique et administrative beaucoup plus poussées existent. Le juriste américain M. Orfield s'est attelé à la lourde tâche de quantifier ce morcellement pour les 25 plus premières métropoles du pays[i] (2002). Parmi les pires exemples ainsi recensés, Pittsburgh se démarque avec une aire urbaine regroupant 6 comtés et 412 municipalités, pour un total de 418 « gouvernements locaux » ; celle de Minneapolis-Saint Paul s'étend quant à elle sur 13 comtés et inclut 331 municipalités, pour un total de 344 gouvernements locaux (*idem* p.132). En comparaison, l'aire urbaine de Las Vegas semble particulièrement unie, incluse dans un seul comté et rassemblant 4 municipalités (si l'on inclut Boulder City). Le calcul du nombre total des gouvernements locaux est plus délicat, même si le Recensement des Gouvernements (*Census of Governments*) réalisé, tous les 5 ans, par le Bureau du Recensement américain peut donner des indications. Les « gouvernements locaux » sont répartis en quatre catégories : les comtés, les *towns* ou *townships* (uniquement dans certains Etats, principalement du Nord-Est), les municipalités et les « gouvernements locaux à objet spécifique » (*special-purpose local governments*). Cette dernière catégorie est la plus complexe à quantifier puisqu'elle rassemble tout un ensemble d'entités gouvernementales, caractérisées par une indépendance administrative et fiscale, qui assure un ou des services non pris en charge par les autorités locales. Ces services couvrent aussi bien des besoins fondamentaux, comme l'assistance sociale, les hôpitaux ou les compagnies de pompiers, que des services moins remarquables comme l'entretien des cimetières ou les campagnes de démoustication (US Census 2007). Le Recensement des Gouvernements ne fournit de chiffres détaillés qu'à l'échelle des Etats : le Nevada est ainsi assez peu touché par l'éclatement des entités administratives, puisqu'en 2012, il se classe 47e sur 51 avec un total de 190 gouvernements locaux, très loin derrière l'Illinois (6 968 gouvernements locaux) ou la Pennsylvanie (4 905)[ii]. Il est donc possible de conclure que l'aire urbaine de Las Vegas est relativement peu morcelée en comparaison des autres aires urbaines américaines.

En dépit de cette relative unité administrative et politique, force est de constater l'absence d'une véritable vision d'ensemble de l'aire urbaine partagée entre les autorités locales, voire l'absence de volonté de régulation publique de la croissance urbaine. Les quelques tentatives de collaboration à l'échelle de l'aire urbaine n'ont ainsi été que peu efficaces.

La fin des années 1990 marque un tournant dans l'appréhension de la croissance végasienne, dont les effets négatifs commencent à se faire plus clairement ressentir. La classe politique prend alors conscience de la nécessité d'agir pour faire face aux nouveaux défis posés par

[i] L'ouvrage datant de 2002, Las Vegas ne fait pas partie de l'analyse.

[ii] Données issues du dernier Recensement des Gouvernements datant de 2012 (www.census.gov/govs/cog2012/).

l'explosion démographique et l'incroyable essor économique de la vallée de Las Vegas. Loi votée en 1999, la Southern Nevada Regional Planning Coalition Act (AB 493) a pour objectif de fonder une « coalition d'aménagement régional » afin de proposer une vision d'ensemble de l'avenir de l'aire urbaine et de favoriser la collaboration entre les différentes autorités locales qui la composent. La loi donne naissance à la Southern Nevada Regional Planning Coalition (SNRPC) dont la première mission est de :

> « Développer un plan global d'orientation régionale pour un développement économique, social, physique, environnemental et fiscal équilibré, et une gestion ordonnée de la croissance de la région sur une période de vingt ans minimum » (SNRPC 2001 p.36)

Publié en 2001, avec en toile de fond la « bénédiction à double tranchant » de la croissance (*mixed blessing*, *idem* p.1), le Southern Nevada Regional Policy Plan indique les grandes directions à suivre pour mieux encadrer la croissance et met en place des dispositifs de collaboration entre les différentes entités locales, présentés en détails dans l'encadré 8.

Encadré 8 : Orientations et dispositions du Southern Nevada Regional Policy Plan

Le Southern Nevada Regional Policy Plan est le fruit de la réflexion du conseil de la Southern Nevada Regional Planning Coalition (SNRPC), dont les membres représentent les différentes entités locales de la région de Las Vegas. Les 10 membres du conseil sont ainsi des représentants élus du Comté de Clark, City of Las Vegas, North Las Vegas, Henderson, auxquels s'ajoute un représentant de Boulder City et un représentant du district scolaire du comté (Clark County School District). Le conseil est aidé dans son travail par un comité technique, composés de fonctionnaires territoriaux des différentes autorités locales représentées.

Six grands principes directeurs ont structuré le travail de la coalition et la rédaction du plan d'orientation régionale :
« 1. La région du sud du Nevada désire accompagner et profiter des bénéfices de la croissance, tout en s'occupant des impacts négatifs de cette croissance.
2. Ce plan se construit à partir des aménagements opérés à l'échelle locale et via des agences régionales comme la Regional Transportation Commission, la Southern Nevada Water Authority, le Regional Flood Control District, et d'autres.
3. La Coalition d'aménagement régional respecte l'autonomie locale en ce qui concerne les décisions d'utilisation du sol propres à un site et se concentre sur des problèmes aux impacts régionaux plus vastes.
4. Le Plan régional se concentre sur de grandes orientations et objectifs afin de guider le développement et de traiter ses impacts ; ce n'est pas le rôle de la coalition ni du plan de dicter les localisations spécifiques où devrait se concentrer la croissance.
5. La Coalition d'aménagement régional doit être utilisée comme un forum pour résoudre les problèmes régionaux.
6. Des efforts doivent être faits pour s'assurer que les actions des agences fédérales, fédérées et régionales soient conformes au Plan d'orientation régionale. »[111] (SNRPC 2001 p.7).

Ces principes directeurs forment le cadre général autour duquel s'articulent les volets d'action du Southern Nevada Regional Policy Plan, à savoir :
- la préservation, les espaces ouverts et les ressources naturelles
- la projection démographique
- l'utilisation du sol
- le transport
- les équipements publics
- la qualité de l'air
- le développement par densification (*infill development*)

La mise à jour du plan d'orientation régionale en 2010 a complété cette liste, en ajoutant deux volets supplémentaires :
- les écoles publiques et l'éducation primaire et secondaire (*K-12 education*)
- la durabilité

Le texte législatif propose la mise en place d'un dispositif de mise en conformité (*Plan Conformance Process*). Les différentes autorités locales de la vallée de Las Vegas doivent soumettre à la coalition leurs plans d'aménagement respectifs, au maximum une fois tous les deux ans, en s'assurant que ces documents soient conformes aux orientations et recommandations générales du plan. Si cela n'était pas le cas, une notification serait donnée à l'autorité concernée pour qu'elle opère les modifications nécessaires dans un délai de 90 jours. Dans le cas où les modifications seraient validées, le plan de d'aménagement local obtiendrait une certification de la part de la Coalition. En revanche, il n'est jamais envisagé dans les textes qu'une autorité locale refuse d'adapter son plan d'aménagement aux orientations fixées par la Coalition.

Source : SNRPC 2001.

Comme l'encadré 8 le laisse entrevoir, le projet de Coalition d'aménagement régional montre rapidement des faiblesses. La principale limite réside dans l'absence totale de pouvoir contraignant de la Coalition sur les autorités locales. Dès lors, sans la collaboration volontaire du comté et des municipalités, la Coalition ne joue qu'un rôle consultatif, établissant des recommandations à titre indicatif. Or, la rhétorique même du projet semble sous-entendre une certaine frilosité de la part des autorités locales à se « soumettre » aux orientations édictées par la coalition. Il est ainsi plusieurs fois précisé que l'action de la SNRPC était volontairement conçue comme peu intrusive dans la gestion interne de chaque entité locale. De même, il est plusieurs fois mentionné que le processus de certification des plans d'aménagement locaux ne pouvait avoir lieu plus d'une fois tous les deux ans (« *not more than once every two years* »).

Le contenu même du plan est également critiquable : comme son nom l'indique, il ne s'agit pas d'un document de planification (*planning plan*) mais d'un plan d'orientation (*policy plan*) qui dessine à très gros traits les directions à suivre pour s'adapter au rythme de la croissance tout en maintenant une certaine qualité de vie. Le volet « aménagement du sol » (*land use*) est ainsi particulièrement vague et général : « les développements non-contigus ne seront pas encouragés »[112] (SNRPC 2001 p.17). Le plan n'a pas de vocation à délimiter des zones interdites au développement, ce que confirme l'absence totale de carte, et ne doit en aucun

cas gêner les initiatives des promoteurs : il faut « s'assurer que les efforts d'aménagement concerté ne ralentisse pas de façon significative l'examen de projet »[113] (*idem*). Malgré la présence d'une section « Développement par densification », la croissance urbaine en périphérie n'est en aucun cas remise en cause :

> « La consommation de terrains nouveaux, non construits autour de la périphérie de la région *est nécessaire et va continuer* ; toutefois le développement ou le redéveloppement de terrains vacants ou sous-utilisés au sein des aires urbaines existantes *peut* modérer la consommation de nouvelles terres aux lisières de la région. »[114] (*idem* p.26 – Italiques personnelles)

La mise en application du Southern Nevada Regional Policy Plan se révèle donc problématique en raison de son caractère très général, voire flou, et de l'absence de véritable pouvoir de contrainte ou de pression sur les autorités locales. Cette volonté de structuration de la croissance végasienne et de collaboration entre les différents gouvernements locaux semble plus relever de l'affichage politique. Preuve que le plan n'a pas été suivi d'effets concrets véritables, presque tous les documents produits par la SNRPC dans la décennie suivant son instauration ont fait le même constat et présenté les mêmes recommandations : il est nécessaire d'établir une vision globale commun pour l'avenir de l'aire urbaine végasienne, qui ferait collaborer les différentes autorités locales.

Plusieurs facteurs peuvent expliquer ce constat d'échec. Tout d'abord, la défiance des autorités locales s'est traduite par un faible investissement financier et en termes de personnels au bénéfice de la SNRPC. A titre d'illustration, lors de mes premières recherches sur le sujet, le site officiel de la SNRPC ne comptait qu'une simple page et n'avait pas été mis à jour depuis 2001. Il m'a ainsi fallu plus d'un an avant de trouver un interlocuteur, le personnel du comité technique, une quinzaine de personnes, étant dispersé entre les locaux des différents membres. La personne qui m'a reçue pour parler de l'action de la coalition, un urbaniste de la municipalité d'Henderson (entretien S. Robertson 2 novembre 2011), ne traite des dossiers qu'à temps partiel. Une seule personne travaille à temps plein, en tant que secrétaire, pour la SNRPC. La question des finances a été évoquée avec S. Robertson qui a reconnu que la SNRPC « faisait face » (*get by*) mais pourrait sans aucun doute bénéficier de revenus supplémentaires, notamment pour engager des consultants extérieurs plus à même de conduire des enquêtes de fonds. De plus, lors de l'entretien, il m'a expliqué que parmi les différentes entités membres de la coalition, North Las Vegas était confrontée à de plus grandes difficultés de financement, en raison de l'ampleur de ses difficultés budgétaires (cf. *supra*). Pour Michael Dwyer, chargé de mission au BLM et enseignant en affaires environnementales et publiques (entretien 6 avril 2010), la SNRPC n'est qu'un « homme de paille » (*figurehead*), dénué de tout pouvoir.

Au final, la SNRPC n'a pas su créer une volonté profonde de gestion commune qui aurait transcendé les rivalités entre les autorités locales. Le comté comme les municipalités de l'aire urbaine ont ainsi maintenu des politiques d'aménagement et d'utilisation des sols pensées principalement à l'échelle de leur juridiction, sans les replacer dans les dynamiques globales

de l'aire urbaine. Les élus ont d'ailleurs conscience de cette concurrence entre les entités territoriales pour attirer de nouveaux projets immobiliers et de nouveaux investisseurs, à l'instar de l'ancien maire de City of Las Vegas, Oscar Goodman. Dans son discours sur l'état de la ville en 2010, et à la suite d'un « sommet des gouvernements locaux », il reproche aux élus des autres entités territoriales de se crisper sur leur « fief » et de refuser le dialogue alors même qu'il en va de l'intérêt général.

En dépit de quelques travaux notables sur les questions environnementales et l'ouverture d'une réflexion sur la jeunesse, la Southern Nevada Regional Planning Coalition demeure une coquille vide qui n'a en rien initié un mouvement de planification à l'échelle de l'aire urbaine. Et il n'est en rien certain que la bourse fédérale obtenue en 2012 puisse changer la donne : grâce à un financement du Ministère du Logement et du Développement urbain (*Department of Housing and Urban Development*), la SNRPC s'engage dans la rédaction d'un second plan d'orientation régionale, mettant en avant la thématique du développement durable, dont l'achèvement est annoncé pour 2015.

Conclusion du chapitre 4

Je me suis attachée dans ce chapitre à déconstruire un autre préjugé au sujet de Las Vegas : la croissance de l'aire urbaine, certes caractérisée par une ampleur et une rapidité incomparables aux Etats-Unis au XX^{e} siècle, est loin d'être le pire exemple d'étalement urbain à l'échelle nationale. L'approche par les modalités d'urbanisation conduit à rapprocher l'aire urbaine végasienne des dynamiques contemporaines d'évolution des villes américaines et permet d'affirmer le façonnement d'une urbanité somme toute relativement banale construite autour de la voiture individuelle et de l'absence de centralités fortes. A côté de cette facette de l'urbanité, il faut néanmoins reconnaître une influence indéniable de la croissance sur la façon qu'ont les habitants et les autorités locales de vivre à Las Vegas, en faisant du changement perpétuel un horizon d'attente pratiquement incontournable.

L'importance des répercussions de la croissance végasienne a été permise en partie par la nature même des jeux d'acteurs qui dessinent la vie politique locale. En effet, là encore le contexte régional d'un Ouest fortement influencé par les théories libertariennes et la défiance envers l'intervention publique affaiblit la capacité d'action des autorités locales. La soumission jusqu'au milieu des années 2000 au constant lobbying des partisans pro-croissance, qu'elle soit immobilière ou touristique, puis la confrontation de plein fouet à la crise économique à partir de 2007 sont des données à garder en tête dans une perspective

d'analyse des moyens dont disposent les autorités locales pour agir sur l'urbanité et la citadinité au sein de leur juridiction.

Ce chapitre a aussi insisté sur le poids politique des acteurs du tourisme, qui est le principal moteur explicatif de cette urbanité de la croissance. Le chapitre suivant ambitionne de creuser plus loin la place de l'activité touristique dans l'organisation physique de l'aire urbaine mais également dans la perception de Las Vegas.

Chapitre 5

Urbanité et citadinité de Las Vegas dans l'ombre de la spécialisation touristique

Le point de départ de ce chapitre réside dans le constat suivant : de nombreux commentateurs qui écrivent sur Las Vegas renient son urbanité, en affirmant qu'elle n'est pas une « vraie » ville. Cette affirmation est d'autant plus surprenante qu'elle contredit complètement l'analyse des dynamiques urbaines végasiennes, présentées en détail dans le chapitre précédent. Dès lors, il est question ici d'interroger les motivations de ce postulat et d'en infirmer la pertinence. En cherchant à décrypter ce déni d'urbanité, je veux démontrer que les critiques exprimées à l'égard de Las Vegas par les scientifiques évoqués dans le chapitre 2 résultent d'une vision tronquée de l'aire urbaine réduite aux seuls quartiers touristiques. Ce premier objectif est complété par le questionnement suivant :

1) Les critiques et le déni d'urbanité exprimés envers Las Vegas sont-ils légitimes et pertinents pour décrire l'aire urbaine ?

2) Comment fonctionnent les quartiers touristiques et comment s'articulent-ils avec le reste de l'aire urbaine ?

3) La présence de quartiers entièrement tournés vers l'activité touristique influe-t-elle sur le quotidien des Végasiens dans leur ensemble, et par conséquent sur leur citadinité ?

La déconstruction du déni d'urbanité et l'affirmation d'une vision extérieure de Las Vegas déformée par la spécialisation touristique s'imposent comme la première étape de la définition de l'urbanité et de la citadinité végasiennes. En effet, l'influence de l'activité touristique et de la pratique du jeu est telle qu'elle façonne le quotidien de l'ensemble des Végasiens, ce qui les rend indissociables et explique que je défende l'idée d'une urbanité et d'une citadinité végasiennes dans l'ombre de la spécialisation touristique.

Il s'agit tout d'abord d'expliquer l'argumentaire de ce que j'appelle le « déni d'urbanité » opposé à Las Vegas et d'en identifier les référents implicites. Pour en expliciter les motivations, il faut s'intéresser à la vision déformée par le Strip de l'aire urbaine de Las Vegas (I). Dans un deuxième temps, une étude détaillée de l'agencement spatial des quartiers touristiques au sein de l'aire urbaine révèle alors le caractère d'enclave fonctionnelle qui les caractérise. Ceci permet de mettre en évidence l'urbanité spécifique de ces quartiers touristiques, qui produit des formes urbaines ainsi que des pratiques qui leur sont propres (II). Malgré la concentration spatiale de l'activité touristique qui est mis en évidence dans le début de ce chapitre, j'ai constaté que la spécialisation touristique influence l'ensemble de l'aire urbaine et de ses habitants. En découle une citadinité, c'est-à-dire un rapport des individus à l'espace urbain, fondamentalement informée par la dichotomie entre la ville touristique et le reste de l'aire urbaine (III).

I _ Le déni de l'urbanité végasienne

I _ 1° Une aire urbaine qui ne correspondrait pas aux canons de « la » ville américaine selon certains universitaires

a. Las Vegas n'est pas une « vraie ville »

Las Vegas ne serait pas une « vraie ville » : c'est en tout cas la remarque que m'ont faite la majorité des interlocuteurs rencontrés tout au cours de ma thèse, et que subissent régulièrement les habitants végasiens. Parmi ces interlocuteurs, j'identifie plusieurs universitaires ou intellectuels, les mêmes que ceux évoqués dans le chapitre 2, qui affirment sans détour que Las Vegas n'est pas une ville. Bruce Bégout arrive en tête, comme le sous-entend le titre même de son ouvrage, *Zéropolis* :

> « il se pourrait que la vraie chimère que comporte Las Vegas soit la ville elle-même […] Tous les qualificatifs négatifs que l'on peut attribuer en général à une ville lui conviennent, car son absence de consistance lui donne précisément une existence incertaine : *no man's land*, terrain vague, non-lieu, ville fantôme, simulacre urbain, ville de nulle part, etc. […] Ville du degré zéro de l'urbanité » (2002 p.23)

> « C'est bien là […] l'utopie végasienne que de laisser croire qu'elle est une ville » (*idem* p.108)

Pas de doute possible, Las Vegas « n'est pas une vraie ville » (*a real city*) ni pour la sociologue Sharon Zukin (2011), ni pour les géographes de l'Association des Géographes Américains qui se sont « plaints que Las Vegas n'était pas une « vraie » ville »[115] (AAG 2009 p.3). Las

Vegas n'est ainsi pas un « véritable lieu » (*a real place*, Fuat Firat 2001 p.101), au point que la Royal Geographical Society (RGS), la société royale de géographie en Grande-Bretagne, utilise l'exemple de Las Vegas comme illustration d'un « lieu impossible » (*impossible place*). Dans le cadre d'une plateforme pédagogique à destination d'élèves de collège, un module pose ainsi la question de savoir « Est-ce que Las Vegas est un lieu véritable ? ».

> **« Est-ce que Las Vegas est un lieu véritable ? (*a real place*)**
> Le programme d'étude des classes de collège [11-14 ans] exige que les élèves étudient des lieux véritables. Cette leçon questionne le concept de lieu véritable et demande aux étudiants de prendre en compte la définition du « sentiment de lieu » (*sense of place*) en lien avec un lieu qui fait un étalage flamboyant de son inauthenticité : Las Vegas. […]
> **Que comprendre par lieu « véritable » ?**
> […] Pour qu'un lieu soit « véritable » il faut qu'il ait un « sentiment de lieu ». S'il n'en dispose pas, il peut être décrit comme « inauthentique ». Il peut s'agir de lieux qui n'ont pas de rapport particulier aux endroits où ils sont situés. Ils sont construits, ou auraient pu l'être, n'importe où. Certains lieux lourdement commercialisés, comme Las Vegas l'a été pour le tourisme, activité qui n'est pas liée au paysage, peuvent être décrit comme n'ayant pas de « sentiment de lieu » et par extension comme n'étant pas « véritables ». »[116] (RGS "*Teaching Resources*"[i])

Derrière ces affirmations sans nuance, se lit une véritable négation de l'urbanité de Las Vegas qui ne disposerait pas des critères nécessaires pour être qualifiée comme une entité urbaine à part entière. Las Vegas souffre donc d'un déni d'urbanité, déni défini comme « refus de reconnaître comme vrai » (*Le Robert*) : on refuse de reconnaître son statut de ville.

Ces critiquent découlent directement d'une focalisation de l'attention des chercheurs et des commentateurs sur une infime portion de l'aire urbaine végasienne, à savoir le Strip. La négation de l'urbanité de Las Vegas est intimement liée à la vision déformée de l'aire urbaine, selon laquelle le Strip est Las Vegas. En effet, toutes les analyses précédemment citées s'appuient sur une synecdoque réductrice et généralisent de façon abusive les caractéristiques d'un quartier à l'ensemble de l'aire urbaine. Le décalage entre l'emprise physique du Strip et la place qu'il occupe dans les perceptions de l'aire urbaine végasienne est pourtant flagrant : comme le souligne la figure 56, le Strip ne représente qu'à peine 10 kilomètres carrés dans une aire urbaine de plus de 1 000 kilomètres carrés, soit seulement 1 %[ii].

[i] RGS with IBG, consulté le 6/12/2012, www.rgs.org/OurWork/Schools/Teaching+resources/Key+Stage+3+resources/Impossible+places/Impossible+places.htm.
[ii] Estimation réalisée à l'aide des logiciels Google Earth et ArcGIS.

Figure 56 : L'emprise spatiale du Strip comparée à l'ensemble de l'aire urbaine végasienne

Source : d'après US Census (*Urbanized Areas shapefiles*).

b. Des canons urbains intériorisés en porte à faux par rapport aux réalités végasiennes

Si Las Vegas, réduite au Strip, est accusée de ne pas être une « vraie » ville, les commentateurs n'explicitent pas pour autant ce qu'ils entendent par là. Il m'est donc nécessaire de postuler cet implicite. Le déni de l'urbanité végasienne s'appuie sur des catégories d'analyse élaborées pour décrire la ville américaine qu'on peut qualifier de classiques, théorisées notamment par l'Ecole de Chicago et profondément ancrée dans l'industrialisation et l'urbanisation concomitante du XIX^{e} et du début du XX^{e} siècles. Si l'on s'en tient au modèle classique de morphologie urbaine établi par Robert E. Park et Ernest Burgess (1925), figures de proue de l'Ecole de Chicago, la ville américaine se structure selon un schéma radioconcentrique. Au centre, le centre-ville est constitué d'un quartier central des affaires (*Central Business District* ou CBD), caractérisé par une forte densité de tours de bureaux, et à proximité une forte concentration d'hôtels, de locaux commerciaux et de grands magasins, et de lieux culturels et de divertissement. Cet ensemble au cœur de la ville est désigné par l'expression *downtown* ou centre-ville. Autour de ce centre-ville orienté vers les bureaux et le commerce, s'étend une couronne périurbaine, ou *inner city*, à l'habitat dégradé, concentrant des populations pauvres et souvent marginalisées, espace de relégation d'activités peu valorisées comme de la petite industrie et des entrepôts, des bars de seconde zone et des parkings. Cette couronne périurbaine est une zone de transition vers les banlieues résidentielles qui sont les plus attractives pour les classes moyennes et aisées.

Il n'est pas pertinent d'appliquer le modèle de Burgess à l'aire urbaine de Las Vegas, modèle qui a certes été remis en cause depuis longtemps, puisque celle-ci est foncièrement polynucléaire et éclatée dans ses fonctions, sans véritable CBD et avec une centralité transférée du centre-ville historique au Strip à partir des années 1940-1950. Le choix du vocabulaire pour décrire l'aire urbaine de Las Vegas est dès lors problématique. Ainsi,

l'emploi du simple terme de ville-centre est délicat puisqu'il sous-entend une polarisation exercée par une municipalité sur l'ensemble de l'aire urbaine, d'un point de vue historique (foyer de peuplement originel) mais également économique. De même le terme de banlieue (*suburbs*) doit être questionné car il sous-entend une relation hiérarchique et une soumission à une centralité dominante, incarnée par une ville-centre, centralité elle-même ancrée dans la figure du *downtown*. Si l'usage des termes de ville-centre et de banlieue posent problème, par extension le terme d'*inner city* est à remettre à cause dans le cas de l'aire urbaine végasienne. Ainsi, les mots de la ville américaine industrielle se révèlent non satisfaisants quand ils sont confrontés à la réalité urbaine de Las Vegas. L'aire urbaine végasienne, en ce qu'elle dépasse l'opposition ville-centre / banlieue s'affirme foncièrement comme une réalité urbaine de la deuxième moitié du XX^{e} siècle. En effet, en concentrant l'essentiel de sa croissance démographique et spatiale après la Seconde Guerre Mondiale, l'aire urbaine de Las Vegas s'est construite autour des déplacements automobiles et de la montée en puissance des activités économiques tertiaires. La vallée de Las Vegas n'a jamais connu de forte spécialisation industrielle (à l'exception de la production de magnésium à Henderson) et ses habitants n'ont jamais fait de la proximité entre leur lieu de résidence et leur lieu de travail une contrainte majeure. Ce rapport précoce à la mobilité et la diffusion de l'emploi dans l'ensemble de l'aire urbaine ont été propices à l'étalement urbain et à la polynucléarité. Pour autant, il serait naïf, voire prétentieux, de croire que les mots de la ville américaine industrielle sont totalement inappropriés dans l'étude de l'urbanité de l'aire urbaine végasienne. Il n'en demeure pas moins que ces catégories d'analyse morphologique et fonctionnelle ne sont pas corrélées à des collectivités territoriales distinctes. Par exemple, la municipalité de City of Las Vegas n'est ville-centre que d'un point de vue historique (c'est la première municipalité à avoir été fondée dans la vallée) et son territoire municipal recoupe aussi bien le foyer de peuplement originel (*downtown* historique) et des espaces urbains qui relèvent morphologiquement de la banlieue.

Ainsi, la majorité des commentateurs conçoivent le quartier touristique du Strip comme le centre-ville ou *downtown* de l'aire urbaine végasienne, et lui appliquent par conséquent la même grille de lecture.

L'expression anglaise *downtown* désigne depuis le milieu du XIX^{e} siècle environ le cœur historique et commercial d'une ville. Le terme fut créé à l'origine pour désigner le centre-ville de New York, sur l'île de Manhattan (Fogelson 2001), puis son usage s'est généralisé aux villes nord-américaines (Etats-Unis et Canada) et aux villes du monde anglophones à l'exception des îles britanniques, où l'on emploie plus généralement les expressions de *town* ou *city centre*. Cette distinction linguistique est importante car elle recoupe des différences de morphologie urbaine entre la ville nord-américaine et la ville européenne. En effet, le *downtown* d'une ville américaine évoque avant tout un paysage urbain particulier, à savoir un paysage vertical de gratte-ciel, illustré par la *skyline* (ligne d'horizon) qui fait la joie des photographes de carte postale et qui résume, le plus souvent à lui-seul, l'identité de la ville.

D'un point de vue fonctionnel, le centre-ville concentre les fonctions économiques rassemblées dans le quartier des affaires ou *Central Business District* (CBD) ; les fonctions commerciales avec une forte densité de magasins ; et enfin les activités culturelles et de divertissement autour de musées, salles de spectacle, restaurants, bars et autres lieux de vie nocturnes. Dans le cas des villes les plus anciennes, s'ajoutent quelques bâtiments historiques. La somme de toutes ces activités donne naissance à un centre-ville animé, tout du moins pendant les horaires de bureaux, aux fortes densités de bâti, associé à une fonction résidentielle situé en bordure des quartiers commerciaux et d'affaires. Le centre-ville incarne ainsi la centralité historique, foyer de peuplement originel, et économique d'une municipalité.

Une « vraie » ville disposerait donc d'un « vrai » centre-ville qui désignerait un quartier pluri-fonctionnel associant les fonctions résidentielles, commerciales, administratives et récréatives ; articulé autour d'espaces publics, jouant à la fois un rôle de représentation symbolique et d'expérimentation de l'altérité. Selon cette lecture classique de la ville américaine, le centre-ville incarne la vitrine de l'intensité et du dynamisme de la vie urbaine. Or, dans l'aire urbaine végasienne, c'est le quartier du Strip qui concentre l'animation urbaine et l'activité économique, ce qui conduit à une confusion générale dans l'esprit des commentateurs et des critiques anti-végasiens et de certains touristes. Exemple emblématique, quand j'exprime mon souhait « d'aller au centre-ville » (*go downtown*) Mike, un touriste anglais d'une vingtaine d'années, me répond « tu veux dire là-bas ? » en me montrant les hôtels du Strip. Plus marquant encore, le Strip a supplanté le centre-ville dans les mentalités de nombreux habitants de Las Vegas, comme l'illustre cette conversation avec Keith, un homme d'une trentaine d'années, qui a pourtant grandi à Las Vegas :

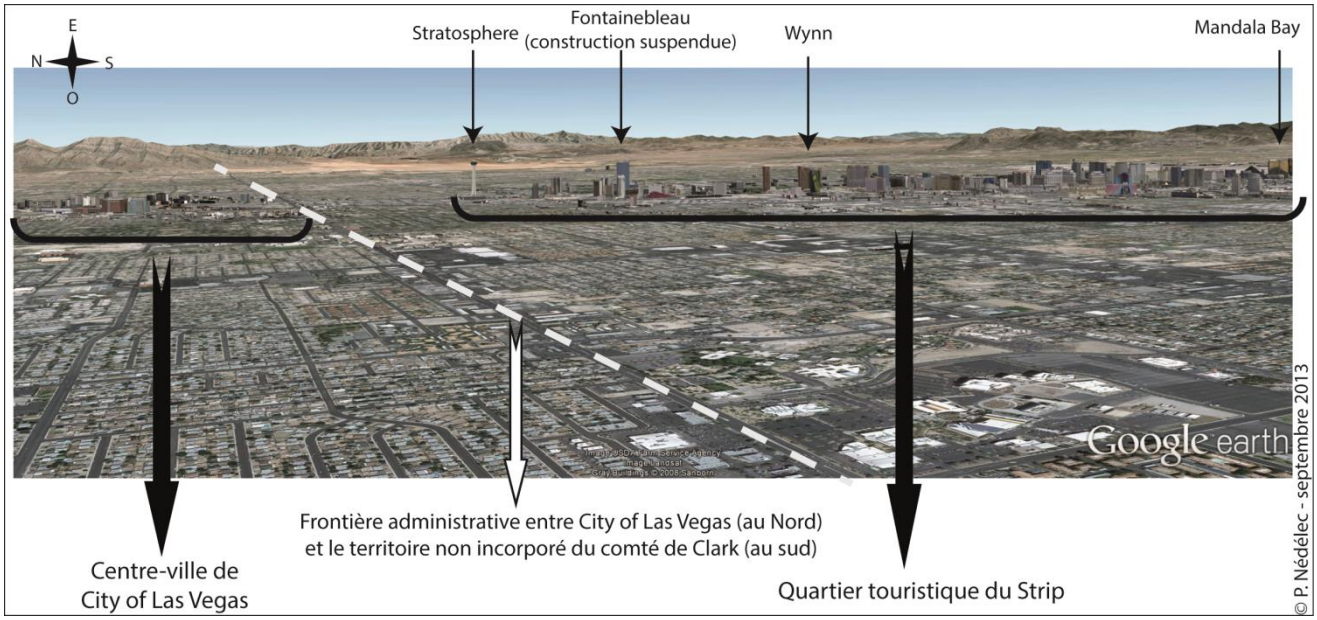
> « - Je voudrais aller au centre-ville.
> - Sur le Strip ?
> - Non, au centre-ville.
> - Ah, tu veux dire dans le vieux centre-ville (*old downtown*) ! » (carnet de terrain mars 2009)

Ces échanges confirment la difficulté à identifier *downtown* City of Las Vegas comme étant le centre-ville de l'aire urbaine, et à l'inverse soulignent l'imposition du Strip comme incarnation du cœur de la vie urbaine végasienne. Malgré le déni d'urbanité exprimé au sujet du Strip, les quartiers touristiques présentent bel et bien une urbanité spécifique, à savoir un rapport complexe au reste de l'aire urbaine caractérisé par un phénomène d'enclave fonctionnelle, de spécialisation économique exclusive autour de l'activité touristique et par un agencement spatial de type insulaire autour des hôtels-casinos.

I _ 2° Le quartier touristique du Strip : un apparent cœur urbain qui se révèle enclave fonctionnelle

Ce quartier touristique s'impose tout d'abord par sa verticalité, qui contraste avec l'horizontalité du reste de l'aire urbaine, y compris la relative bassesse du centre-ville de City of Las Vegas. La figure 57 souligne ce contraste en terme de verticalité : les tours des hôtels-casinos égrainées le long du Strip dominent de leur hauteur, le centre-ville historique. La puissance économique de l'activité touristique est concentrée le long du Strip et incarnée par cette verticalité.

Figure 57 : La mainmise du Strip sur la verticalité végasienne

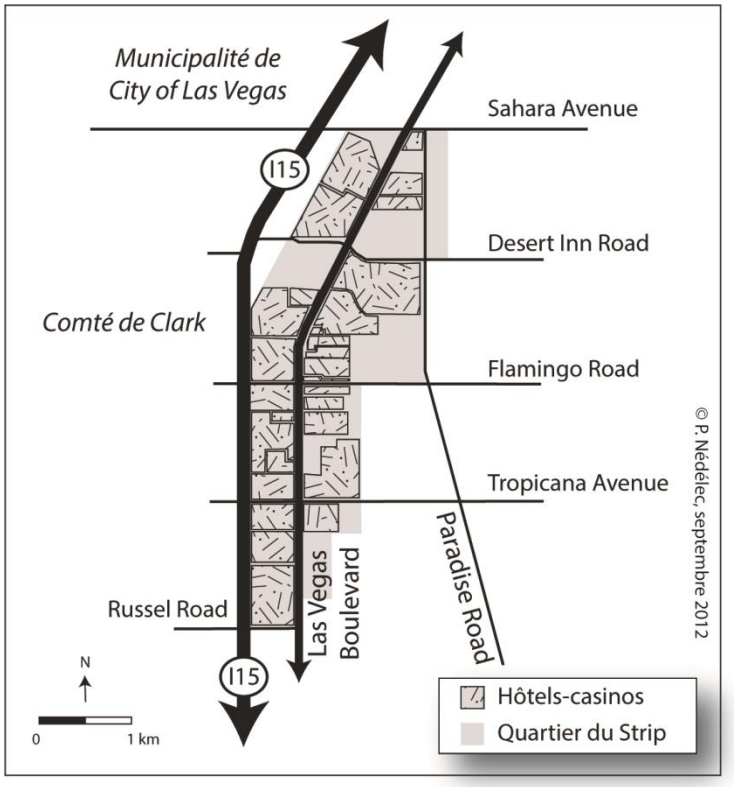


Source : d'après Google Earth Pro, 2008 pour la date de prise de vue.

Au sein de l'aire urbaine végasienne, il ne fait aucun doute que le Strip est bien plus fréquenté et animé qu'aucun autre quartier. Des milliers de touristes déambulent chaque jour le long du Las Vegas Boulevard et la circulation est constamment alimentée par un flot continu de véhicules, voitures personnelles comme taxi et véhicules promotionnels. Toutefois, à y regarder de plus près, le Strip est un quartier touristique à l'agencement spatial et au fonctionnement très spécifiques, qui le différencie des centres-villes traditionnels.

La principale caractéristique à souligner à propos du Strip est son relatif enclavement, spatial et fonctionnel, à l'échelle de l'aire urbaine (Nédélec 2012). L'acception de l'enclavement retenue ici articule la dimension physique de rupture spatiale par le biais notamment d'infrastructures de transport, et la dimension économique d'une très forte concentration de l'activité touristique. Contrairement à des ensembles fermés comme les centres commerciaux ou les parcs d'attraction, l'enclave du Strip dénote par les limites non matérialisées qui l'entourent et l'isolent du reste de l'agglomération, mais qui permettent néanmoins de le circonscrire avec précision. Selon les usages locaux, le Strip correspond ainsi à une portion du Las Vegas Boulevard, représentée sur la figure 58, s'étendant de Sahara Avenue au nord à Russel Road au sud.

Figure 58 : Délimitation de l'enclave fonctionnelle du Strip



Le caractère mono-fonctionnel du quartier est confirmé par l'omniprésence de l'activité touristique : le quartier concentre une trentaine d'hôtels-casinos, soit la grande majorité de l'offre de l'aire urbaine, et accueille les trois-quarts environ des touristes visitant Las Vegas (LVCVA 2012a p.46). La spécialisation touristique y est poussée à son paroxysme : sur ses quelque 6 kilomètres (du nord au sud), on ne recense que des résidences touristiques ou des services destinés aux populations de passage, et aucun habitat permanent. Le Strip est ainsi dépourvu d'une fonction résidentielle pérenne qui est au cœur de la vision d'une « vraie ville », constituant pour ses détracteurs son premier manquement aux critères d'une urbanité traditionnelle.

Dès son origine, le Strip a été pensé et construit en dehors de l'agglomération, selon une logique insulaire de désaveu de la ville qui lui fait paradoxalement tourner le dos à la municipalité de City of Las Vegas (cf. chapitre 3). Aujourd'hui encore le Strip se caractérise par une déconnexion spatiale forte d'avec la ville-centre de City of Las Vegas. Les délimitations invisibles du Strip relèvent de plusieurs logiques combinées qui renforcent son isolement fonctionnel. Pour le touriste déambulant le long du Las Vegas Boulevard, rares sont les invitations à s'aventurer en dehors de la grande avenue. Ceci explique la récurrence de la comparaison avec un « Disneyland pour adultes » où les visiteurs seraient confinés au Strip, perçu comme l'enceinte d'un parc à thème. Les flux de touristes sont canalisés grâce au mobilier urbain et à la trame viaire. Les déplacements nord / sud, le long du boulevard, sont structurés autour de nombreuses attractions déployées sur de larges trottoirs au revêtement de qualité. De même, une ligne de bus spécifique, desservant l'intégralité du Strip jusqu'au

centre-ville de City of Las Vegas, encadre les déplacements touristiques dans une atmosphère conviviale et rassurante. Les bus à impériale dernier cri de la ligne DEUCE permettent aux touristes de se déplacer sans effort sur de grandes distances tout en profitant de la vue.

A l'inverse, les déplacements zonaux sont rendus difficiles par une combinaison de facteurs. A l'ouest, les hôtels-casinos sont bordés par l'autoroute urbaine I15, par essence non accessible aux piétons. A l'est du Strip, en dehors de quelques hôtels de seconde zone, il n'existe pas d'attraction touristique qui viendrait concurrencer les hôtels-casinos. Si, malgré tout, un touriste décide de s'aventurer dans cette direction, il est rapidement confronté à un paysage peu engageant : les trottoirs rétrécissent alors que la circulation automobile est particulièrement soutenue (2 fois 5 voies). Les casinos et les restaurants sont remplacés par des stations essence, des motels de mauvaise qualité, des parkings et des terrains vagues. La fréquentation est moindre et les populations effectivement présentes sont constituées d'employés en uniforme ou de marginaux, rassemblés notamment aux arrêts de bus municipaux. Tout concourt à faire naître chez le touriste un sentiment d'insécurité et de mal être dès qu'il s'éloigne des lumières du Strip. Les frontières délimitant l'îlot touristique qu'est le Strip sont immatérielles et invisibles mais vite ressenties par les touristes qui oseraient s'écarter des chemins balisés.

La portion touristique de Fremont Street reproduit le fonctionnement insulaire du Strip et fonctionne en relative autarcie par rapport au reste du centre-ville. La délimitation matérielle de l'enclave touristique a été renforcée par la piétonisation, la couverture par la canopée artificielle de Fremont Street Experience et la fermeture de certaines rues perpendiculaires (First Street au nord et au sud de Fremont Street, et Third Street au sud de Fremont Street) au profit de l'installation de scènes de spectacle. La frontière symbolique entre la sécurité du quartier touristique et le reste de l'environnement urbain est également ressentie par les touristes : les rues perpendiculaires qui mènent au reste du centre-ville sont peu attractives en raison de l'absence d'animation et de la sortie de l'espace couvert et protégé par la canopée. Les faibles connexions avec le reste du tissu urbain mettent en évidence un deuxième exemple original d'urbanisme insulaire, qui modèle l'urbanité des quartiers touristiques végasiens.

I _ 3° Fonctionnement insulaire et mise en abyme de l'insularité

Conditionnant non seulement l'inscription spatiale du Strip dans l'aire urbaine végasienne, le fonctionnement insulaire est repris à grande échelle par la structuration même des hôtels-casinos qui bordent le boulevard. L'insularité interroge alors les modes d'inscription territoriale d'un objet, ici les casinos, et par extension médiatise l'urbanité globale des quartiers touristiques. Cette notion évoque des discontinuités, physiques et fonctionnelles,

mais aussi des idées d'isolement et d'éloignement qui peuvent conduire à un fonctionnement autonome, voire autarcique, et ainsi renforcer les effets d'enclavement.

Chaque casino est comme un îlot aligné le long du Las Vegas Boulevard, avec chacun son imaginaire et son unité thématique. La thématisation architecturale des hôtels-casinos participe de ce caractère insulaire et renforce l'impression d'« île[s] dans la ville » contiguës, pour reprendre le mot de Sophie Didier (2001). A l'intérieur même des casinos, tout est mis en œuvre pour monopoliser l'attention du visiteur et le garder dans l'enceinte de l'établissement. Pour mettre en application la « directive élémentaire des casinos » (*casino prime directive*) et conserver la mainmise sur les hôtes / consommateurs de l'hôtel, les complexes sont pensés comme des expériences globales : toutes les envies du visiteur doivent être assouvies à l'intérieur du complexe hôtelier et à aucun moment celui-ci ne doit avoir besoin d'aller ailleurs. Aux demandes classiques de pratique du jeu et de restauration s'ajoute une variété d'activités et d'attractions : salles de spectacle, bars, boîtes de nuit, piscines, spas, cinémas, mais aussi grands huits, musées, zoos, jeux d'arcade, jardins, chapiteau de cirque… Outre la richesse des activités proposées, les casinos déploient toute leur ingéniosité pour isoler le joueur du monde extérieur : l'intérieur des casinos est dépourvu de fenêtre ou d'horloge, afin de créer un monde hors du temps et hors de la réalité quotidienne. Dans la même logique, l'organisation intérieure des casinos est pensée comme un labyrinthe, un dédale d'allées propices aux déambulations devant les vitrines des magasins à même de freiner considérablement toute velléité de quitter rapidement l'enceinte d'un casino, ce qu'illustre la figure 59 avec l'exemple de l'hôtel-casino MGM Grand. Cet exemple est particulièrement parlant puisqu'il s'agit du plus grand hôtel-casino de Las Vegas en termes de superficie, et le 8e du monde, soit 170 000 pieds carrés (1,6 hectares) dédiés aux différentes activités proposées par l'établissement (Baigorri 2009).

Figure 59 : Dédales d'une « île dans la ville », plan de l'hôtel-casino MGM Grand

Source : MGM Grand, consulté le 30/09/2013, www.mgmgrand.com/tools/MGM_Property_Map.pdf.

Planche photographique 9 : Les hôtels-casinos de Fremont Street conçus dans l'interaction avec la rue

Ci-contre, la devanture du Fremont Hotel and Casino. L'auvent laisse deviner la délimitation des anciens trottoirs qui ont été supprimés lors de la fermeture à la circulation.
Outre les machines qu'on aperçoit à l'intérieur du casino, les publicités sont au cœur des stratégies pour attirer l'attention des passants : ici, une des marques de fabrique des établissements du centre-ville, des cocktails à des prix imbattables (99 centimes !).

Ci-contre, la façade du Golden Gate Casino avec à nouveau une large ouverture sur la rue, renforcée par l'installation de bars éphémères (remarquables par leurs tentures bleues). Les éléments architecturaux typiques d'un l'immeuble sont présents (fenêtres, jardinières), même s'il ne s'agit que d'un décor factice.

Les hôtels-casinos de Fremont Street sont plus ouverts sur l'extérieur et jouent moins sur un fonctionnement en vase clos, comme le montrent la planche photographique 9. Le passage l'extérieur et l'intérieur est facilité par l'architecture de facture plus classique que sur le Strip : tous les édifices sont construits avec un seul niveau (R+1) faisant face à la rue, gage d'uniformité architecturale, mais qui rend également les établissements moins impressionnants et plus accueillants. De plus, les bâtiments ont été construits selon l'alignement sur rue, à l'époque où Fremont Street était encore un axe de circulation automobile. Ces hôtels-casinos ont été en effet conçus pour attirer le chaland se promenant sur les trottoirs, ce qui explique de larges ouvertures pour donner envie de pénétrer dans la salle de jeu toujours située au rez-de-chaussée, alors que les étages sont réservés aux salles de réception et à la fonction hôtelière. Cette disposition dénote par rapport au Strip, où les gigantesques complexes hôteliers sont implantés en retrait par rapport à la rue, ce qui leur donne plus de place pour laisser libre cours à leur créativité architecturale, mais les oblige à plus d'imagination pour attirer le passant à l'intérieur. Tous les hôtels-casinos de Las Vegas partagent néanmoins les mêmes objectifs de captation des flux de badauds afin que ces derniers ne dépensent leur argent dans les casinos concurrents.

Le déni d'urbanité qui est adressé à l'égard de Las Vegas s'explique donc par le raccourci opéré entre le quartier touristique du Strip et l'ensemble de l'aire urbaine. Paradoxalement, c'est à partir des critiques exprimées envers le Strip (cf. chapitre 2) qu'il est possible de mettre en évidence l'urbanité et la citadinité spécifiques aux quartiers touristiques végasiens.

II _ Une urbanité et une citadinité propres aux enclaves touristiques ?

Le déni d'urbanité qui est reproché à Las Vegas découlerait ainsi de critiques qui tirent leur origine non des caractéristiques urbaines globales de l'aire urbaine mais de l'urbanité et de formes de citadinité spécifique aux quartiers touristiques, et notamment au Strip. Il s'agit dès lors d'examiner le bien-fondé et la légitimité de ces critiques en se demandant si l'on peut constater une urbanité et une citadinité qui seraient propres aux quartiers touristiques.

II _ 1° Omniprésence de la marchandisation et des incitations au consumérisme

En premier lieu, il est reproché à Las Vegas, donc plus exactement au Strip, d'être entièrement médiatisé par la marchandisation et le consumérisme. Il est vrai que les paysages des quartiers touristiques sont essentiellement façonnés par les messages publicitaires et les incitations à consommer. Le touriste est en permanence incité à dépenser, soit directement en jouant de l'argent aux tables des casinos et dans les machines à sous, soit dans l'un des innombrables magasins qui parsèment les trottoirs, dans les galeries marchandes des casinos ou dans les centres commerciaux. De façon similaire, Fremont Street Experience s'est transformée, d'une rue traditionnelle en une galerie marchande : la canopée ainsi que la succession des kiosques permettent de canaliser et de concentrer les flux de visiteurs sur Fremont Street et donc de les inciter à consommer dans ses boutiques et ses casinos.

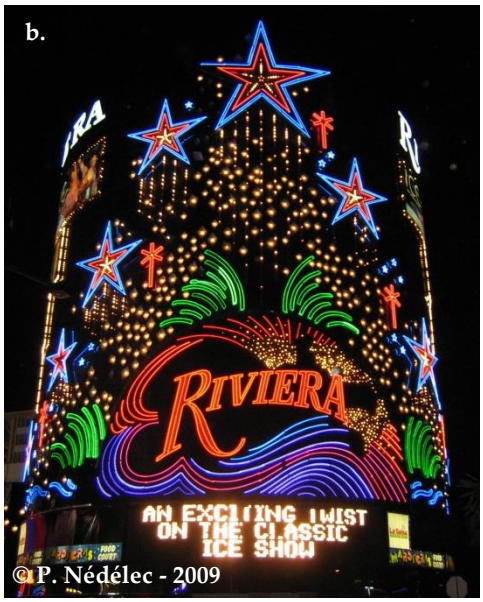
Les boutiques et les chaînes franchisées rivalisent pour afficher leur marque et mettre en valeur leur produit grâce à une utilisation massive de la signalétique publicitaire. Le Strip comme Fremont Street accumulent les enseignes géantes qui sont pensées comme autant de gages de visibilité pour les logos des marques. Alors que les néons ont constitué le principal support de promotion commerciale pour attirer l'attention des clients potentiels, ils sont progressivement remplacés par des écrans à très haute résolution qui rajoute du dynamisme et renouvelle constamment le message publicitaire. Les casinos sont les plus gros

communicants des quartiers touristiques avec des panneaux géants (appelé *marquee* en anglais, soit fronton comme au théâtre) qui permettent de repérer les établissements à des centaines de mètres. Les plus hautes enseignes toisent les piétons d'une quarantaine de mètres de hauteur, soit l'équivalent d'un immeuble d'habitation de quatorze étages.

Le recours à des panneaux publicitaires massifs est un héritage de l'ère du tout-automobile, des années 1940 aux années 1980. Comme l'a démontré R. Venturi (1972, 1977), il s'agissait d'attirer l'attention des automobilistes, qui empruntaient le Las Vegas Boulevard, alors portion de l'autoroute US Route 91 jusqu'à son déclassement en 1974 (au profit du nouveau tronçon de l'Interstate 15, qui longe le Las Vegas Boulevard). Lors de cet « âge d'or des néons », ces panneaux étaient devenus les emblèmes des casinos qu'ils annonçaient aux visiteurs motorisés, devant l'architecture du bâtiment à proprement parler. Avec la généralisation des architectures thématiques, ils ont perdu de l'importance mais s'imposent encore comme des repères forts des paysages urbains touristiques, notamment dans la mise en avant des différents spectacles proposés dans chaque casino. Ils participent ainsi de la *skyline* du Strip, toisant les automobilistes à plusieurs dizaines de mètres de hauteur : plus de 76 mètres de haut (250 pieds) et près de 20 mètres de large (65 pieds) pour la dernière innovation en date, l'immense écran vidéo du casino Aria[i], créé par la compagnie Yesco, leader de la création aux néons.

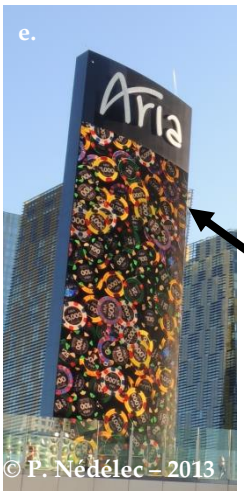
Planche photographique 10 : L'évolution de la signalétique publicitaire, fondement des paysages touristiques végasiens

Les enseignes illuminées des casinos Four Queens (Fremont Street) et Riviera (Strip) : des fleurons de l'« âge d'or des néons » qui éclairent encore aujourd'hui la nuit végasienne.



[i] Yesco, consulté le 17/07/2013, www.yesco.com/aria-hotel-sign.html.

A partir des années 1980, les hôtels-casinos du Strip s'éloignent des néons au profit d'enseignes (*marquees*) aussi monumentales que les casinos qu'elles annoncent. Ces éléments architecturaux s'imposent comme des repères spatiaux tout comme des supports privilégiés de communication autour des spectacles proposés par l'établissement : la boîte de nuit Surrender au Encore, le spectacle du Cirque du Soleil Ka au MGM Grand. Les écrans vidéo utilisés ici permettent de renouveler régulièrement les publicités.



La nouvelle génération de la signalétique publicitaire : l'écran LED très haute résolution (11 millions de pixels) du casino Aria assure le spectacle, et secondairement diffuse des messages publicitaires.
Les prouesses technologiques côtoient néanmoins toujours les méthodes plus traditionnelles de communication comme c'est le cas avec l'affiche sur spectacle Zarkania, en arrière-plan, sur les flancs du casino Harmon.

L'exposition de corps dénudés, majoritairement féminins, s'impose comme l'argument de vente le plus plébiscité par les casinos comme par les autres marques présentes dans les quartiers touristiques, à tel point que ces corps féminins peuvent être considérés comme une marchandisation ultime, découlant de la mise en commerce du sexe (Brents et Hausbeck 2007). Les hommes ne sont pas totalement épargnés par ce phénomène, puisque les spectacles de striptease masculins font des corps bodybuildés de leurs danseurs la base de leurs publicités. Bien conscient que, selon l'adage consacré, le sexe fait vendre, les casinos multiplient les affiches et les panneaux publicitaires qui mettent en scène des femmes peu vêtues. La sociologue K. Hausbeck explicite le lien entre la mise en scène des corps féminins, leur objectivation, et la promotion commerciale :

> « Les lignes qui brouillent la « réalité » de Las Vegas sont encore plus embrouillées quand il est question d'être une femme incarnant la féminité et la sexualité au milieu des messages multiples dans cette ville. La Ville du Péché n'est pas une

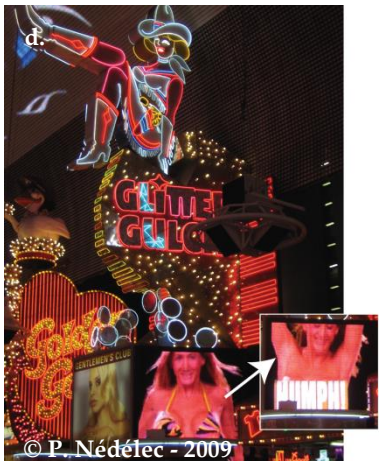
ville pleine de sexe, mais c'est une ville qui utilise systématiquement les corps de femmes pour vendre *n'importe quoi autre que le sexe*. La suggestion du péché évoqué dans la simple présence d'une forme féminine est suffisante pour connoter le vice, l'intrigue, le glamour et le sexe : pas nécessairement au service d'une industrie du sexe massive et visible, mais cultivant une expérience touristique unique qui vent du *potentiel*. »[117] (Italiques de l'auteur, Hausbeck 2002 p.345)

Il s'agit de jouer avec les fantasmes de l'« expérience de Las Vegas » (cf. chapitre 2), et d'afficher sans détour des spectacles libertins. Les paysages touristiques végasiens sont alors définis par la récurrence des images à connotations sexuelles, le plus souvent très explicites, comme décrit sur la planche photographique 11.

Planche photographique 11 : Sexualisation des paysages urbains des quartiers touristique ou quand le sexe fait vendre

Le sexe s'affiche partout le long du Strip : sous la forme des incontournables kiosques à journaux gratuits (*ad racks*), entièrement dédiés aux petites annonces coquines et aux publicités pour des services d'« hôtesses » ; ou bien en évidence sur des panneaux publicitaires de plusieurs mètres, ici pour le bar Gilley's, qui revisite le motif du saloon de l'ouest américain, ce qui expliquerait la tenue du mannequin (chapeau de cowboy et cravate américaine).

Le casino Riviera a coulé dans le bronze l'une de ses campagnes publicitaires les plus connues : « *No ifs, ands or…* » qui repose sur un jeu de mot autour des fesses de ses danseuses (*but/butt*). Signe de son succès, à force de frotter les postérieurs présentés, le métal a changé de couleur.



Le club de striptease Glitter Gulch, sur Fremont Street, diffuse en boucle une vidéo censée attiser le désir de ses clients potentiels : une jeune femme enlève le haut mais sa poitrine est cachée par l'interjection « *Humph !* », qui exprime la frustration supposée des passants de ne pas en voir plus.

Cette omniprésence de l'incitation à consommer, qui n'est que faiblement compensée par les quelques activités gratuites, est à l'origine des reproches d'un rapport consumériste à l'environnement urbain. Le mobilier urbain est ainsi étroitement conditionné à la présence d'un établissement marchand : pour le touriste qui souhaiterait se reposer et s'asseoir sans entrer dans un casino, il existe peu d'options hormis les quelques terrasses de café, où la consommation est obligatoire. Les trottoirs du Strip et de Fremont Street sont conçus de manière à limiter au maximum les lieux où le visiteur pourrait s'arrêter sans dépenser : on ne trouve que de rares bancs publics conditionnés par la présence d'un arrêt de bus. Les éléments architecturaux comme les rebords d'escaliers, les bordures de fontaines ou de parterres végétaux sont le plus souvent conçus comme des arêtes, inconfortables voire impropres à la station assise. De tels choix architecturaux et paysagers sont justifiés par les groupes hôteliers et par le comté par un argument sécuritaire : il s'agirait d'éviter l'installation de marginaux et de sans-abri le long du Strip. Derrière l'argument sécuritaire, il faut lire une volonté supplémentaire de contrôler et d'encadrer les usages de la rue, qui en comparaison devient moins attractive que l'intérieur des casinos. Il est en effet possible de s'installer devant n'importe quelle machine à sous dans un casino et de rester assis, sans même jouer ni consommer aussi longtemps qu'on le souhaite. Il faut aussi reconnaître aux casinos un avantage de poids dans un environnement semi-désertique : l'intérieur des complexes hôteliers, contrairement à l'extérieur, bénéficie de l'air climatisé. La canalisation physique des flux de visiteurs est un autre moyen employé par les groupes hôteliers pour inciter à la consommation, ou tout du moins contraindre au lèche-vitrine. Le parcours pour aller d'un casino à un autre, ou plus largement d'une partie du Strip à une autre, peut être particulièrement compliqué. Les passages piétons sont ainsi de plus en plus remplacés par des passerelles surélevées, qui diminuent les risques d'accidents, fréquents, entre piétons et automobilistes. Le piéton doit alors suivre un cheminement imposé, qui transite le plus souvent par l'intérieur des casinos et de leurs galeries commerciales pour traverser une rue.

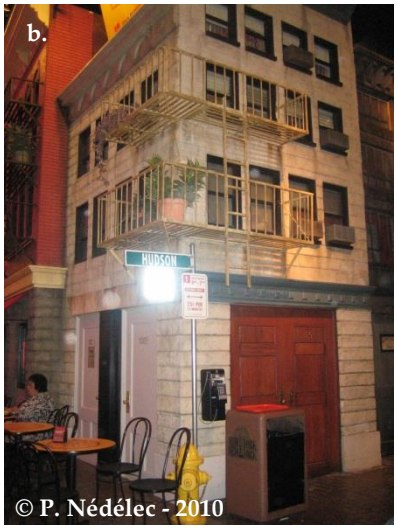
L'ubiquité des sollicitations à consommer fait écho à l'un des critères mis en avant par A. Bryman (2004) pour définir la « disneyisation » de la société, à savoir l'infiltration de la consommation et de la commercialisation dans toutes les activités du quotidien. Ce comportement consumériste envers l'environnement urbain du Strip et de Fremont Street est renforcé par le recours à la thématisation et la mise en scène.

La thématisation des hôtels-casinos participe de la diffusion de l'activité marchande à l'ensemble de l'expérience touristique. L'environnement à thème est certes là pour transporter le visiteur dans un autre univers, mais surtout pour l'encourager à acheter et à consommer. La tentation doit être partout et puisque le consommateur évolue dans un environnement rassurant et éloigné de ses soucis quotidien grâce au dépaysement thématique, il doit se sentir plus à l'aise et à même de dépenser son argent. Visiter le Luxor, c'est découvrir l'Egypte des pharaons avec juste ce qu'il faut de dépaysement mais sans avoir à parler arabe ni subir les désagréments du décalage horaire. La thématisation architecturale des casinos participe alors d'un mouvement de décrochage d'avec la réalité urbaine tout en

en gardant la façade. Les hôtels-casinos, mais également leurs centres commerciaux et certaines chaînes thématiques, mettent en scène des environnements urbains, pour en faire des simulacres, soit par définition des paysages qui n'ont que l'apparence de qu'ils prétendent être (Baudrillard 1981). Ainsi, les casinos s'affichent comme des mises en scène de villes, de leur façade jusque dans l'organisation intérieure du bâtiment. Les hôtels-casinos répliques de New York, Venise ou Paris s'amusent à reconstituer de fausses rues, de faux pavés, de faux canaux, jusqu'à de faux panneaux indicateurs pour ancrer encore plus profondément l'illusion d'une expérience urbaine (planche photographique 12).

Planche photographique 12 : Des simulacres de paysages urbains

Les casinos Paris, Las Vegas (à droite) et New York New York (ci-dessous à gauche) fondent toute leur architecture intérieure sur la réplique d'environnements urbains : une terrasse de cafés bordée de façades haussmanniennes, une bouche de métro parisienne façon Guimard ou encore une rue new yorkaise typique du quartier de Greenwich Village. Des libertés sont prises par rapport aux originaux : les immeubles sont à échelle réduite, le ciel bleu est peint au plafond et les arbres sont en plastique.



Malgré les mises en scène et les effets d'affichage, les quartiers touristiques ne peuvent faire illusion : un examen approfondi met en évidence le simulacre d'espace public, dans un contexte de privatisation, que sont devenus le Strip et Fremont Street.

II _ 2° Privatisation de l'espace public

Le déni d'urbanité opposé à Las Vegas trouve une légitimation pour les commentateurs dans la privatisation de l'espace public. Ce processus, loin d'être spécifique aux quartiers touristiques végasiens (Ghorra-Gobin 2001, 2012, Paquot 2009), n'en est pas moins indéniable tant le Strip comme Fremont Street brouille les frontières entre espace public et espace privé.

a. Des casinos qui ne sont que faussement ouverts à tous

A première vue, les touristes et autres badauds peuvent librement et gratuitement entrer et sortir des casinos pour en découvrir les mises en scène architecturales, en utiliser les tables de jeux ou profiter de leurs attractions et services. Nul droit d'entrée, ni exigence de consommation, ni nécessité de résider dans l'établissement ne sont requis pour pénétrer dans les enceintes des casinos. La libre circulation apparente dans les casinos ne résiste toutefois pas au statut juridique de ces établissements : les hôtels-casinos sont des lieux privés à usage public, ce qui leur donne le droit de refuser l'entrée à n'importe quel individu sans avoir à s'en expliquer. Par exemple, c'est un fait connu dans le monde des joueurs que les compteurs de carte[i] ne sont pas les bienvenus dans les casinos, euphémisme pour signifier que tout compteur identifié sera reconduit *manu militari* à l'extérieur, alors même que le comptage de cartes n'est pas illégal. De même, alors que les hôtels accueillent tout consommateur potentiel avec plaisir, conformément à la loi en usage dans l'État du Nevada, il est interdit aux mineurs, à savoir les moins de 21 ans, de jouer ou même de se trouver dans les zones réservées aux tables de jeu et aux machines à sous. L'hospitalité affichée à l'égard des touristes est ainsi contredite par un rejet de toute personne ne respectant pas les codes des casinos, sans pour autant enfreindre la moindre loi. L'entrée libre n'est qu'une façade pour sélectionner les meilleurs consommateurs possibles et exclure tout indésirable. L'objectif de surveillance et de contrôle de ce qui se passe dans l'enceinte des casinos, et plus particulièrement dans la salle de jeu (*casino floor*) pour éviter toute fraude, est au cœur de la conception et de la gestion des établissements. Des systèmes de contrôle très poussés ont été développés. Outre les agents de sécurités, la vidéosurveillance est particulièrement utilisée dans les hôtels-casinos, ce qui a donné naissance à l'expression « l'œil dans le ciel » (*eye in the sky*) : des caméras parsèment les plafonds pour surveiller à la fois les badauds, les joueurs et les croupiers. De plus, chaque hôtel dispose d'un service de sécurité (*security and surveillance*) qui gère l'ordre à l'intérieur des établissements. Le visiteur se trouve donc dans une situation ambiguë : l'apparente liberté de circulation à l'intérieur des casinos donne l'impression de se trouver dans un espace public mais il n'en est rien. Le casino a tous les droits sur ce qui se passe en ses murs et sur qui peut y avoir accès.

[i] Au blackjack, jeu de cartes parmi les plus populaires dans les casinos, il est possible de « compter les cartes », c'est-à-dire de suivre les cartes distribuées, afin d'adapter ses mises aux cartes restant dans le sabot en cours. Ce procédé est au cœur des scénarios de films célèbres comme *Rain Man* (1988, avec Dustin Hoffman et Tom Cruise) ou *21* (2008 avec Kevin Spacey).

b. Privatisation des trottoirs

Le brouillage des frontières entre espace public et privé est prolongé aux abords des hôtels-casinos. Non contents de maîtriser la fréquentation à l'intérieur des casinos, certains établissements ont fait main basse sur leur environnement immédiat : les trottoirs, pourtant situés dans le domaine public. *A priori*, le Las Vegas Boulevard semble être l'illustration parfaite la rue, forme la plus élémentaire et la plus courante de l'espace public (Gourdon 2001, Charmes 2006). Les trottoirs du boulevard sont ainsi un lieu vivant où il se passe toujours quelque chose, où il y a toujours quelque chose à faire et à voir.

Afin de mieux capter l'attention des piétons et leur donner envie d'en voir plus à l'intérieur, les hôtels-casinos ont étendu leur univers et leur emprise sur la rue en développant des attractions à l'extérieur des complexes hôteliers, sur les trottoirs du Las Vegas Boulevard. Il faut ici souligner la nature gratuite de ces attractions, qui sont une exception dans la marchandisation généralisée qui domine les quartiers touristiques. Parmi les plus connues, on peut citer le spectacle chorégraphié des fontaines du Bellagio, la reconstitution d'une bataille navale entre pirates et sirènes devant le casino T.i., ou encore l'éruption volcanique du Mirage programmée toutes les demi-heures une fois la nuit tombée.

La rue du Strip serait donc un lieu de l'expérimentation libre et gratuite de la ville, de la rencontre avec l'autre ; l'incarnation d'un lieu d'interactions humaines et sociales, où règnent les libertés de circulation et d'expression. Cette liberté d'expression n'est toutefois pas toujours du goût des hôtels-casinos, ce qui les a incités à étendre leur emprise juridique sur les trottoirs, avec le soutien des autorités locales du comté. En effet, le comté de Clark a facilité les innovations architecturales des hôtels-casinos jusque sur les trottoirs en simplifiant les procédures administratives et le code de construction (Clark County Code – CCC). Le comté soutient ainsi les intérêts hôteliers et la promotion touristique en interdisant, aux acteurs autres que les casinos, les « usages des trottoirs publics créant une obstruction excessive, une entrave, un engorgement, un blocage ou une interférence »[118] (CCC 16.11.010, cité par Blumenberg et Ehrenfeucht 2008 p.311). Sont donc interdits toute une variété d'usages considérés comme indésirables, comme la mendicité, la vente à la sauvette, le vagabondage, la distribution de prospectus, le démarchage et même (et surtout) les manifestations politiques. L'objectif pour le comté, et pour les groupes hôteliers, est d'éloigner de la vue des touristes toute pratique potentiellement nuisible à l'image touristique du Strip. En cela, l'autorité territoriale s'assure du soutien politique des grands groupes hôteliers privés, fers de lance de ses ressources fiscales. Et cela va plus loin : non seulement un arrêté (CCC 16.12.060) autorise les propriétaires privés à faire respecter eux-mêmes les interdictions, mais en plus il soutient la privatisation des trottoirs.

> « Le propriétaire d'un bien privé jouxtant tout trottoir public situé dans le district touristique peut mettre en œuvre les dispositions de cet article par une injonction et par tout recours en droit ou en équité afin de mettre en œuvre les dispositions de cet article. »[119] (CCC 16.12.060)

L'avantage de la privatisation est double : pour le comté, elle permet de transférer les coûts de maintenance et de conception, ainsi que la responsabilité civile aux propriétaires privés ; pour les groupes hôteliers, les droits de propriété s'accompagnent d'un total contrôle esthétique et architectural, de la possibilité d'interdire certains usages commerciaux et surtout de l'autorisation légale d'empêcher toute mobilisation syndicale. En encourageant la privatisation des trottoirs du Strip, le comté de Clark protège les intérêts financiers du secteur du jeu aux dépens des libertés civiles et dénature par là même la raison d'être des trottoirs. Un exemple de conflit entre le syndicat majoritaire de Las Vegas, le Culinary Workers Union, et le casino MGM Grand en est une illustration parfaite. En 1989, le MGM Grand est inauguré sans accord syndical, contrairement à la tradition végasienne. La manifestation organisée par le syndicat pour dénoncer cette situation est interdite par l'hôtel-casino propriétaire des trottoirs bordant son bâtiment. Les manifestants contestataires, arrêtés dans un premier temps au motif de violation de propriété privée, sont ensuite relâchés à la suite d'une négociation à l'amiable entre le MGM Grand et le Culinary Workers Union (Davis 2002, Lampros 1999). Avec la privatisation des trottoirs du Strip opérée à l'avantage des groupes hôteliers, la rue n'est plus qu'un simulacre d'espace public où les libertés de circulation et d'expression sont soumises à la bonne volonté et au contrôle d'acteurs privés.

La logique fut identique pour légitimer aux yeux des autorités locales, cette fois-ci de la municipalité de City of Las Vegas, la privatisation d'une portion de Fremont Street, qui a facilité sa transformation en galerie marchande. L'emprise des hôtels-casinos sur le simulacre d'espace public passe par les rondes régulières d'agents de sécurité, portant le logo officiel de la SARL Fremont Street Experience. La privatisation de l'espace public à des fins de marchandisation et d'incitation à la consommation a, tout comme sur le Strip, assaini l'expérience urbaine et expurgé la rue de toute altérité non désirée par les casinos.

II _ 3° Un produit touristique de l'entre soi

Le soutien des autorités locales du comté à la privatisation et à la dénaturation de l'espace public ne peut se comprendre qu'en soulignant la spécialisation touristique des deux quartiers concernés. Le Strip, et plus récemment Fremont Street avec sa piétonisation, sont au fil des ans devenus des produits touristiques globaux. La thématisation, la marchandisation, la privatisation sont autant d'arguments mis en avant par les détracteurs du Strip pour renier toute urbanité au quartier. Ainsi, l'expérience urbaine proposée par les quartiers touristiques est étroitement contrôlée et canalisée par les complexes hôteliers et les autorités locales. Outre les constantes incitations à la consommation, les interactions humaines sont dans leur ensemble expurgées de toute altérité, de toute mixité sociale ; l'autre dans sa différence étant rejeté au profit d'une homogénéité de touristes / consommateurs. Cela est toutefois loin de poser problème aux touristes, tout au contraire : on ne va pas à Las Vegas pour se retrouver

confronté aux maux urbains que l'on a laissés derrière soi. Les quartiers touristiques se revendiquent comme une sorte de bulles protectrices et rassurantes où est supprimé tout élément potentiellement dérangeant, inquiétant ou dangereux. L'environnement ainsi proposé aux touristes repose sur des éléments connus, familiers et maîtrisés, afin de susciter un sentiment de sécurité et de protection. On retrouve la notion d'insularité : les responsables des hôtels-casinos ont construit leur offre touristique autour d'un sentiment insulaire, un sentiment d'être hors du monde, permettant de se laisser aller sans crainte au jeu et à la consommation. Ce sentiment a progressivement été transposé à l'ensemble du quartier touristique du Strip, renforçant l'impression d'îlot extraordinaire qui contraste avec la triste réalité urbaine du quotidien. L'univers urbain, et donc l'urbanité, du Strip ont été recomposés et façonnés au fil des ans en termes de consommation et d'optimisation des profits. Les politiques urbaines combinées aux stratégies marketing des grands groupes hôteliers ont également contribué à donner naissance à un véritable « entre soi » touristique qui renforce le périmètre de certitude qu'est devenu le Strip.

Il serait néanmoins faux de croire que ces quartiers touristiques peuvent complètement faire l'impasse sur les difficultés économiques et sociales qui touchent les Etats-Unis en général et Las Vegas en particulier depuis l'explosion de la bulle immobilière et la crise généralisée qui s'en est suivie. Le nombre de vendeurs à la sauvette, de sans-abri et de mendiants a fortement augmenté depuis le début de mes observations de terrain en 2008. Il est par conséquent plus difficile pour les touristes de se préserver des dures réalités sociales même dans l'environnement aseptisé des quartiers touristiques végasiens.

En effet, en dépit des critiques, en grande partie légitimes, soulevées par la littérature, il est impossible d'affirmer que les quartiers touristiques de Las Vegas sont totalement hermétiques aux réalités urbaines. Dès lors, loin d'être dénués d'urbanité, le Strip et Fremont Street se démarquent par une urbanité propre, qui s'incarne notamment dans leurs paysages urbains médiatisés par la consommation, la marchandisation et la privatisation. Plus encore, ces quartiers présentent des formes originales de pratiques urbaines, qui pourraient remettre en cause le fondement même du déni de leur urbanité.

II _ 4° Des pratiques urbaines qui remettent en cause les fondements du déni d'urbanité

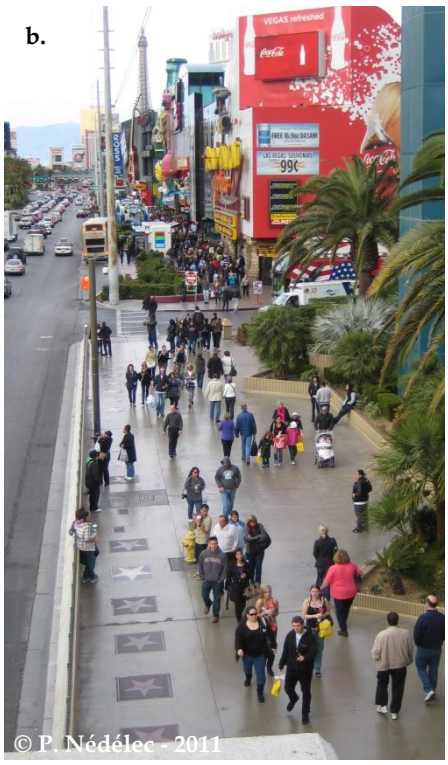
En dépit du déni d'urbanité reproché aux quartiers touristiques, j'affirme une appropriation grandissante de l'espace de la rue à partir de mes observations des pratiques urbaines des touristes sur le terrain. Malgré les critiques légitimes d'altération de l'expérience urbaine, un regain d'intérêt pour la marche à pied et l'ouverture sur l'extérieur indique les prémices d'une transformation des pratiques urbaines spécifiques au Strip et à Fremont Street. Les

modes de déplacement des touristes sont au cœur de cette évolution. Aujourd'hui, on parcourt l'avenue en marchant. Cette affirmation peut sembler banale, mais elle n'est en rien une évidence, au vu notamment de la nature originelle du Las Vegas Boulevard. L'organisation du boulevard par et pour la voiture est encore visible aujourd'hui, comme le montre la largeur de la route et des îlots. Alors que des années 1950 (Venturi 1972) jusqu'aux années 1990, les déplacements automobiles priment, la construction des vastes complexes hôteliers à thème à la fin du XX^{e} siècle modifie les usages. L'architecture monumentale des bâtiments et la multiplication d'attractions gratuites sur les trottoirs incitent dès lors les touristes à marcher le long du boulevard. En résulte une très rapide augmentation de la pratique piétonne, qui donne une nouvelle image au Strip, digne des quartiers urbains les plus animés. Le succès grandissant de la ligne de bus DEUCE, mis en place en 2005, qui parcourt l'intégralité du Strip, a facilité la marche à pied : grâce à la proximité des arrêts, il n'est pas effrayant pour un touriste de se lancer dans une balade, puisqu'en cas de fatigue le bus est là pour assurer la fin du parcours. L'utilisation massive de ce mode de transport collectif se mesure par l'installation de mobilier urbain aux principaux arrêts, signe distinctif de n'importe quelle grande ville. La foule qui arpente les trottoirs fait vivre l'espace public de la rue et lui donne les apparences d'une ville vivante en pleine effervescence, le « *hustle and bustle* » caractéristique de la vie urbaine. L'appropriation par la déambulation piétonne s'affranchit des contraintes naturelles, la chaleur en premier lieu, et éloigne les touristes de l'atmosphère tamisée des casinos. La popularité de la marche à pied est telle que les trottoirs sont régulièrement encombrés et engendre de mini-embouteillages, particulièrement visibles aux passages piétons (cf. planche photographique 13). Les trottoirs conçus à l'époque de la domination automobile s'avèrent aujourd'hui parfois inadéquats pour absorber l'intensité de la pratique piétonne.

Planche photographique 13 : Une appropriation piétonne du Las Vegas Boulevard digne des centres-villes les plus animés

Le mobilier urbain (bancs, poubelles) ainsi que quelques arbustes installés à proximité des arrêts de bus du DEUCE donne des airs de rue traditionnelle au Las Vegas Boulevard, ici au pied de la (fausse) tour Eiffel de l'hôtel-casino Paris, Las Vegas.

b.



© P. Nédélec - 2011

c.

© P. Nédélec - 2013

Une foule compacte de piétons se presse le long du Las Vegas Boulevard, que le temps soit frais et brumeux (ci-contre, à gauche) ou particulièrement chaud et ensoleillé : la photo ci-dessus a été prise un jour d'avril où le thermomètre atteignait les 40°.

La marche à pied est l'incarnation d'une pratique urbaine spontanée de la part des touristes, certes amplifiée par la multiplication d'attractions gratuites le long du Las Vegas Boulevard. A première vue, cette pratique pourrait être combattue par les hôtels-casinos, car elle va à l'encontre de la directive première et de l'ambition d'une expérience touristique confinée aux limites du casino. Bien au contraire, les groupes hôteliers ont récemment pris conscience de l'évolution des mentalités et cherchent à capitaliser sur les nouvelles envies des touristes. Depuis le milieu des années 2000, une nouvelle tendance s'observe ainsi sur le Strip : les acteurs du secteur touristique ont réagi face au désir croissant d'une interaction plus forte avec l'espace extérieur de la rue. Ce sont d'abord les bars et les restaurants qui ont joué la carte de l'ouverture et le nombre d'établissements ouverts sur l'extérieur s'est multiplié : les terrasses et les balcons ont fleuri, et sont autant d'occasion pour les clients attablés aux tables de profiter du spectacle de la rue. C'est ce que Jeff aime faire quand il fréquente le Strip, et comme il m'a l'a raconté lors de notre entretien :

> « J'observe un peu les gens (*people-watching*), je prends une bière. Il y a un bon endroit au [bar] Margaritaville, un chouette endroit pour faire une pause, observer les gens pendant un moment et prendre un verre. »[120] (questionnaire #14)

L'observation des passants (*people watching*) le dispute avec l'affichage ostentatoire des marques d'une soirée réussie, soit de nombreuses bouteilles d'alcool à sa table accompagnée de belles demoiselles court vêtues. Même si ces terrasses sont encore essentiellement incluses dans les casinos ou les centres commerciaux, donc dans un espace privé qui a vue sur l'espace public de la rue, elles redéfinissent l'expérience même du Strip dans lesquels la séparation stricte entre l'intérieur des casinos et la rue s'affaiblit de plus en plus.

Planche photographique 14 : La terrasse et l'ouverture sur la rue, comme nouveaux arguments de vente sur le Las Vegas Boulevard.

Les bars et les restaurants du Las Vegas Boulevard s'appuient de plus en plus sur des terrasses donnant sur la rue, faisant de l'espace public un spectacle en soi et un argument pour attirer les clients.

Ci-contre : terrasse du restaurant Mon Ami Gabi devant le Paris, Las Vegas. Ci-dessous à gauche : terrasse du bar Cabo Wabo devant le centre commercial Miracle Shops. Ci-dessous à droite : terrasse en forme de voilier du bar Margaritaville devant le Flamingo.

L'année 2013 marque une rupture forte dans la stratégie des casinos de conserver au maximum ses clients dans l'enceinte du complexe hôtelier. La nouvelle tendance, portée par les groupes hôteliers MGM Resorts International et Caesars Entertainment, prétend parer le Strip des attributs urbains dignes des plus grandes villes du monde, à savoir le parc public. Deux projets de « parcs urbains » sont en cours de construction : « The LINQ » situé entre The Quad (anciennement Imperial Palace) et le Flamingo, et « the Park » entre le Monte Carlo et le New York New York. Le principe sous-tendant ces projets est identique : créer un environnement typiquement urbain, incitant à la flânerie et aux interactions sociales. C'est New York, et plus précisément Manhattan, qui aurait inspiré les deux opérateurs, The LINQ imitant le quartier du Meatpacking District et the Park conçu d'après le Madison Square (Peterson 2013). La référence new yorkaise est loin d'être anodine dans le plan de communication des deux opérateurs : elle s'inscrive dans la lignée d'une ville qui est considéré comme l'incarnation de l'animation urbaine par excellence. En voulant reproduire des morceaux de Manhattan le long du Strip, les acteurs du tourisme cherchent à développer

ces pratiques urbaines typiques des grandes villes, et ainsi faire taire les critiques qui reprochent au Strip son manque d'authenticité urbaine. En investissant dans un cadre physique intimement lié aux canons de l'urbain, comme le parc, ces projets seraient en quête d'un renouvellement de l'urbanité du Strip. Le choix de la firme architecturale, Cooper, Robertson & Partners, est en cela significatif puisqu'elle s'est faite remarquer par ses réalisations d'espaces urbains emblématiques, tels que l'esplanade de Battery Park City Esplanade et le parc Zuccotti à New York, ou le Cityfront Center à Chicago (Stutz 2013). Le président de MGM Resorts, Jim Murren, affiche ainsi clairement ses ambitions de rivaliser avec n'importe quel autre quartier d'une grande ville :

> « Notre vision est de changer de façon spectaculaire le trottoir le long du Las Vegas Strip [sic], en créant un espace qui améliorera grandement la zone et qui créera une énergie que vous trouvez dans les plus grandes villes du monde. […] Un visiteur de Las Vegas ne veut plus être restreint à un complexe hôtelier. Ce visiteur veut se déplacer et être social. C'est ce que ce type de développement offre à un client. »[121] (Stutz 2013)

Dans cette citation, sont mis en avant les interactions sociales et la déambulation que réclameraient les touristes, de nouveaux besoins que le modèle du parc urbain serait à même de combler. La valorisation de l'espace public et de la liberté de circulation n'efface pour autant pas les objectifs commerciaux : c'est bien au « client » des casinos que s'adresse ce projet et la rentabilité économique prédomine. The LINQ doit ouvrir à la fin de l'année 2013 et The Park courant 2014, il est par conséquent encore trop tôt pour estimer le résultat final. Il est néanmoins nécessaire d'exercer un regard critique et de ne pas s'arrêter aux effets d'affichage déployés par les opérateurs de casinos. Certes, la construction de parcs urbains incarne à première vue un retour en force de l'urbanité classique, faisant la part belle à l'espace public. En cela, le changement est net avec les répliques en carton-pâte d'environnements urbains confinés à l'intérieur des casinos où l'on reproduit en faux jusqu'au ciel bleu, comme c'est le cas dans le Paris Las Vegas. Indéniablement, les deux projets décrits plus hauts sont ouverts sur l'extérieur et misent sur des allées accueillantes, une végétalisation et un mobilier urbain conséquent pour créer un environnement urbain chaleureux. Le recours important aux plantations, comme suggéré par les dessins d'architectes diffusés par MGM Resorts, constitue une vraie nouveauté (cf. planche photographique 15). Fournir de l'ombre et de la fraîcheur est essentiel pour rendre la place praticable pendant la saison estivale, la chaleur accablante ayant longtemps été le principal argument censé décourager les touristes de s'aventurer à l'extérieur des casinos climatisés. De plus, la présence d'arbres adoucit sans conteste le paysage urbain actuel du Strip et le fait ressembler à un espace urbain plus classique. Néanmoins, étant donné la direction prise par les casinos en ce qui concerne l'extension de leur emprise juridique sur les trottoirs et la dynamique de privatisation des rues, il semble tout à fait probable que ces parcs finissent par ressembler à des galeries marchandes à ciel ouvert, bénéficiant d'un réel aménagement paysager mais toujours sous le contrôle étroit des casinos. Les références à New York ont d'ailleurs moins fait réagir les médias locaux que l'annonce des futurs locataires, à savoir une

chaîne de hamburgers ou le chocolatier Hershey déployé sur trois étages, à l'instar des magasins Coca Cola et du M&M's World, situé en face de la rue. La communication de Caesars Entertainment est plus explicite quant à ses objectifs commerciaux puisqu'elle décrit The Linq comme un « quartier de commerces en plein air, de restaurants et de loisirs » (*open-air retail, dining and entertainment district*)[i]. The LINQ joue ainsi plus la carte du divertissement que de l'expérience urbaine : le projet s'articule en effet autour d'une immense grande roue, surnommée « High Roller », littéralement le flambeur, en hommage aux riches habitués des tables de jeu. Haute de 167 mètres (550 pieds) et d'un diamètre de 158 mètres (520 pieds), elle a pour ambition « d'éclipser à la fois la London Eye et le Singapore Flyer » (*idem*). La conception de ces deux projets de parcs urbains se rapprochent plus de quartiers ludiques axés sur la consommation que d'espaces publics urbains comme le confirment les rendus d'architectes suivants.

Planche photographique 15 : Rendus d'architectes des futurs parcs du Strip The LINQ et The Park

Ci-contre, quand Las Vegas veut prendre des airs de Madison Square : dessin d'architecte du projet de parc urbain « The Park », avec en arrière-plan l'hôtel-casino New York New York.

Source : Associated Press

Ci-Contre, une galerie commerciale à ciel ouvert, bien plus qu'un parc urbain : dessin d'architecte du projet « The LINQ » avec en ligne de mire la grande roue surnommée « High Roller ».

Source : http://www.caesars.com/thelinq/

[i] Caesars, consulté le 15/07/2013, www.caesars.com/thelinq.

Ces projets participent alors non seulement de l'ouverture sur l'extérieur et de la reconquête de l'espace de la rue, mais aussi de la diversification des activités touristiques proposées par les casinos, pour qui les jeux d'argent, et les machines à sous, ne sont plus la principale source de revenus. En effet, depuis le début des années 2000, les retombées financières issues de la pratique du jeu sont minoritaires : en 2011, elles représentaient seulement 44,8 % des bénéfices des groupes hôteliers, reflet de l'augmentation des dépenses des touristes pour d'autres types d'activités (LVCVA et Applied Analysis 2012).

Ainsi, une partie des critiques envers les quartiers touristiques de Las Vegas sont légitimes : malgré les récents effets d'affichage suscités par les projets de parcs urbains, le Strip et Fremont Street sont caractérisés par un fonctionnement insulaire, une forte privatisation et une omniprésence des incitations à la consommation. Néanmoins, ces caractéristiques ne justifient en rien le déni d'urbanité exprimé à l'encontre de Las Vegas : même en acceptant une vision déformée par le Strip, l'engouement des touristes pour la marche à pied et les spécificités paysagères sont suffisantes pour identifier de réelles formes d'urbanité et d'appropriation physique de l'espace public. Est-il alors possible de généraliser cette analyse à l'ensemble de l'aire urbaine ? Dit autrement : puisque les quartiers touristiques ne représentent qu'une très faible portion de l'aire urbaine dans son ensemble, qu'en est-il de l'urbanité et de la citadinité du « reste » de l'aire urbaine ? La spécialisation touristique a eu des répercussions sur l'ensemble de l'aire urbaine, façonnant profondément le quotidien des Végasiens et par là même leur citadinité, même pour les habitants qui n'ont aucun lien direct avec ce pan de l'économie[i].

III _ Quand la spécialisation touristique de Las Vegas façonne le quotidien des Végasiens

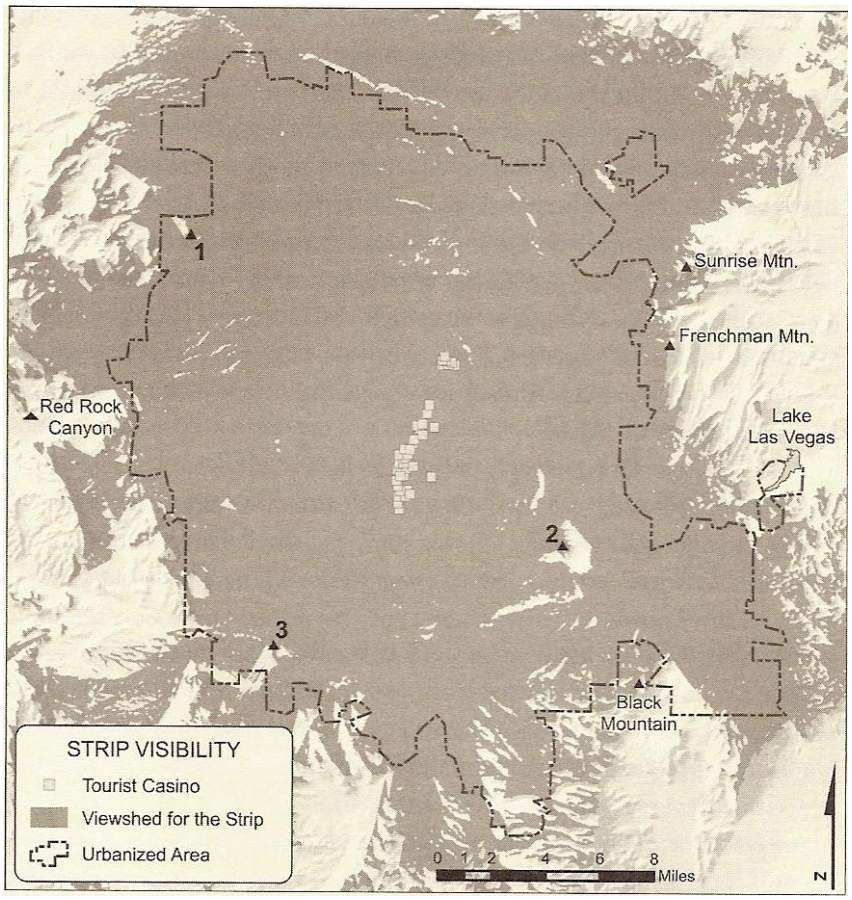
III _ 1° Une infiltration des codes touristiques dans le paysage urbain

Si l'urbanité touristique décrite plus haut s'exprime à son paroxysme dans les quartiers du Strip et de Fremont Street, elle n'y cantonne plus. En effet, une partie des spécificités urbaines propres à ces quartiers s'est progressivement diffusée à l'ensemble de l'aire urbaine, participant de la déformation de la vision de Las Vegas.

[i] Il est possible d'estimer cette proportion au sein de la population active : entre les 2/3 de la population active (soit ceux qui ne travaillent pas directement dans le secteur « Arts, divertissements, loisirs, hébergement et restauration ») et la moitié (si l'on s'appuie sur le chiffre avancé par la LVCVA de 47 % de la population active dépendant du secteur touristique).

Dans un premier temps, il est quasiment impossible d'oublier la présence du Strip quand les habitants de Las Vegas, car la visibilité de cette *skyline* iconique est omniprésente dans les paysages urbains. Par sa nature de cuvette, plus l'on s'éloigne de l'enclave touristique du Strip, plus sa silhouette caractéristique est visible. D'après les estimations du géographe R. Rowley (2013), les hôtels-casinos du Strip seraient ainsi observables par 93 % de la population de l'aire urbaine, ce que traduit la figure 60 :

Figure 60 : Ubiquité de la visibilité du Strip dans l'aire urbaine végasienne, selon R. Rowley[i]



Légende : Les zones en gris foncé représentent les parties de l'aire urbaine d'où l'on aperçoit le profil du Strip. Les numéros indiquent les reliefs montagneux qui entravent la visibilité du Strip : 1) Lone Mountain, 2) Whitney Mesa, 3) Exploration Peak.

Source : Rowley 2013 p.155

L'activité touristique, via la *skyline* du Strip, est ainsi une constante toile de fond pour l'ensemble des activités quotidiennes des Végasiens, comme l'illustre la planche photographique 16.

[i] La valeur scientifique de cette carte est toutefois en partie limitée par l'absence d'explication quant à la méthodologie appliquée pour la réalisation.

Planche photographique 16 : Le Strip, toile de fond du quotidien végasien

Rassemblement après la récréation dans la cours de l'école élémentaire Paradise : en arrière-plan, la masse vert d'eau caractéristique du MGM Grand (cerclée en blanc), d'autant plus reconnaissable grâce aux immenses initiales qui indiquent son nom.

A des kilomètres du Strip, les silhouettes des casinos s'imposent à la vue depuis les lotissements résidentiels des franges périphériques, construits sur les piémonts des chaînes montagneuses bordant le bassin de Las Vegas. Ci-dessus, panorama depuis Lake Las Vegas (situé à vol d'oiseau à environ 25 km à l'est) ; ci-dessous, panorama depuis Mountain's Edge (situé à vol d'oiseau à environ 15 km au sud-ouest).

Les entretiens avec les habitants de Las Vegas m'ont permis de saisir la place du Strip dans leur quotidien. Pour Gregory et Jessica, qui habitent à quelques rues du Las Vegas Boulevard, le profil du casino Stratosphere, visible depuis leur jardin, est même devenu un repère visuel pour l'ensemble de la famille. Comme le raconte avec amusement ce père de famille : où que l'on soit dans la vallée, ses enfants voient toujours où est leur maison grâce à

la tour du casino (questionnaire #28). Chris confirme, de façon figurée, l'omniprésence littérale du Strip dans le paysage végasien :

> « Oui, il y a cet énorme exemple de décadence dans mon jardin. »[122] (questionnaire #13)

Plus subtile dans les paysages urbains que la silhouette des casinos du Strip, une pratique commerciale s'est diffusée à l'ensemble de Las Vegas, transposition des codes touristiques rendus populaires par les hôtels-casinos, à savoir : l'utilisation de néons et d'enseignes publicitaires massives généralisée dans l'aire urbaine.

Si l'utilisation de néons évoque, tout du moins pour les connaisseurs, un mode de communication commerciale héritée du Strip, elle demeure une référence légère aux usages du secteur touristique. Il n'en va pas de même pour une autre diffusion d'usages des quartiers touristiques au reste de l'aire urbaine, à savoir la sexualisation des paysages urbains. En effet, les Végasiens sont régulièrement confrontés à un paysage sexualisé même lorsqu'ils se tiennent à distance du Strip ou de Fremont Street. Les publicités à fortes connotations sexuelles ne sont pas cantonnées aux enclaves fonctionnelles et se sont infiltrées dans le quotidien des habitants, malgré leurs fréquentes protestations.

La presse locale s'est fait l'écho de la diffusion préoccupante des messages commerciaux à forte connotation sexuelle à l'ensemble de l'aire urbaine. Une mère de famille se plaint de publicités qui lui sont « jetées à la figure » (*throw in your face*), dans une lettre ouverte envoyée au journal local :

> « Quand je conduis avec mes jeunes enfants le long des routes et des autoroutes, nous sommes obligés d'observer et de nous soumettre à des panneaux d'affichage sexuellement explicites et au contenu suggestif. Ma famille vit à Las Vegas depuis plus de 10 ans, et depuis toutes ces années, les panneaux d'affichage de divertissements pour adultes cherchent de moins en moins à tenir à distance le contenu sexuel des commerces qui sont promus. »[123] (Peterson 2004)

Barbara a expérimenté la même situation que celle décrite plus haute :

> « Tu vous les panneaux publicitaires avec des femmes aux grosses poitrines et des hommes améliorés (*enhanced*) et tu fais juste 'oh…' [grand soupir] et tu veux cacher les yeux de tes enfants. »[124] (questionnaire #8)

Les corps dénudés s'exposent ainsi à la vue de tous, principalement le long des principales voies de communication, comme la planche photographique 17 le donne à voir.

Planche photographique 17 : Au quotidien, une exposition à la sexualisation des paysages

Les automobilistes végasiens retrouvent régulièrement sur les routes de Las Vegas ce camion publicitaire devenu incontournable, au message et au visuel plus qu'explicites : des « poupées sexy » rencontrées ici au détour de la East Saint Louis Avenue.

a.

© P. Nédélec - 2009

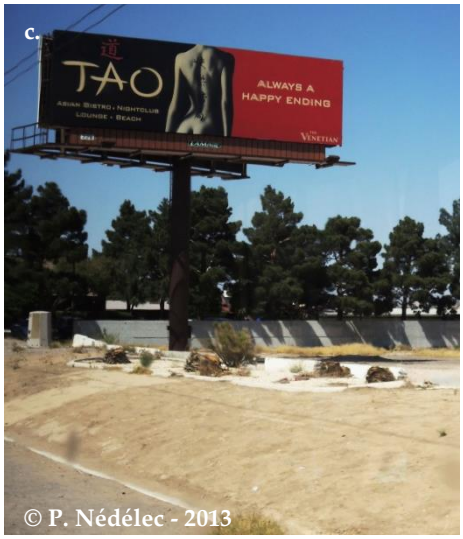
b.

© P. Nédélec - 2011

Le public féminin n'est pas oublié par les campagnes publicitaires : des corps bodybuildés de stripteaseurs australiens en guise de bienvenue à la sortie de l'aéroport MacCarran, pour accueillir aussi bien les touristes que toutes les familles de retour à la maison.

« Dis maman : qu'est-ce qu'elle veut dire l'affiche ? » : un panneau publicitaire pour le restaurant / boîte de nuit Tao laisse imaginer des situations des plus cocasses.
Le slogan « *Always a Happy Ending* » associé à une chute de rein vertigineuse invite en effet à interpréter cette expression dans un sens très libertin. Et pourtant, ce panneau est installé au sud du Strip, sur le Las Vegas Boulevard, à la sortie d'un centre commercial très appréciée des familles (Townsquare Center).

c.



© P. Nédélec - 2013

Des codes touristiques propres au Strip et à Fremont Street se sont ainsi diffusés au reste de l'aire urbaine, venant pénétrer la vie quotidienne de tous les habitants, indépendamment de leur fréquentation de ces quartiers. Loin de se limiter aux panoramas urbains, les références aux casinos sont omniprésentes dans l'aire urbaine, via notamment la pratique des jeux d'argent.

III _ 2° Une omniprésence du jeu et des casinos

a. Des voies de communication aux noms de casinos

Nommer le territoire est un acte particulièrement significatif, tant sur le plan politique, que symbolique et identitaire, comme le démontrent à juste titre M. Houssay-Holzschuch et F. Giraut dans un numéro spécial de *L'Espace géographique* consacré à la toponymie (Giraut et *alii* 2008). A Las Vegas, la toponymie, et plus particulièrement les odonymes (noms de rues), matérialisent le poids des hôtels-casinos dans la construction du tissu urbain. Les principales artères routières perpendiculaires au Strip furent baptisées d'après les casinos qu'elles desservaient : les avenues Tropicana, Flamingo, Sands, Hacienda ou Sahara, la route Desert Inn. Le choix de ces toponymes met en évidence l'association entre une génération d'odonymes et une période de développement urbain (Badariotti 2002) puisque ces différents hôtels-casinos ont tous été construits dans les années 1940-1950[i].

Pour les casinos encore en activité, ces avenues fonctionnent également comme des repères spatiaux pour se retrouver dans la multitude des établissements du Strip. Pour savoir si le Tropicana est au sud ou au nord du Tropicana, on peut s'en remettre aux noms de rue. En revanche, Desert Inn Road, Sands et Hacienda Avenues ne sont plus que de lointains échos des casinos qui leur ont donné leur nom, bien que ces derniers aient porté l'essor du Strip dans les années 1950-60. Le Desert Inn est resté dans les mémoires pour sa programmation artistique dans sa célèbre Crystal showroom, et est définitivement entré au panthéon végasien lors qu'il est devenu la première acquisition de Howard Hughes dans la vallée. Son voisin, le Sands, incarnait quant à lui le summum du chic, accueillant régulièrement le Rat Pack autour de Franck Sinatra. Le Hacienda a moins marqué l'histoire de Las Vegas mais est connu comme le premier casino aperçu par les touristes californiens, puisqu'il était la propriété située la plus au sud du Las Vegas Boulevard, servant alors encore d'autoroute entre Los Angeles et Las Vegas. La longévité de ces odonymes contraste de façon intéressante avec la temporalité des casinos, qui n'auront existé qu'une cinquantaine d'années, pour laisser la place à de nouveaux bâtiments, plus dans l'air du temps ; en l'occurrence, le Sands a été remplacé par le Venetian, le Desert Inn par le Wynn et le Hacienda par le Mandala Bay.

La portée du marquage symbolique matérialisé par les odonymes hérités des hôtels-casinos ne se limite pas au seul quartier touristique, puisque ces voies de communication, à l'exception de Sands Avenue, sont des artères majeures qui parcourent l'intégralité de l'aire urbaine d'est en ouest (soit sur environ 30 kilomètres). Il est toutefois possible de se demander dans quelle mesure ces odonymes ont encore une valeur mémorielle pour les locaux : hormis les spécialistes du Strip et autres amateurs d'histoire, nombreux sont les locaux qui ne doivent pas savoir que ces noms n'ont pas toujours été que des noms de rues.

[i] Flamingo (1946), Desert Inn (1950), Sahara et Sands (1952), Hacienda (1956), Tropicana (1957).

b. Omniprésence et popularité des jeux d'argent

Si tous les habitants de Las Vegas ne jouent pas, la pratique des jeux d'argent est très populaire parmi les locaux. Selon les enquêtes bi-annuelles sur le « profil du résident du comté de Clark » réalisées la Las Vegas Convention and Visitors Authority[i], le jeu (*gambling*) est l'une des activités préférées des Végasiens.

Figure 61 : Popularité de la pratique des jeux d'argent auprès des Végasiens

	2006	2008	2010	2012
Pratique du jeu au moins de façon occasionnelle	67 %	65 %	62 %	58 %
Pratique du jeu au moins une fois par semaine	46 %	44 %	46 %	45 %

Source : LVCVA 2006, 2008, 2010, 2012b

Selon le tableau de la figure 61, une majorité de Végasiens jouent au moins de façon occasionnelle, même si l'on constate une diminution régulière qui peut être liée aux difficultés financières grandissantes des ménages qui ont accompagné la crise immobilière et économique depuis 2007. En revanche, la proportion des joueurs réguliers, pratiquant le jeu au moins une fois par semaine, est restée stable autour des 45 % de la population.

Plus généralement, le jeu est une des activités préférées des habitants, quelle que soit l'intensité de leur pratique. A la question « A quelles activités participez-vous durant votre temps libre ? », le jeu apparaît en tête de classement, derrière le cinéma, avec une légère inflexion dans l'enquête de 2012 (cf. figure 62).

Figure 62 : Les activités de loisir les plus pratiquées par les Végasiens

Rang	2006	2008	2010	2012
N°1	Aller au cinéma (20 %)	Aller au cinéma (20 %)	Aller au cinéma (20 %)	Manger au restaurant (24 %)
N°2	**Jeu (19 %)**	**Jeu (18 %)**	**Jeu (19 %)**	Aller au cinéma (23 %)
N°3	Manger au restaurant (18 %)	Manger au restaurant (15 %)	Manger au restaurant (18 %)	**Jeu (19 %)**

Source : LVCVA 2006, 2008, 2010, 2012b

En lien avec la popularité des jeux d'argent, les possibilités de s'asseoir derrière une machine à sous ou de tenter sa chance au poker façon jeu vidéo sont multiples et bien loin d'être restreintes aux quartiers touristiques, comme le montre la planche photographie 18. Dès l'arrivée à Las Vegas, via l'aéroport international McCarran, le ton est donné : des alignements de machines à sous, avec leur cliquetis métalliques caractéristiques accueillent le visiteur de passage comme le local rentrant à la maison. Il faut avouer qu'il y a rarement foule auprès de ces machines, mais elles sont tout de même surveillées par des croupiers en uniforme. Les machines à sous accompagnent également les tâches les plus banales du quotidien : on en trouve ainsi dans les supermarchés et les supérettes / stations-essence, et

[i] Pour une présentation détaillée de la méthodologie de cette enquête, cf. annexe 4.

elles occupaient les voyageurs dans l'ancien terminal des bus de City of Las Vegas. Fantasi, qui a grandi à Las Vegas, exprime l'ambiguïté de cette omniprésence des jeux d'argent lors de notre entretien. Le jeu est à la fois une réalité banale du quotidien des Végasiens et une réelle originalité pour des personnes extérieures :

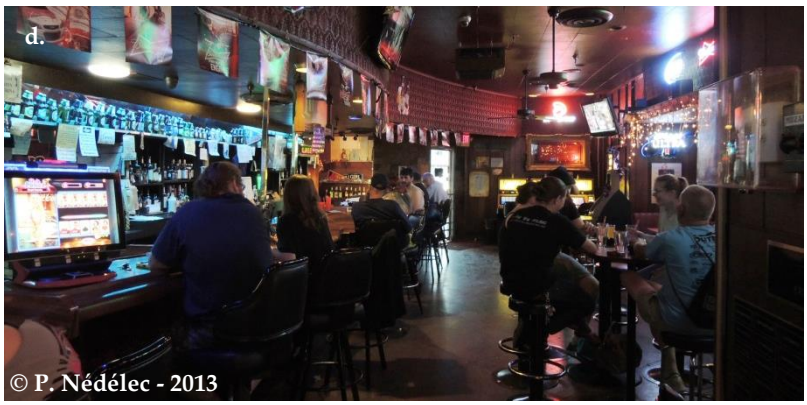
> « C'est bizarre que des gens d'autres villes viennent [à Las Vegas] et ils vont tous dans des supermarchés ou quelque chose du genre et ils voient des machines à sous, et c'est normal pour moi de voir des machines à sous dans un supermarché [mais] ils trouvent ça vraiment bizarre. »[125] (questionnaire #17)

De même, les jeux d'argent en version électronique, qui se détournent des bandits-manchots classiques pour des écrans d'ordinateurs, sont une vision récurrente dans les bars de quartiers, le plus souvent disposés sur le comptoir.

Planche photographique 18 : Quand les jeux d'argent s'immiscent dans le quotidien des Végasiens

Installées directement à la sortie des portes d'embarquement et de débarquement, les visiteurs sont accueillis par des machines à sous, et des hôtesses qui leur sont dédiées, à l'aéroport international McCarran.

Les machines à sous sont une banalité dans la majorité des supermarchés et supérettes de station-essence, à proximité des caisses pour offrir une éventuelle petite récréation pour les consommateurs. Ci-dessous : à gauche, supérette 7/11 (Tropicana & Spencer) ; à droite, supermarché Vons (Tropicana & Maryland).



Dans l'atmosphère tamisée du bar de quartier Huntridge Tavern, les écrans de vidéo poker éclairent le bar, au point de faire de l'ombre à la décoration au néon. Localisation : Charleston Avenue et Maryland Parkway.

Grâce aux enquêtes de la LVCVA, il est possible de savoir où jouent les locaux : parmi les amateurs de jeux d'argent, une minorité seulement fréquente les casinos du Strip et de *downtown* City of Las Vegas, comme le tableau de la figure 63 l'indique.

Figure 63 : Localisation des casinos fréquentés par les Végasiens

	2006	2008	2010	2012
Corridor du Strip	19 %	16 %	15 %	13 %
***Downtown* City of Las Vegas**	4 %	5 %	4 %	3 %
Reste de l'aire urbaine*	59 %	59 %	61 %	65 %

* Soit les catégories : « Henderson », « North Las Vegas », « Summerlin », « Boulder Strip / Green Valley ».
NB : le total de 100 % n'est pas atteint car il n'est pas mentionné les réponses « autre » (en dehors de l'aire urbaine) et les refus de réponse.

Source : LVCVA 2006, 2008, 2010, 2012b

Quand on leur demande les raisons qui expliquent le refus d'aller jouer dans les casinos du Strip, les habitants citent l'éloignement par rapport à leur lieu de résidence et la sur-fréquentation (trop de monde, trop de difficultés à se garer). Les locaux cherchent une fois encore à se distancier des touristes et des lieux qui leur sont consacrés pour privilégier des établissements de jeu situés en dehors des quartiers touristiques, dispersés dans l'ensemble de l'aire urbaine. Les Végasiens jouissent alors de leurs propres lieux pour pratiquer les jeux d'argent : les casinos de quartier (*neighborhood casinos*) ou casinos pour locaux (*locals casinos*), les deux expressions étant utilisées de façon interchangeable. Il n'existe pas de définition officielle d'un casino de quartier, néanmoins il est possible d'en établir les caractéristiques principales (Nédélec 2010). La localisation géographique est le premier critère de distinction entre un casino de quartier et un casino pour touristes (*tourist-oriented casino*) : les casinos pour locaux sont tous situés en dehors des quartiers touristiques du Strip et de *downtown* City of Las Vegas (cf. figure 64).

Figure 64 : Localisation des casinos de quartier dans l'aire urbaine végasienne

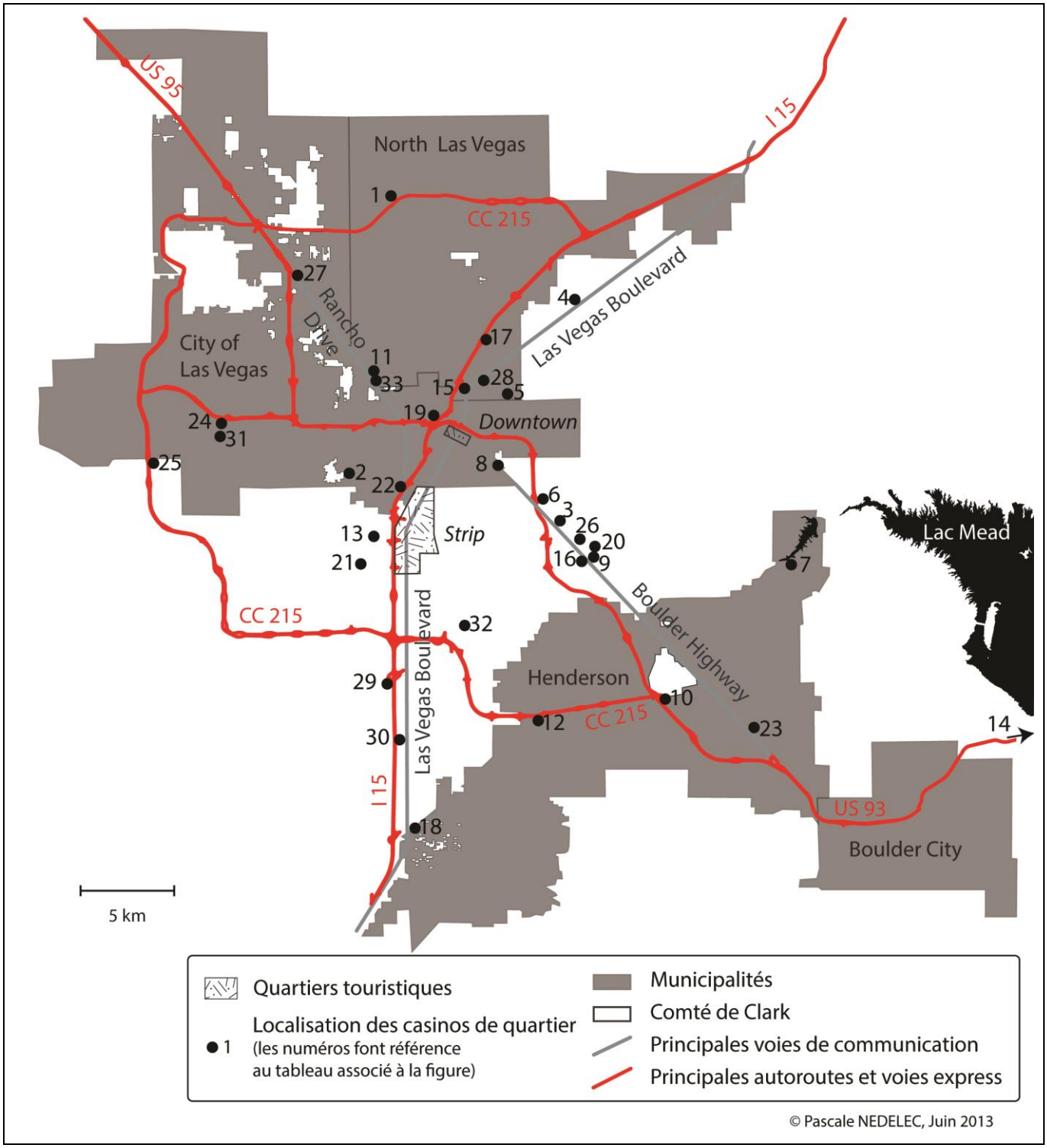


Figure 65 : Liste détaillée des casinos de quartier

Nom du casino de quartier (localisation)	Date d'ouverture
1. Aliante Station (North Las Vegas)	2008
2. Arizona Charlie's Decatur (City of Las Vegas)	1988
3. Arizona Charlie's Boulder (comté de Clark)	2000
4. Siegels Slots and Suites (comté de Clark)	∅*
5. Bighorn Casino (North Las Vegas)	1998
6. Boulder Station (comté de Clark)	1994
7. Casino MonteLago (Henderson)	2002 (fermé en 2010 – réouvert en mai 2011)
8. The Castaways (City of Las Vegas)	1954 (fermé en 2004)
9. East Side Cannery Hotel and Casino (comté de Clark)	2008
10. Fiesta Henderson (Henderson)	1996
11. Fiesta Rancho Hotel and Casino (North Las Vegas)	1994
12. Gold Coast Hotel and Casino (comté de Clark)	1986
13. Green Valley Ranch Station Casino (Henderson)	2001
14. Hacienda Hotel and Casino (comté de Clark)	1999
15. Jerry's Nugget (North Las Vegas)	1964
16. Longhorn Hotel Casino (comté de Clark)	1989
17. Lucky Club Casino and Hotel (North Las Vegas)	∅*
18. M Resort (Henderson)	2009
19. Moulin Rouge (City of Las Vegas)	1955 (fermé en 1955)
20. Nevada Palace Hotel Casino (comté de Clark)	1979 (fermé en 2008)
21. The Orleans (comté de Clark)	1996
22. Palace Station (City of Las Vegas)	1976
23. Railroad Pass Hotel and Casino (Henderson)	1931
24. Rampart Casino (City of Las Vegas)	1999
25. Red Rock Hotel and Casino (comté de Clark)	2006
26. Sam's Town Hotel and Casino (comté de Clark)	1979
27. Santa Fe Station Casino (City of Las Vegas)	1991
28. Silver Nugget Casino (North Las Vegas)	1964
29. Silverton Casino Lodge (comté de Clark)	1994
30. South Point Hotel, Casino and Spa (comté de Clark)	2005
31. Suncoast Hotel and Casino (City of Las Vegas)	2000
32. Sunset Station Casino (comté de Clark)	1997
33. Texas Station Hotel and Casino (North Las Vegas)	1995

* Information manquante.

Source : Nédélec 2010.

Les casinos pour locaux se distinguent des autres types d'établissement permettant les jeux d'argent par leur capacité hôtelière d'un minimum d'une centaine de chambres, ce qui

permet de recenser 33 casinos de quartier[i], présentés en détails dans la figure 65. Il ne faut pas croire que les casinos de quartier ne sont que de petits établissements sans prétention : South Point et Red Rock Resort, les plus grands casinos de quartier en fonction de leur capacité d'accueil hôtelière, comptent ainsi respectivement 1 500 et 816 chambres.

Ces casinos étant pensés pour attirer la population locale, leur offre de jeux et d'activités de récréation sont différentes de celle des grands complexes hôteliers des quartiers touristiques. Puisque les locaux sont susceptibles de venir régulièrement, parfois plusieurs fois par semaine, l'offre de jeu est différente et fréquemment renouvelée ; les nouveautés, qu'ils s'agissent de nouveaux jeux de table ou de nouvelles machines à sous, y sont testées en avant-première. Parallèlement, les casinos de quartier proposent des jeux considérés comme démodés par les casinos pour touristes, mais qui sont toujours aussi populaires auprès de la clientèle des habitués, comme le bingo. Les mises minimales sont également moins élevées que dans les casinos des quartiers touristiques pour être plus attractives auprès des habitants, y compris ceux avec de petits budgets. Les prix moyens des chambres sont de même moins élevés que ceux pratiqués dans les quartiers touristiques et non soumis aux variations saisonnières qui correspondent aux pics de fréquentation, ce qui fait des casinos de quartier des solutions d'hébergement attractives pour des visites familiales ou amicales.

Tout comme les autres casinos de Las Vegas, les casinos pour locaux ne sont pas uniquement des lieux où pratiquer les jeux d'argent et proposent une vaste gamme de divertissements et de services pour pourvoir aux envies et aux demandes des habitants. L'objectif est de proposer un environnement familier, confortable et décontracté qui puisse séduire toute la famille, quelle que soit l'activité pratiquée. Dans ce sens, les casinos de quartier a acquis le statut de repaire ou de quartier général pour aller boire une bière après le travail ou se détendre en famille le week-end. En premier lieu, les casinos de quartier sont plébiscités pour leurs restaurants familiaux et souvent bon marché. A cela s'ajoutent des divertissements classiques tels que des bowlings, des cinémas, des bars, mais aussi des salles de spectacles et de réception, des jeux d'arcade, voire des patinoires, des manèges équestres et des garderies d'enfants. Ces casinos, principalement situés dans ou à proximité des quartiers résidentiels, s'inscrivent dans le quotidien des familles et proposent en permanence des divertissements accessibles. Cela ne veut pas pour autant dire que les casinos de quartiers sont les seuls endroits où l'on peut assister à un concert ou aller acheter une glace en famille dans l'aire urbaine de Las Vegas, néanmoins la spécificité végasienne de recourir à ce type d'établissement pour ses loisirs, même lorsque l'on ne joue pas, est indéniable. Là où de nombreuses familles habitant en banlieue dépendraient des centres commerciaux et galeries marchandes pour ses loisirs, les Végasiens fréquentent des casinos spécifiquement conçus pour eux. C'est d'ailleurs le slogan, lancé en février 2011, du principal opérateur de

[i] Base de données établie en 2010 dans le cadre d'un séjour de recherche au Center for Gaming Research à l'UNLV (Gaming Research Fellowship).

casinos de quartier, Stations Casinos : « Nous aimons les locaux » (*We Love Locals*), une déclaration d'amour qui est l'argument central de sa politique publicitaire (Sylvester 2012).

Figure 66 : L'opérateur Station Casinos déclare sa flamme aux locaux

Logos et produits dérivés spécialement créés pour la campagne « *We love locals* ».

Pour les 35 ans du groupe Station Casinos, une édition spéciale des cartes de fidélité a été réalisée, mettant en avant la longévité de la relation étroite entre les casinos de quartier et les Végasiens, avec le slogan : « *35 years of love* » (35 ans d'amour).

Source : Blog du Station Casino[i].

S'assurer de la fidélité de la clientèle est ainsi le principal objectif des casinos de quartier. Dans ce but, des « programmes de fidélité » (*loyalty programs*) existent dans tous les casinos pour récompenser la fréquentation assidue des établissements. Cet outil de fidélisation de la clientèle n'est pas propre aux casinos de quartier mais y est plus particulièrement développé, au regard de la régularité de la fréquentation par les locaux.

Les casinos de quartier ont su s'imposer comme de véritables « centres communautaires » [ii] (*community centers*), c'est-à-dire des lieux de sociabilité au cœur de la vie quotidienne des populations locales. Comme l'explique une journaliste locale :

> « Pour les résidents de la région, le casino de quartier est plus qu'un concept commercial. Pour le meilleur ou pour le pire, c'est l'élément vital (*lifeblood*) de la culture et de la société de la vallée. »[126] (Benston 2005)

Par leur fonction de sociabilité, les casinos de quartier se rapprochent du fonctionnement des hôtels et des centres commerciaux, observables dans la majorité des villes américaines. L'historien Hal Rothman (cité par Woutat 2006) pousse l'analyse plus loin en considérant que les casinos de quartier se sont dotés d'une « dimension civique » : les casinos pour locaux rempliraient un rôle citoyen en offrant des lieux de rencontres et d'interactions

[i] Station Casino, consulté le 5/07/2013, blog.stationcasinos.com.

[ii] Voir chapitre 1 pour la présentation théorique de ce que recoupe le terme « communauté » dans la tradition américaine.

sociales pour les locaux, en proposant un vaste éventail d'activités, notamment pour les personnes âgées ; une analyse partagée par l'universitaire David Littlejohn :

> De nombreux résidents admettent que les casinos de quartier sont devenus les centres de loisirs (*senior centers*) préférés de milliers de personnes âgées locales. […] Ils leurs fournissent une compagnie sympathique, un transport gratuit, de la nourriture bon marché, et un niveau de divertissement et d'excitation qui, pour eux, vaut toutes les pièces de vingt-cinq cents qu'elles perdent, infiniment préférable aux centres de loisirs du comté ou au principe de rester chez soi à regarder la télévision. »[127] (Littlejohn 1999 p.23-24)

En effet, afin d'élargir leur clientèle, les casinos pour locaux n'hésitent pas à mettre en place des navettes gratuites reliant les quartiers résidentiels où habitent ces personnes âgées aux casinos. Selon l'enquête de la LVCVA mentionnée plus haut, environ 30 % des joueurs issues des catégories « personnes retraitées » et « personnes âgées de 60 ans et plus » sont des joueurs réguliers, c'est-à-dire jouant dans des casinos au minimum deux fois par semaine (LVCVA 2012b p.29). A l'inverse, seulement 18 % des joueurs issus de la catégorie « salarié » et 11 % de ceux issus de la catégorie « moins de 60 % ans » sont des joueurs réguliers (*idem*). Les personnes âgées et / retraitées sont ainsi particulièrement choyée par les opérateurs en raison de leur fréquentation souvent assidue des casinos : les habitués se repèrent ainsi facilement dans la rue ou dans les transports en commun grâce aux blousons aux couleurs des casinos donnés gratuitement et qu'ils portent fièrement. Selon H. Rothman, le rôle joué par les casinos de quartier dans l'aire urbaine de Las Vegas s'explique par la rapidité de la croissance urbaine et l'incapacité des services publics à suivre le rythme des besoins d'une population toujours grandissante. Les casinos de quartier se substituent aux services sociaux des municipalités, sans perdre de vue l'intérêt financier de capter une telle clientèle. Les personnes âgées ne sont toutefois pas les seules à profiter des casinos de quartier : ces établissements accueillent régulièrement des compétitions sportives pour enfants ou des rites de passage collectifs comme les cérémonies de remise de diplômes (*graduation* et *commencement*), les bals de promo, les anniversaires et encore les mariages (Woutat 2006). Ces établissements se parent alors d'une forte valeur émotionnelle pour les habitants, ne seraient-ce que parce qu'ils ont accueilli de grands évènements personnels. Edward, qui a passé la moitié de sa vie à Las Vegas, établit ainsi un lien étroit entre ces casinos de quartier et l'individu qu'il est aujourd'hui :

> « il y a certains éléments de mon histoire et de ma personnalité qui sont définitivement associés à Las Vegas : par exemple, ma cérémonie de remise de diplôme à la fin du lycée a eu lieu dans un casino ! »[128] (questionnaire #21)

Les casinos de quartier jouent également un rôle de repère spatial et se font remarquer comme un élément d'ancrage dans le paysage, devant des références plus classiques comme la municipalité ou les intersections principales. Comme me l'explique Jeff, les Végasiens y font référence pour localiser leur lieu de résidence dans la vallée :

> « J'habite dans le quart sud-ouest de la ville […] à côté d'un casino : le M Resort. […] Par ici, on utilise les points de repère (*landmarks*) que sont les casinos et vous dites : 'j'habite à côté de ce casino', et les gens disent 'ah, ok'. Parce qu'on a tellement d'avenues et de boulevards qui sont si longs […] c'est comme ça qu'on s'oriente. »[129] (questionnaire #14)

Les casinos de quartier s'insèrent dans le quotidien des populations locales, représentant un lieu de sociabilités ordinaires mais également comme le lieu des grandes étapes de la vie des individus. Que les habitants soient amateurs de jeux d'argent ou non, la figure du casino est un élément incontournable de la vie quotidienne pour la majorité des Végasiens.

Le jeu est donc omniprésent dans l'aire urbaine végasienne : bien qu'il ne soit pas pratiqué par l'intégralité de la population locale, il n'en demeure pas un élément incontournable du quotidien et organise la vie sociale de milliers de locaux. S'éloignant des formes de sociabilité liées aux casinos de quartier, l'influence de la spécialisation touristique autour de la pratique des jeux d'argent se fait ressentir plus largement encore dans l'emploi du temps quotidien des Végasiens, marqué de près ou de loin par le fonctionnement 24/24 et 7 jours sur 7 des quartiers touristiques.

III _ 3° Une aire urbaine 24/24, 7/7

Si tous les habitants de Las Vegas ne travaillent pas dans le secteur du jeu, ils n'en sont pas moins fortement influencés par l'ouverture en continu des casinos, des quartiers touristiques comme des casinos pour locaux.

En effet, les casinos de Las Vegas sont ouverts en permanence, 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7. Caractéristiques partagées par peu d'autres attractions touristiques, les casinos ne ferment absolument jamais et ne connaissent ni jour férié ni porte close. Le travail est organisé selon le système des trois-huit, comme à l'usine, pour garantir un service continu. Les employés des casinos se répartissent donc un trois équipes : l'équipe du matin (*morning shift*) travaille de 8 heures à 16 heures, suivi de l'équipe de l'après-midi ou de l'« équipe de la bascule » (*swing shift*) qui expérimente le cœur de l'activité entre 16 heures et minuit, pour enfin laisser la place à l'équipe de nuit ou « équipe du cimetière » (*graveyard shift*) qui œuvre de minuit à 8 heures du matin. La rotation des équipes donnent lieu à des scènes intéressantes à l'arrière des casinos, près des accès réservés au personnel : toute comme les sorties d'école, 16 heures marque la fin de journée pour des grappes de femmes de ménage en uniforme, qui se dirigent vers des minibus qui semblent être des transports collectifs pour les reconduire chez elles (carnet de terrain 27 avril 2013).

Il découle de cette organisation du travail des rythmes de vie en décalage avec les traditionnels horaires de bureaux étalés de 9 heures du matin à 17 heures. Ces rythmes

décalés ont forcément un impact sur les modes de vie et les sociabilités des habitants. C'est ce que raconte Travis, 23 ans, qui travaille dans le casino Aria, sur le Strip, quand je lui demande de me parler de ses habitudes en matière de courses alimentaires :

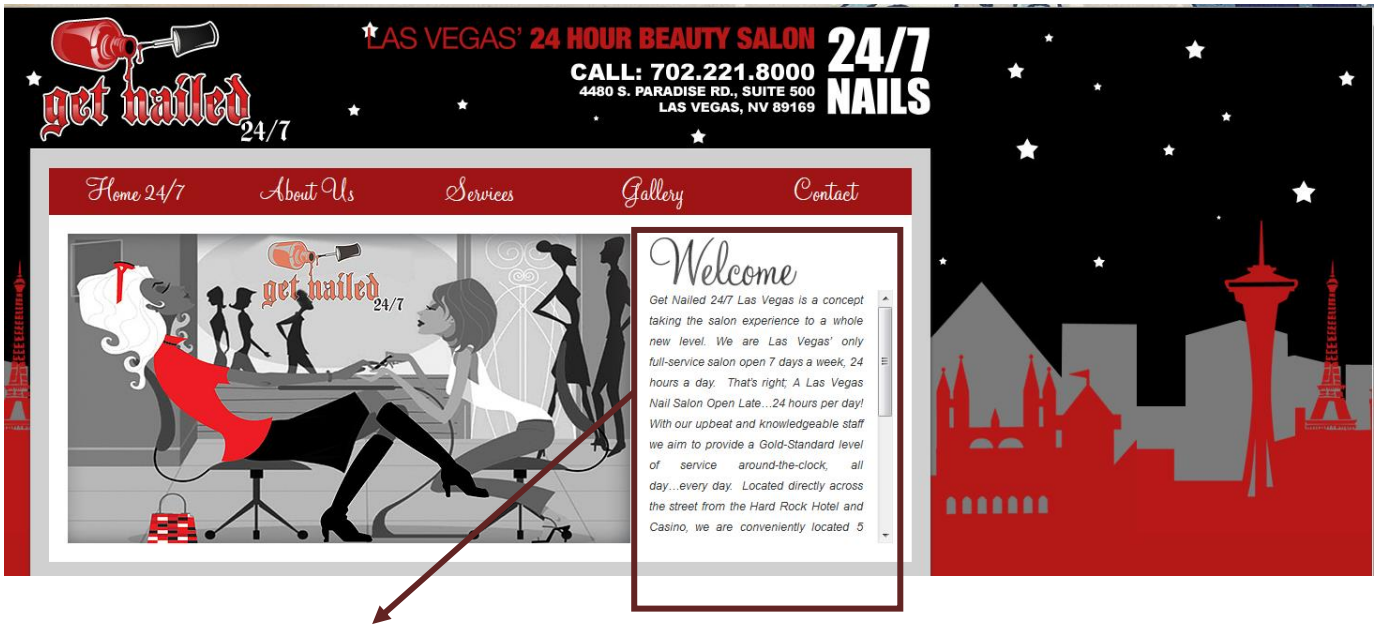
> « J'ai tendance à être un oiseau de nuit, donc je ne suis pas levé pendant les heures de bureau, et j'ai tendance à aller au [supermarché] Smith's parce que c'est ouvert jusqu'à 1 heure du matin ou quelque chose comme ça. Je travaille dans l'équipe de l'après-midi, 15h30-23h30, mais j'ai tendance à rester dans le cycle des équipes du cimetière. Par exemple, hier je suis allé me coucher à 6 heures du matin. Donc, c'est un peu bizarre, sauf si je vais [faire mes courses] tôt le matin ou quand je suis de repos, j'ai tendance à aller dans un [supermarché] qui est ouvert 24 heures sur 24.
>
> *[Est-ce que cela influence beaucoup ta façon d'organiser ta journée ?]* Parfois, oui. Mais je fonctionne comme ça depuis longtemps, alors je pense que je ne m'en rends plus vraiment compte. Et je ne sors plus parce que je suis impliqué dans mes études et dans des activités militantes et tout ça. J'ai tendance à faire ça et après je travaille à plein temps. Mais si jamais je [sors], ça doit être en soirée ou tard dans la nuit. J'ai une amie qui travaille les cimetières (*works graveyard*), alors à 3 heures du matin, elle et moi on sort et on mange un bout ou quelque chose du genre. »[130] (questionnaire #27).

Le fonctionnement en continu des casinos affecte également les grandes fêtes et célébrations familiales, comme l'illustre l'anecdote suivante que m'a racontée Michael Green dont le père était croupier et qui a grandi à Las Vegas (entretien octobre 2011). Thanksgiving, l'une des fêtes les plus suivies aux Etats-Unis, a toujours lieu le même jour, à savoir le quatrième jeudi de novembre. Quand Michael Green était petit, sa tante l'a plusieurs fois invité à fêter Thanksgiving chez elle à Phoenix, mais cette invitation était toujours suivie de la même question posée par son père : tu parles de quel Thanksgiving : le tien ou le mien ? En effet, comme le père de Michael travaillait les jeudis, et qu'il n'était pas question de passer à côté des pourboires plus conséquents les jours de fête, la famille Green fêtait régulièrement cette grande fête le week-end d'après, pratique particulièrement saugrenue pour toute personne étrangère à Las Vegas. Peu importe la fête, même les plus importantes pour les Américains comme la fête nationale du 4 juillet, Memorial Day (dernier lundi du mois de mai) ou le réveillon du 31 décembre, les employés des casinos ont toujours du travail, d'autant plus que les célébrations nationales sont l'occasion de profiter de la générosité accrue des clients : les jours fériés sont pour les touristes, pas pour les locaux qui travaillent dans le secteur du jeu.

Pour accompagner le service 24/24 des casinos, la Commission Régionale des Transports (Regional Transportation Commission of Southern Nevada) a adapté ses horaires en assurant un service continu pour les lignes de bus qui desservent les quartiers touristiques. Dans la même logique, de nombreux commerces ont adopté des horaires d'ouverture élargis, voire en continu afin de servir aux mieux les besoins des employés des casinos. Les supermarchés et supérettes (*drugstores*) ouverts en permanence sont légion, même si cette pratique est relativement commune dans l'ensemble des grandes villes américaines. Plus original, les restaurants et les bars servent beaucoup plus tard, parfois jusque dans la matinée, pour

profiter des travailleurs qui finissent leur journée à 8 heures du matin. Comme l'évoque Michael Green : il n'est pas rare de voir dans le même bar-restaurant des clients prendre leur petit-déjeuner tandis que d'autres partagent la traditionnelle bière de fin de travail avec leurs collègues. Faire garder ses enfants quand on travaille de nuit n'est pas un problème à Las Vegas puisque le comté recense une dizaine de garderies agréées ouvertes 24 heures, souvent situées dans l'enceinte même des casinos (Rowley 2013 p.141). Il est également possible d'aller à la laverie, de récupérer son linge au pressing, de se couper les cheveux ou encore de se faire une manucure à toutes les heures du jour et de la nuit.

Figure 67 : « *Get Nailed* », un salon de beauté ouvert 24/7



Traduction : « Bienvenue. "Get Nailed 24/7" est un concept qui va conduire l'expérience du salon de beauté à un tout autre niveau. Nous sommes le seul salon de soins de beauté complets ouvert 7 jours par semaines, 24 heures par jour. […] Situé juste en face du Hard Rock Hotel and Casino, nous sommes commodément situés à 5 minutes du Las Vegas Strip, dans le centre commercial du CVS. […] Parce qu'à la Fin de VOTRE journée Nous sommes TOUJOURS OUVERT ! »[131]

Source : Get Nailed[i]

La page d'accueil du salon de beauté « Get Nailed 24/7 » (figure 67) met en avant son principal argument commercial : un salon de beauté qui fonctionne en continu, à même de répondre aux demandes de celles et ceux qui travaillent dans les établissements touristiques. Le petit texte de présentation insiste ainsi sur la proximité avec le Strip, qui facilite l'accès pour ceux qui y travaillent, et rappelle les horaires décalés des salariés des casinos (les majuscules sont originelles). Le bandeau d'arrière-plan est enfin une référence explicite au profil du Strip la nuit (même s'il est impossible en réalité de voir les étoiles à cause des néons des casinos). Tout comme « Get Nailed 24/7 », la franchise de clubs de sport « 24 hour

[i] Get Nailed, consulté le 10/07/2013, www.getnailed247.com/.

fitness » a misé sur un service en continu pour attirer la clientèle végasienne, ayant ouvert 8 clubs dans l'ensemble de l'aire urbaine[i].

La multiplicité du service 24/24 et 7 jours sur 7 est une commodité spécifique à Las Vegas qui revient régulièrement dans les atouts de la vie quotidienne végasienne (Rowley 2013). Cette commodité est mise en avant dans les questionnaires réalisés avec les locaux quand je leur demande ce qu'ils aiment à propos de la vie à Las Vegas (question 9, annexe 3) comme l'un des avantages de la vie à Las Vegas, un mode de vie 24/24 qui leur apparaît comme un monde de possibilités :

> « Je suis habituée à la commodité du 24/24, je suis habituée aux gens qui vont par monts et par vaux 24 heures sur 24. »[132] (questionnaire #11)
>
> « J'aime qu'on puisse faire tout ce qu'on veut à n'importe quelle heure de la nuit, et qu'il y ait toujours quelque chose qui se passe. »[133] (questionnaire #13)
>
> « J'aime qu'on puisse faire presque n'importe quoi à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit. C'est presque comme si tous les jours pouvaient être un week-end si tu veux aller sur le Strip ou faire quelque chose. »[134] (questionnaire #14)
>
> « Tout est ouvert 24 heures sur 24, ce n'est pas comme ça dans d'autres villes. […] Tu ne penses pas vraiment à ça jusqu'à ce que d'autres gens viennent et ce n'est pas normal [pour eux]. »[135] (questionnaire #17)

Parmi les personnes que j'ai interrogées, ce sont les jeunes adultes qui se révèlent les plus attachés au fonctionnement 24 heures sur 24 ; même s'ils précisent parfois que l'affirmation qu'absolument tout est ouvert en continu à Las Vegas est surfaite et que ces horaires élargis sont fortement conditionnés à la proximité avec le Strip. Ces jeunes adultes, tous étudiants, savent qu'il leur faudra totalement changer leurs habitudes quand ils quitteront Las Vegas dans le cadre de la poursuite de leurs études supérieures, ce qu'ils m'ont présenté de la façon suivante :

> « C'est quelque chose qui va vraiment me manquer quand je vais déménager. Je ne crois qu'on est à ce point 24/24 à moins d'être sur le Strip. Sur le Strip, tout est ouvert, c'est super. Mais ce qui est bien, même si tout n'est pas ouvert 24 heures sur 24 en dehors du Strip contrairement à ce que les gens aiment penser, c'est qu'on a des options en dehors du Strip à n'importe quelle heure de la nuit et pour quelqu'un comme moi [qui est un oiseau de nuit] c'est vraiment pratique. Quand j'irai en Angleterre, ça me manquera : 9 heures et pouf tout [sera] fermé. »[136] (questionnaire #27)
>
> « J'aime la commodité et la disponibilité d'avoir tout ce qu'on veut quand on veut, et c'est quelque chose que je vais devoir, genre, accepter quand je vais aller faire mon master en dehors de l'Etat, parce que ce sera genre, je vais avoir des envies irrésistibles à 10 heures du soir et [je vais me dire] : 'Je peux sortir pour acheter…. Oh, non, (rires) attends une minute, je peux rien faire !'. C'est comme, je me souviens aller à Los Angeles une fois avec mes amis et ils ont commencé à dire

[i] 24-hour Fitness, consulté le 10/07/2013, www.24hourfitness.com/ClubList/nv/las_vegas.

> 'Dernière tournée ! (*last call*)', et je les ai regardé comme s'ils parlaient chinois, et j'étais genre 'c'est quoi la dernière tournée ? Qu'est-ce que vous racontez ? (rires) Arrêter de nous servir de l'alcool ? Mais c'est une horrible stratégie commerciale !!' (rires). »[137] (questionnaire #12)

> « Une chose que j'adore au sujet de Las Vegas, c'est la commodité. A Las Vegas, tu peux obtenir ce que tu veux, où tu veux, quand tu veux. Si je voulais manger thaïlandais à une heure du matin un mercredi, il y a de fortes chances pour que je trouve ça notamment si tu vis dans un quartier central. […] Tout est ouvert plus tard ici, il y a plein de choses qui sont ouvertes 24 heures sur 24. C'est une chose qui est choquante pour moi quand je vais à Denver pour voir ma famille, et Denver est une ville qui a quelques milliers d'habitants de plus que Vegas, c'est que tellement de choses ne sont pas ouvertes, et qu'il est beaucoup plus difficile de trouver des choses ouvertes 24/24. Du coup, genre, tu ne peux pas acheter à manger tard le soir à Denver globalement. Du coup, c'est choquant pour moi, tu crois que c'est normal, que tu peux avoir ce 'quand tu veux, ce que tu veux, où tu veux', oui tu as le sentiment que c'est normal. Mais c'est un truc de Vegas ! »[138] (questionnaire #21)

Ce mode de vie apparaît à ces étudiants végasiens comme totalement normal et banal, et c'est lors de séjours dans d'autres villes américaines qu'ils prennent réellement conscience de l'originalité de leur quotidien.

Les pratiques urbaines des habitants de Las Vegas, même en dehors des quartiers touristiques, sont ainsi influencées par le tourisme, justifiant l'image selon laquelle Las Vegas serait dans l'ombre de la spécialisation touristique.

Conclusion du chapitre 5

J'ai démontré dans ce chapitre que le déni d'urbanité opposé à Las Vegas est motivé par une vision partielle de l'aire urbaine, à travers le prisme des seuls quartiers touristiques, et plus précisément du Strip. Ce chapitre prolonge le constat auquel a conduit le chapitre précédent, mais cette fois à l'échelle plus grande des quartiers touristiques. Leur urbanité associe des modalités qu'on retrouve dans de nombreuses villes américaines, voire dans une multitude de villes à travers le monde, qui s'expriment par la privatisation des espaces publics, l'omniprésence de la marchandisation et les incitations au consumérisme. Ces dynamiques d'évolution urbaines ont d'ailleurs été dénoncées dans la littérature, notamment par la géographie radicale américaine (Sorkin 1992, Harvey 2001, Brenner et Theodore 2002).

Parallèlement à cela, le Strip présente, il est vrai, une certaine originalité dans son fonctionnement insulaire et sa mise en abyme de l'insularité incarnée par l'organisation même des hôtels-casinos, originalité qui se traduit par une urbanité propre aux quartiers touristiques végasiens. Il est plus délicat de parler d'une citadinité spécifique à ces quartiers : les touristes, n'étant par définition que de passage, ne peuvent inscrire leur rapport à l'environnement urbain dans la durée ce qui me semble justifier la restriction du terme de citadinité aux habitants permanents. Je conclus alors à des pratiques urbaines spécifiques aux quartiers touristiques.

C'est alors à ces habitants permanents que je vais désormais m'intéresser. Les chapitres 4 et 5 ont laissé entrevoir quelques aspects de la citadinité, mais c'est véritablement le chapitre 6 qui se confronte à l'identification et l'explicitation de cette citadinité végasienne en insistant notamment sur les répercussions identitaires de la spécialisation touristique de Las Vegas.

Chapitre 6

Construction identitaire et citadinité de la déficience

Comme le chapitre précédent l'a démontré, les quartiers du Strip et de Fremont Street qui résultent de la spécialisation touristique fonctionnent de façon insulaire et enclavée mais avec une influence qui s'étend sur l'ensemble de l'aire urbaine. L'étude détaillée de la citadinité végasienne s'appuie alors sur l'hypothèse qu'on ne peut faire abstraction du tourisme, en dépit de sa concentration spatiale. Cette première hypothèse a été creusée par les interrogations suivantes :

1) Comment les habitants de Las Vegas perçoivent-ils leur ville ? Sont-ils influencés par la diffusion des imaginaires touristiques au sein de l'opinion commune américaine, mais également au sein des productions universitaires consacrées à la ville ? Comment se positionnent-ils par rapport au tourisme et à ses emblèmes ?

2) Observe-t-on une fierté de vivre à Las Vegas, une volonté forte de revendiquer son appartenance à l'aire urbaine végasienne ? Dans le cas d'une réponse négative à cette question, quelles sont les explications avancées par les habitants pour justifier une telle absence ?

Je propose ici d'analyser les identités emboîtées de Las Vegas et de ses habitants en opérant un basculement progressif de l'extérieur vers l'intérieur. L'étude des discours s'impose pour donner à voir l'entrelacement identitaire qui caractérise Las Vegas et ses habitants. C'est à ces enjeux identitaires, mêlant décryptage des représentations et des perceptions intimement associés aux jugements de valeur suscités par la référence à Las Vegas, qu'est consacré ce chapitre.

Au cours de la première partie, je démontre que la place à part de Las Vegas dans l'opinion commune américaine est loin d'être bénéfique pour tous les habitants qui souffrent de ce que j'identifie comme un phénomène de stigmatisation, dont j'explicite le fonctionnement et les motivations (I). Il découle de cette stigmatisation un positionnement délicat de la population locale envers la spécialisation touristique entre dénonciation et plébiscite qui souligne une dichotomie forte entre ce que je décris comme la « ville touristique » et la « ville du

quotidien » (II). Une fois posée les bases de la place du tourisme dans la construction identitaire, les entretiens avec les habitants font ressortir une succession de manques et d'absences qui caractérisent leur rapport à la ville et aux citadins, ce qui me pousse à parler d'une « citadinité de la déficience » (III). Cette dernière partie propose alors une analyse combinée alternant entre recueil de la parole et analyses statistiques afin de faire la part des choses, autant que faire se peut, entre ressenti et tendances quantifiables.

Puisque l'objectif est ici d'appréhender le rapport à l'espace urbain des habitants, convoquant en cela leur ressenti, leur jugements personnels et leur sensibilité, les citations occupent une grande place dans ce chapitre. Ce chapitre est construit autour d'un va-et-vient constant entre enquêtes statistiques et sources quantitatives d'une part, et paroles des habitants, principalement recueillies lors des entretiens effectués auprès des Végasiens.

I _ Stigmatisation urbaine : quand la mauvaise réputation de Las Vegas déteint sur ses habitants

I _ 1° Las Vegas, stigmate urbain

a. Théoriser la stigmatisation urbaine

Le dictionnaire *Le Petit Robert* définit l'action de stigmatiser comme « noter d'infamie, condamner définitivement et ignominieusement », et donne comme synonymes blâmer, condamner, dénoncer. Les termes sont durs et correspondent parfaitement à la force des critiques exprimées à l'encontre de Las Vegas. C'est autour de cette idée de stigmatisation que l'historien Jonathan Foster (2009) a construit sa thèse de doctorat, intitulée *Stigma Cities. Dystopian urban identities in the United States West and South in the Twentieth century* (« Villes stigmates. Identités urbaines dystopiennes dans l'Ouest et le Sud des Etats-Unis au vingtième siècle »). La référence à son travail et à sa problématisation de la stigmatisation urbaine s'impose dans une analyse des identités végasiennes, car elle permet de donner une profondeur historique aux phénomènes de condamnation morale déjà mis en évidence (cf. chapitre 2).

J. Foster analyse ainsi la construction de la stigmatisation de villes, Birmingham, San Francisco et Las Vegas, dans la perspective suivante :

> « Cette thèse examine la façon dont les évènements historiques et les représentations de ces évènements en rapport avec un plus large contexte historique ont permis aux médias, aux faiseurs d'opinion et au public ordinaire d'utiliser les noms de San Francisco, Californie, de Birmingham, Alabama, et de Las Vegas, Nevada, comme des adjectifs dénigrants et l'effet de ces usages sur ces villes. »[139] (*idem* p.iii)

L'historien part du postulat que les idées, ce que les gens pensent d'une ville, peuvent avoir des conséquences matérielles parfois plus importantes que les projets urbains, les politiques locales ou encore la construction de routes sur les trajectoires urbaines des villes concernées et sur la consolidation de leur image et leur identité. La tradition de dénigrement des villes dans leur ensemble est à replacer plus largement dans l'histoire de l'intellectualisme américain, dont elle constitue un pilier depuis la naissance de la nation états-unienne. Les philosophes Morton et Lucia White (1962) en ont fait l'argument principal *The Intellectual versus the City*, devenu ouvrage de référence, dans lequel ils identifient les « racines intellectuelles de l'anti-urbanisme et l'ambivalence envers la vie urbaine en Amérique. »[140] (*idem* p.16).

Pour étayer son argumentation, J. Foster s'appuie sur les théories du sociologue américain Erving Goffman et notamment sur son ouvrage *Stigmate* (1975), dont le titre évoque « la situation de l'individu que quelque chose disqualifie et empêche d'être pleinement accepté par la société. » (*idem* p.7). La stigmatisation désigne alors une marque d'anormalité, une construction sociale en constante recomposition en lien avec les mœurs culturelles d'une société. Même si dans ce livre E. Goffman réfléchit avant tout sur les stigmates liés au handicap, des pans de son analyse sont transposables aux villes. Le stigmate exprime alors une déviation par rapport aux « attentes normatives » en vigueur dans une société donnée. La stigmatisation s'articule avec la puissance des stéréotypes et des clichés, sortes de raccourcis mentaux qui par définition généralisent et réduisent les singularités : la complexité de la construction identitaire d'une ville est réduite à un évènement historique, un trait caractéristique qui domine sur tout le reste. Walter Lippmann (1922) a analysé les stéréotypes comme un moyen indispensable développé par les hommes au tournant des XIX^{e}-XX^{e} siècles pour assimiler la masse croissante d'informations qui tend à les submerger. Grâce aux généralisations, il est ainsi possible de diminuer la quantité d'informations nécessaires pour aboutir à une conclusion. Ces processus mentaux conditionnent l'analyse et la perception du monde qui nous entoure :

> « Les plus subtiles et les plus envahissantes de toutes les influences sont celles qui créent et maintiennent le répertoire des stéréotypes. On nous raconte le monde avant que nous ne l'ayons vu. Nous imaginons la plupart des choses avant que nous ne les expérimentons. Et toutes ces préconceptions, à moins que l'éducation nous en ait fait prendre une conscience extrême, gouvernent profondément tout le processus de la perception. »[141] (cité dans Foster 2009 p.22)

Alors qu'une grande volonté politique et qu'une évolution des mentalités a concouru à la disparition progressive des stéréotypes raciaux, les stéréotypes spatiaux se sont maintenus. J.C. Depaule décrit ainsi le processus général de la stigmatisation urbaine :

> « Des caractères supposés sont sélectionnés, tandis que d'autres critères de hiérarchisation sont laissés au second plan, pour produire une espèce de référent-type, d'objet notionnel condensé en un mot. Différences et détails sont gommés au profit d'une catégorie englobante. » (2006 p.5)

La stigmatisation urbaine n'opère pas ici par l'intermédiaire d'une catégorie spatiale générique (la banlieue, le ghetto), ni par un type de ville (ville industrielle, ville touristique, petite ville de province), mais par l'histoire d'un lieu particulier, mettant ainsi en avant les caractéristiques propres à la mise à l'écart de Las Vegas dans la conscience collective américaine.

b. Construction de la stigmatisation végasienne

Pourquoi observe-t-on aujourd'hui une telle condamnation de Las Vegas ? Outre les éléments de réponses liés aux motivations de position sociale et de posture intellectuelle décrites dans le chapitre 2, des motifs historiques ont participé à façonner le stigmate urbain végasien. En effet, Las Vegas s'est développée en partie sur des pratiques ailleurs illégales ou moralement condamnées, en premier lieu les jeux d'argent. Quand la pratique du jeu s'est diffusée à l'ensemble des Etats-Unis et s'est progressivement banalisée, les acteurs du secteur touristique ont mis en scène et exploité, à des fins de promotion marketing, l'image d'une ville de licence et de liberté. Le stigmate initial de la pratique d'activités interdites dans le reste des Etats-Unis, s'impose alors progressivement dans la construction sociale de la stigmatisation, et par extension de la consolidation identitaire de Las Vegas dans la conscience collective. Ce qui n'était qu'un aléa historique devient une grille de lecture incontournable de la ville. La licence dans laquelle s'est construite la ville, exprimée non seulement par la pratique des jeux d'argent mais également par la tolérance, certaine dans les premières années de l'existence végasienne, envers la prostitution et la consommation d'alcool pendant la prohibition, est venue infuser tous les discours sur la ville, comme substrat de toute analyse et ce indépendamment des sujets traités. L'évocation continuelle du stigmate devient par la répétition une caractéristique supposée intrinsèque de la ville jusqu'à en devenir une composante identitaire qui n'est plus jamais remise en cause : Las Vegas est forcément une ville où l'on s'affranchit des normes sociales, des codes moraux et des habitudes des honnêtes gens. Comme le résume J. Foster :

> « En fin de compte, comme dans le cas de la relation de Birmingham à un racisme violent, de San Francisco à l'homosexualité, et de Las Vegas au vice, la perception devient la réalité incontestée (*unquestioned*). Les journalistes écrivent sur les problèmes raciaux quand ils couvrent les attentats de Birmingham, les présidents associent des voyages d'affaire à Las Vegas à un gaspillage hédoniste, et les

> partisans des « valeurs » familiales assimilent San Francisco à l'homosexualité. »[142] (2009 p.21)

C'est ainsi que Las Vegas, tout comme San Francisco et Birmingham, ont acquis leur « mauvaise réputation »[i]. A l'instar d'E. Goffman, on peut parler alors d'une « identité tachée » (*stained identity*) pour caractériser l'identité urbaine produite par l'évocation continuelle du stigmate originel, alimentée et renforcée par les médias notamment.

> « Dans [le cas de Las Vegas], les médias, les hommes politiques, les intellectuels, et les autres pourvoyeurs de culture populaire ont utilisé l'identité tachée à des époques bien éloignées des évènements qui ont donné naissance à cette identité. »[143] (Foster 2009 p.7)

Les caractéristiques stigmatisées prennent le pas sur tout autre sujet discuté à propos de la ville, avec des mots clés qui incarnent et résument l'ensemble de la stigmatisation : le désormais célèbre « *What happens here* » dans le cas de Las Vegas. La stigmatisation de Las Vegas détermine désormais l'horizon d'attente des visiteurs, pré-formaté par la couverture médiatique. Comme le dit avec humour un journaliste local, on sait à l'avance ce à quoi doit ressembler un séjour à Las Vegas :

> « que raconteraient nos visiteurs à leurs collègues à la banque ou aux filles du club de bridge, qui n'ont probablement aucune envie d'entendre parler de la beauté du Red Rock Canyon, ou du renouveau spectaculaire de notre scène artistique ces dernières années ? Les gens d'Abilene [au Texas] veulent des ragots sans filtre, et c'est le boulot du touriste de retour de balancer. »[144] (Sheehan 2008)

c. Conséquences directes de la stigmatisation végasienne

La stigmatisation de Las Vegas dans l'opinion publique américaine a eu des conséquences directes sur l'aire urbaine, conséquences qui ont entravé l'affirmation d'une identité locale forte.

Les équipes de sport professionnelles jouent un rôle symbolique particulier aux Etats-Unis (Danielson 1997). Les villes américaines bénéficient généralement grandement de l'arrivée d'une équipe professionnelle : c'est un signe de consécration. Ceci leur accorde une visibilité accrue à l'échelle nationale, les fait entrer dans le club des villes qui ont une grande équipe sportive, ce qui améliore leur image. La présence d'une équipe professionnelle, qu'il soit question de football américain, de basketball, de baseball ou encore de hockey sur glace, est un élément d'ancrage pour les populations locales, d'autant plus fort que la présence de l'équipe dans une ville est ancienne. Soutenir l'équipe locale est alors une source de fierté et de stabilité, un héritage que l'on peut transmettre à ses enfants et à ses petits-enfants, un élément de distinction par rapport aux autres villes américaines. La simple présence d'une

[i] Comme le chante George Brassens : « Non, les braves gens n'aiment pas que / L'on suive une autre route qu'eux. ».

équipe sportive participe de l'élaboration d'une identité urbaine forte et d'une revendication de cette identité par les habitants, souvent d'autant plus fort que l'équipe est victorieuse dans les diverses compétitions (Borer 2008).

Selon J. Foster, il est possible d'établir un lien direct entre l'absence d'équipe de sport professionnelle à Las Vegas et sa stigmatisation. Las Vegas a ainsi plusieurs fois échoué à attirer une équipe professionnelle. En 1993, les Anaheim Ducks envisageaient une relocalisation. Alors que Las Vegas se proposait d'accueillir l'équipe de hockey, elle fut sèchement éconduite par son propriétaire, une filiale du groupe Disney, pour qui associer « Disney et les jeux d'argent (*gambling*) est incongru »[145] (Norwood 1993). De même, dans les années 2000, les efforts pour attirer l'équipe de baseball des Montréal Expos n'ont rien donné, et c'est Washington qui fut choisi comme nouvelle ville de résidence de l'équipe, désormais appelée les Nationals. La mauvaise image de Las Vegas a incontestablement joué dans les motivations des propriétaires d'équipes professionnelles, mais il faut également prendre en compte l'argument principal mis en avant pour expliquer l'absence de grande équipe à Las Vegas : le statut légal des paris sportifs. En effet, le fait que les paris sportifs soient autorisés au Nevada représenterait un trop grand risque de match truqué, ce qui expliquerait la frilosité des propriétaires d'équipes.

Les conséquences de la stigmatisation vont encore plus loin. En 2003, la Las Vegas Convention and Visitors Authority s'est vu refuser la diffusion de sa publicité lors de la mi-temps du Super Bowl[i] par la ligue nationale de football américain, la NFL, alors même qu'elle était prête à payer la coquette somme de 4 millions de dollars pour une publicité d'une minute (Foster 2009). Selon les déclarations officielles de la NFL, la publicité n'était pas acceptable car la réglementation de la ligue interdit la promotion des jeux d'argent. La publicité ne mentionnait jamais ni les tables de jeu des casinos ni les machines à sous : elle montrait une femme en tenue sexy monter dans une limousine, pour en ressortir à l'aéroport en tailleur de femme d'affaire. Pressé de s'expliquer, le porte-parole de la NFL précisa la raison du rejet de la publicité de la LVCVA :

> « peu importe le contenu créatif de la publicité, la NFL l'aurait refusé « même s'il n'y avait aucune référence aux jeux d'argent. » [… car] « en tant que destination Las Vegas est principalement associée à une seule chose dans l'esprit des gens. »[146] (Sandomir 2003)

La pratique des jeux d'argent à Las Vegas lui coûte donc ici directement une opportunité économique majeure.

Selon la même logique, la simple mention de Las Vegas a fortement effrayé le groupe bancaire CityCorp lors de l'implantation d'un centre de traitement de chèque dans l'aire

[i] Le Super Bowl est considéré comme le plus grand évènement sportif aux Etats-Unis. Il s'agit de la finale annuelle du championnat de football américain. Etant donné l'importance du nombre de téléspectateurs (en moyenne la moitié des parts de marché), c'est également une occasion rêvée pour les publicitaires de toucher un large public. Lors de la mi-temps du Super Bowl sont ainsi diffusées des publicités créées spécialement pour l'occasion.

urbaine végasienne. D'après des enquêtes préliminaires, les clients étaient rétifs à l'idée d'envoyer des chèques à Las Vegas, craignant sans doute que l'argent soit dépensé à la roulette ou au poker. Pour éviter toute situation embarrassante, CityCorp a donc décidé de modifier l'adresse officielle de son centre de traitement, préférant le toponyme imaginaire de « The Lakes, Nevada » à Las Vegas, créant même un code postal pour l'occasion (Moehring entretien 2 avril 2009).

I _ 2° Enfoncer le clou : Las Vegas, en queue des classements de villes

a. Palmarès et compétitivité urbaine

Les palmarès urbains et autres classements de villes, qui se sont multipliés ces dernières années, sont à analyser à l'aune de la concurrence accrue que se livrent les agglomérations entre elles pour attirer les entreprises et les investisseurs. Sous l'influence des dynamiques de la mondialisation et de la métropolisation, les territoires urbains concentrent la production de richesses et les fonctions de commandement, au point de former un système de « villes qui contribuent à la direction du monde », qu'Olivier Dollfus a baptisé « l'Archipel Mégalopolitain Mondial » (1996 p.25). Cet archipel urbain concentre désormais les échanges mais suscite également des rivalités accrues entre les « îles » qui le composent. Les territoires urbains sont ainsi mis en concurrence les uns avec les autres et les classements de villes, vus comme des marqueurs de compétitivité, apparaissent comme une nouvelle scène d'affrontement. Les palmarès urbains participent de même à l'essor du marketing territorial et de la promotion de la ville comme produit, là encore pour attirer les entrepreneurs et de nouveaux habitants. Ils expriment une volonté de mesurer, de quantifier la place des villes dans les hiérarchies urbaines mondiales.

L'origine des classements urbains date des années 1970 : ils résultent de commandes faites auprès d'agences de consulting ou de notation par de grandes entreprises multinationales, et sont conçus comme des supports d'aide à la décision. Ces classements doivent aider les décideurs à évaluer le coût du travail dans les différents pays où l'entreprise est développée ou estimer les coûts de relocalisation d'une ville à une autre pour leurs cadres dirigeants. Il s'agit le plus souvent de documents à usage interne ou restreint. La généralisation des palmarès urbains s'affirme dans les années 1980, notamment à la suite du succès de la publication *Places Rated Almanac* (Boyer et Savageau 1982) dont le sous-titre résume l'ambition : « votre guide pour trouver les meilleurs endroits où vivre en Amérique »[147]. Le succès de ce classement de villes est tel que l'ouvrage en est à sa 7e édition, célébrant pour l'occasion ses 25 ans d'existence (Savageau 2007). Les Américains sont en effet particulièrement friands de ces classements et autres quantifications d'influence et de

rayonnement qu'il soit question de villes ou de personnalités[i], comme le rappelle un journaliste du magazine local *Vegas Seven* :

> « [les classements] sont des procurations imprécises et imparfaites pour combler notre désir de savoir où nous nous situons. Nous, les Américains, nous les aimons parce que nous aimons la compétition. Nous aimons les gagnants. Nous n'apprécions pas les perdants. Et nous sommes anxieux de savoir si nous sommes des gagnants ou – en dépit de tous nos efforts – des perdants. »[148] (Witcher 2010)

Ceci explique la multiplication des ouvrages de classements des meilleures villes où prendre sa retraite, des meilleures villes où élever ses enfants, ou des meilleures villes où faire des affaires. Les palmarès ont également fleuri dans la presse grand public et de plus en plus sur internet. Les classements urbains permettent en effet de créer le *buzz* avec une information ludique et de susciter l'attention des autres médias pour ainsi renforcer la visibilité du site internet ou du titre de presse à l'origine du classement.

Si les classements de villes sont particulièrement populaires aux Etats-Unis, tous les magazines ou revues ne font pas les mêmes efforts de transparence ni de pédagogie en ce qui concerne leur méthodologie. La majorité des classements reposent sur une articulation de critères quantitatifs. Néanmoins, les critères précis qui ont permis d'établir les palmarès sont souvent difficiles à trouver, repoussés en annexe de l'article ou sur une autre page internet, voire complètement absents de la présentation des résultats. De façon quasi systématique, les choix de traitement des données, comme les éventuelles pondérations, agrégations et standardisation de critères ou la source exacte des données statistiques, sont passés sous silence. La principale difficulté méthodologique des classements de villes réside enfin dans la délimitation territoriale des « villes » considérées. Les résultats sont complètement différents selon que sont étudiées les villes-centres, les *Metropolitan Statistical Areas* ou les « aires urbanisées ». De même, l'échantillon retenu influence le résultat final, en lien avec la question de délimitation et du critère démographique, qui est le plus souvent retenu pour lister les 100 villes les plus, les mieux, ou les moins. Même s'il n'est pas question ici de rentrer dans le détail des méthodologies adoptées pour classer les villes américaines, la scientificité affichée des méthodes de classement est à regarder avec une grande distance critique. Malgré ces difficultés méthodologiques, le recours aux statistiques et aux données quantifiables est présenté comme un argument d'autorité et d'objectivité. Cet argument est accepté par les lecteurs peu critiques, en dépit de mise en garde, attribuée à l'écrivain Mark Twain et qui est devenue une expression du langage courant : « *lies, damned lies and statistics* » (« des mensonges, de fieffés mensonges et des statistiques »).

[i] Parmi les classements les plus attendus et les plus retentissants aux Etats-Unis, on peut citer le classement des 100 personnalités les plus influentes du monde ("*The 100 most influential people in the world*"), publié tous les ans à Noël par le célèbre *Time Magazine*, ou le classement des personnes les plus riches du monde, publié par le magazine économique *Forbes*.

Quelles que soient les méthodes adoptées, les classements de villes prennent part à la construction sociale des perceptions urbaines, et c'est en cela qu'ils sont essentiels à une analyse de la construction identitaire de Las Vegas.

b. Las Vegas, l'éternel mauvais élève

Derrière leur apparence de neutralité statistique, les palmarès urbains reflètent un traitement de la réalité, informée, voire manipulée par des biais perceptifs. Influencés par les perceptions, ils façonnent à leur tour les représentations urbaines dans l'opinion, car les classements sont pris comme des indicateurs généraux de la valeur d'une ville. B. Moriset parle ainsi d'une « géographie du jugement de valeur » (1999 p.5) :

> « Ces palmarès sont essentiellement des constructions sociales fondées sur l'imaginaire et prétextes à fabriquer des stéréotypes socio-spatiaux. » (*idem* p.8)

Le positionnement de Las Vegas dans les classements de villes américaines confirme l'analyse de B. Moriset. Las Vegas apparaît toujours en en queue de peloton dans les classements valorisants et en revanche en tête des palmarès sources de dévalorisation, et ce peu importe le domaine étudié, comme le déplore une journaliste du *Las Vegas Sun* :

> « C'est peut-être le surnom de 'Ville du péché' ou parce que Las Vegas est une ville connue pour son comportement permissif. Quoi qu'il en soit, cette année a été difficile pour le sud du Nevada en matière de listes, classements et d'adjectifs pas jolis-jolis. Les classements sont subjectifs, mais peu importe le procédé ou les critères, Las Vegas sera généralement en tête des pires listes et en queue des meilleures listes. »[149] (Clifford-Cruz 2011)

La population locale partage le même constat, comme cela a été rapporté lors d'un entretien avec une habitante de Las Vegas :

> « Nous sommes en bas de toutes les listes dont on veut être au sommet, et au sommet de toutes les listes dont on veut être en bas. »[150] (questionnaire #17)

Plutôt que de recenser de façon exhaustive les classements urbains mentionnant Las Vegas, tâche fastidieuse notamment à l'heure de l'explosion des palmarès sur internet, mon attention se porte sur les classements qui ont été repris et analysés dans la presse locale ces dernières années. Il est ainsi fait le lien entre une production extérieure à Las Vegas et sa réception par la population locale. La figure 68 récapitule quelques-uns des récents classements de villes où apparaît Las Vegas.

Figure 68 : Las Vegas dans les palmarès urbains

Thème général	Titre du classement	Rang	Source (détail de la source)	Année
Economie	« Pire économie [métropolitaine] du monde »	5e / 150	Brookings Institution & London School of Economics (Institutions de recherches)	2010
	« Hommes en détresse financière »	1er / 100	*Men's Health* (magazine masculin)	2011
	« Villes les plus vides »	6e / 10	CNBC (média économique)	2012
Qualité de vie	« Villes les plus stressantes »	1er / 15	*Forbes* (magazine économique)	2010
	« Villes stressantes »	2e /50	Sperling's Best Places (site de palmarès)	2012
	« Villes les plus malheureuses »	7e / 20	*Business Week* (magazine économique)	2009
	« Villes les plus dangereuses »	9e / 10	*Forbes* (magazine économique)	2011
	« Villes les plus toxiques » (environnement)	40e / 40	*Forbes* (magazine économique)	2009
	« Villes les plus actives » (activité physique)	77e / 100	*Men's Health* (magazine masculin)	2011
	« Villes les plus sales »	13e / 35	*Travel and Leisure Magazine* (magazine de voyage)	2012
	« Villes les moins bien habillées »	13e /40	*GQ* (magazine masculin)	2011
Tourisme	« Villes les plus perverses » (*kinky*)	3e / 10	Alternet (site d'analyse des médias)	2011
	« Villes les plus sexy – Meilleures destinations pour la St Valentin »	3e / 10 1er / 10	Orbitz (site de voyages)	2011 2013
	« Villes les plus ivres »	11e / 100	*Men's Health* (magazine masculin)	2010
	« Destinations les plus dangereuses pour Spring Break »	3e / 25	Avvo (site communautaire pour avocats)	2011
	« Meilleure destination pour le Nouvel An »	1er / 50	Priceline (site de voyage)	2010
	« Monuments majeurs des Etats-Unis » (*landmark*)	1er / 10	Tripadvisor.com (site de voyage)	2013

Si l'on s'en tient à ces palmarès, Las Vegas serait une ville où il ferait bien mal vivre, insistant sur les difficultés économiques qui touchent Las Vegas depuis la crise immobilière des *subprimes*, ainsi que sur une qualité de vie présentée comme médiocre. Le domaine touristique est le seul qui permet à Las Vegas de se démarquer positivement, même si ces classements soulignent avant tout le caractère libertin et arrosé de la vie nocturne végasienne.

Parmi ces exemples de palmarès, rares sont ceux qui précisent leur méthodologie, encore moins la construction scientifique de leurs traitements statistiques. De même, il n'est que très rarement précisé quelle est l'entité territoriale étudiée : la confusion entre la municipalité de City of Las Vegas et l'aire urbaine est présente, puisque c'est toujours l'expression de « Las Vegas » qui est utilisée. L'usage abusif de ce terme participe à diffuser la mauvaise image à l'ensemble de l'aire urbaine, sans faire de distinction entre les spécificités des réalités locales.

Même si ces différents classements ne font pas la part belle à Las Vegas, aucun n'a suscité autant de réactions localement que deux palmarès couronnant la ville de la palme de la bêtise. En 2009 puis à nouveau en 2010, le site d'information *The Daily Beast* a publié sa liste des « villes les plus intelligentes et les plus bêtes d'Amérique » (McCoy 2009b, Hansen 2010a), suivi quelques mois plus tard par le classement des « bastions les plus intelligents » (*Brainiest Bastions*) des Etats-Unis publié par le site internet d'information Portfolio.com, destinés aux PME (Hansen 2010b). Dans les deux cas, Las Vegas fut présentée comme le cancre de la classe, un cas d'école de faiblesse intellectuelle : seconde puis première ville « la plus bête » (*dumbest*) des Etats-Unis selon *The Daily Beast* respectivement en 2009 puis en 2010, et 159e sur 200 des villes les plus intelligentes pour Portfolio.com, soit largement en bas de tableau.

La construction de ces palmarès est particulièrement intéressante : l'évaluation statistique des niveaux d'éducation[i] d'une population urbaine donnée est transformée en mesure de l'intelligence et en niveau de bêtise. La présentation dépréciative d'une information qui pourrait être beaucoup plus neutre résulte d'une volonté d'exagération pour créer le *buzz* et amplifier la visibilité médiatique ; mais elle a également un impact dépréciatif très fort sur les villes jugées mauvais élèves, au premier rang desquelles Las Vegas. Les réactions des journalistes locaux témoignent de la violence avec laquelle furent reçus ces classements :

> « Nous sommes une bande d'idiots. On dirait que c'est le consensus général dans le reste des Etats-Unis au sujet de Las Vegas. […]
> Pour faire court ? Contre 55 villes avec une population de plus d'un million d'habitants, Las Vegas est arrivée 54e, avec un QI de 11 points […] ce constant harcèlement de notre ville et de son manque d'intelligence met un peu mal à l'aise […] J'essaie de rester agnostique en ce qui concerne notre bêtise, ne voulant pas croire que vous et moi et tous les gens que nous connaissons sont des déficients mentaux pour avoir décidé de vivre ici. »[151] (Witcher 2010)

L'humour et la dérision sont une arme majeure employée par la presse locale pour désamorcer ces classements dépréciatifs et permettre de relativiser des évaluations, fondées sur des critères non adaptés au cas de Las Vegas :

> « Alors comme ça, nous sommes une bande d'idiots parce que nous n'affichons pas tous des diplômes du supérieur ? […] Las Vegas – si on veut rentrer dans le jeu de « la ville la plus bête / la plus intelligente » imaginé par The Daily Beast –

[i] Cf. annexe 7 pour des données statistiques relatives au niveau d'éducation de la population végasienne.

> devrait être classée la plus intelligente de la nation : […] L'intelligence à Vegas est mesurée en temps réel par la taille de son tas de jetons, une incitation constante à grandir, à être vif, à faire attention, à saisir les opportunités. […]
> Alors comme ça, vous voulez parler de Q.I. ? Et pourquoi pas un Quotient d'Imagination ? On bat tous les records ! Mais ne vous tracassez pas. Si vous n'avez ni les méninges ni l'imagination nécessaires pour réussir à Vegas, il y a toujours ce MBA de Harvard. »[152] (Olsen 2010)

Preuve que les auteurs de classements ont déjà une idée préconçue du résultat final, influencés par la stigmatisation urbaine végasienne, le journaliste du blog immobilier Movoto ne peut cacher sa surprise de voir que Las Vegas n'est pas au premier rang des « Dix villes les plus pécheresses d'Amérique » (*10 most sinful cities in America*) :

> « Tout le monde sait que Las Vegas s'est fait un nom – et attire près de 40 millions de visiteurs par an – en étant un bastion d'activités 'pécheresses' : les divertissements pour adultes, le jeu, la consommation d'alcool, et la débauche générale. Mais qu'en est-il des véritables péchés ? Ceux du Grand Livre. Ceux du film *Seven* ? On a pensé qu'il serait drôle de voir quelles villes se font un nom en matière d'offenses morales (bien moins drôles). […]
> N°10 : Las Vegas, Nevada. On savait qu'on tenait quelque chose d'intéressant quand Las Vegas est arrivée dixième de cette liste. C'est toujours le meilleur endroit pour tout ce qui relève de la luxure. »[153] (Nelson 2013b)

Les habitants de Las Vegas souffrent de l'éternelle place de bon dernier de leur ville, l'accumulation de premières places dans des classements négatifs consolidant l'image répulsive de leur ville. Comme le résume B. Moriset :

> « Dans ces palmarès, l'apologie ou la stigmatisation affectent le lien psychologique qui relie l'individu (ou le groupe) au lieu habité, et qui est une composante de son identité. » (1999 p.6)

La dépréciation médiatique produite par les classements de villes fonctionne comme un cercle vicieux ou comme une « prophétie autoréalisatrice ». Jean-François Staszak a démontré la pertinence de cette notion pour l'analyse géographique, qu'il définit de la sorte :

> « une prophétie autoréalisatrice est une assertion qui induit des comportements de nature à la valider » (2000 p.107)

Il invite ensuite à réfléchir sur la responsabilité des producteurs de palmarès urbains, au fort « caractère autoréalisateur » :

> « En fonction de ces critères, un domaine semble particulièrement sensible : celui de l'aménagement. Le journaliste (ou le géographe) qui classe des villes ou des régions selon leur « dynamisme » ou leur « rang » donne un coup de pouce à celles qu'il place en haut du palmarès, et enfonce un peu plus les dernières de la classe. » (*idem* p.115)

La stigmatisation de Las Vegas conduit ainsi à une dévalorisation récurrente de la ville dans les palmarès urbains qui renforcent la stigmatisation végasienne, qui conditionne la

perception de Las Vegas et de ses habitants et participent de sa mauvaise image. Les exemples sont nombreux d'Américains ayant peur de venir habiter à Las Vegas, en raison de sa mauvaise image, fruit de la stigmatisation urbaine et des classements de villes. La citation suivante est emblématique de la réticence que doit surmonter Las Vegas et ses habitants aux yeux des personnes extérieures :

> « Michael Yackira, l'actuel président et PDG de NV Energy[i], se souvient d'avoir été approché par le fournisseur d'électricité il y a huit ans pour quitter Boca Raton, en Floride. « J'ai trouvé l'idée super parce que j'ai supposé que je travaillerai à Reno. » Quand il a appris qu'il devrait vivre à Las Vegas, il refusa jusqu'à simplement passer l'entretien. »[154] (Gorman 2011, pp.18 ;20)

En définitive M. Yackira a fini par venir s'installer à Las Vegas même si la seule mauvaise réputation de Las Vegas lui semblait suffisante pour refuser une telle opportunité d'emploi.

A l'inverse de Las Vegas, quelques localités de la vallée réussissent à tirer leur épingle du jeu des palmarès urbains.

c. Des exceptions à la règle : Henderson et Zappos tirent leur épingle du jeu

Exception à la règle, Henderson a récemment réussi à se démarquer du reste de l'aire urbaine végasienne, notamment grâce à un revenu moyen de sa population plus élevé qui lui permet de mieux réussir dans les palmarès urbains. La municipalité figure ainsi en 2011 au 38e rang du top 50 des « Meilleures villes d'Amérique » (*America Best Cities*), édité par le magazine économique *Business Week*. L'objectif du magazine est ambitieux puisqu'il s'agit d'aider ses lecteurs à choisir leur lieu de vie idéal. La description de cette ville idéale est bien loin de l'image de Las Vegas qui se dessine des classements précédemment mentionnés :

> « Et si vous pouviez vivre dans une ville qui offre une culture riche, du divertissement, de bonnes écoles, un faible taux de criminalité, et une abondance d'espaces verts ? […] Businessweek.com a passé des mois à travailler sur des données qui nous aideraient à identifier les meilleures villes des Etats-Unis. Nous avons pris en compte des métriques positives concernant la qualité de vie, compté les restaurants, évalué les résultats des écoles, et examiné le nombre d'universités et d'équipes sportives professionnelles. »[155] (Wong 2011)

Henderson capitalise sur son image de banlieue riche, préservée, en partie seulement, des maux qui touchent le reste de l'aire urbaine :

> « N° 38 : Henderson – Pourquoi ce classement : Une riche banlieue de Las Vegas, Henderson a de très bonnes écoles, un revenu médian élevé, et beaucoup de restaurants. Néanmoins, tout comme le reste de la région de Vegas, Henderson souffre économiquement. La ville a le second plus fort taux de saisies immobilières

[i] NV Energy est le plus gros fournisseur d'électricité de l'Etat du Nevada, dont le siège principal est situé à Las Vegas.

de notre liste et le chômage est bien au-dessus de la moyenne nationale. »[156] (Wong 2011)

Ce succès pour Henderson est toutefois à relativiser puisqu'elle disparaît du même classement, réalisé l'année suivante (Konrad 2012), ce qui renforce également la très grande variabilité de ces palmarès d'une année sur l'autre.

L'autre grande réussite de Henderson date de 2011 quand elle a été qualifiée, par le magazine *Forbes*, de deuxième ville la plus sûre des Etats-Unis, derrière Plano, au Texas (Greenfield 2011). La journaliste explique cette deuxième place « malgré sa localisation » dans l'aire urbaine végasienne, en distinguant bien Henderson de Las Vegas :

> « Henderson, Nevada, prend la deuxième place malgré sa localisation au sein de la MSA de Las Vegas-Paradise, qui est classée 9e cette année sur la liste des Villes les plus dangereuses d'Amérique établie par Forbes. C'est peut-être parce que Henderson a un revenu médian relativement haut de 61 861 dollars, un faible niveau de pauvreté (7 %) et des prix immobiliers médians plus haut que Las Vegas, souligne Tamara Madensen, un professeur de criminologie à l'Université du Nevada à Las Vegas. Aussi significatif, ajoute-t-elle, "les casinos de Henderson pourvoient aux besoins des résidents locaux, ce qui réduit le trafic et le nombre de touristes se déplaçant dans la ville. " »[157] (Greenfield 2011)

Henderson bénéficie grandement de l'approche plus nuancée de journalistes qui rentrent dans le détail des entités territoriales et prennent en compte les nuances locales. La présence sur ces palmarès à la visibilité nationale s'inscrit dans la volonté forte exprimée par la mairie de se démarquer de la stigmatisation associée à Las Vegas. Notamment sous l'impulsion du maire actuel, Andy Hafen, Henderson cherche à se faire un nom, préservé de l'ombre négative portée par Las Vegas. Sur le site de la mairie, une « chronologie des moments importants » (*milestones timeline*) présente fièrement toutes les nominations et classements valorisant la commune[i]. Sur un site internet créé à l'occasion de la campagne pour les élections municipales de juin 2013, Andy Hafen, depuis réélu, a d'ailleurs fait de ces différents palmarès un argument de la réussite de sa politique de promotion et de distinction de Henderson[ii].

Une autre entité locale se distingue récemment de la masse d'évaluations négatives qui tendent à définir Las Vegas aux yeux du grand public. Avec l'arrivée de l'entreprise Zappos et de son charismatique PDG, Tony Hsieh (cf. chapitre 8), le centre-ville de City of Las Vegas voit son image évoluer. La presse spécialisée dans les nouvelles technologies et les nouvelles entreprises de type start-ups s'intéresse de plus en plus au centre-ville de City of Las Vegas car elle y voit un nouvel eldorado pour les cracks en informatique (*geeks* et *nerds*) et autres jeunes entrepreneurs innovants. Selon le blog Movoto, « Las Vegas », avec le flou spatial qui

[i] Henderson, consulté le 27/06/2013, www.cityofhenderson.com/mayor_and_council/milestones.php.
[ii] Consulté le 27/06/2013, www.andyhafen.com/.

entoure cette expression, serait la 7e ville la plus branchée en informatique (*nerdiest*) des Etats-Unis (Nelson 2013a). De même, le site spécialisé en informatique et nouvelles technologies, Techie.com, voit en Las Vegas l'une des 10 villes les moins attendues pour les hautes technologies (*10 most unexpected cities for high-tech*). Une fois de plus, l'article souligne que la Las Vegas touristique fait de l'ombre aux réalités locales :

> « L'industrie du divertissement tend à éclipser le milieu des start-ups des nouvelles technologies, qui a trouvé un point d'appui ces dernières années avec le succès de start-ups comme Zappos.com »[158] (Blacharski 2013)

Henderson et le centre-ville de City of Las Vegas demeurent néanmoins des exceptions qui n'arrivent pas encore à aller à l'encontre de la stigmatisation généralisée envers Las Vegas.

I _ 3° La « contamination » de la stigmatisation, de la ville à ses habitants

Selon l'idée des « stigmates tribaux » développée par E. Goffman, le stigmate associé à un individu peut « se transmettre de génération en génération et contaminer également tous les membres d'une famille » (1975 p.14). Il s'agit ici de forcer un peu l'analyse d'E. Goffman, puisque selon lui ces stigmates tribaux sont incarnés par « la race, la nationalité et la religion » (*idem*). Toutefois, cette idée est intéressante pour étudier la façon dont les stigmates urbains de Las Vegas ont pu contaminer ses habitants.

a. La « litanie de stupides Questions Vegas » (Reza 2013)

Transpositions concrètes de ce processus, la litanie de questions qui suit nécessairement l'affirmation « j'ai grandi à Las Vegas », que résume non sans humour James Reza, auteur d'une chronique dans le journal *Vegas Seven*, consacrée justement au point de vue des locaux sur Las Vegas, « Demande à un natif » (*Ask a Native*) :

> « "Est-ce que tu vis dans un hôtel ? Est-ce que Wayne Newton est ton voisin ? Dans quel casino travaille ta mère ? Est-ce que c'est une danseuse de revue (*showgirl*) ? Une prostituée ? Une stripteaseuse ? Est-ce que ton père est un mafieux ? Un joueur ? Vous mangez dans les casinos? Où vous allez jouer ? "
> Quand j'étais un jeune végasien, tout voyage en dehors du Nevada m'exposait à cette litanie de stupides Questions Vegas, et bon nombre d'autres encore. »[159] (Reza 2013)

Ce sont exactement les mêmes questions et le même étonnement qui reviennent encore et encore dans la presse locale, et dans mes entretiens, notamment ceux conduits auprès de locaux, qu'il s'agisse des résidents qui sont nés et qui ont grandi à Las Vegas ou de locaux de plus fraiche date. Comme le raconte avec amusement Bo Bernhard, professeur à UNLV et Végasien de souche, comme lui toutes les personnes qui ont grandi à Las Vegas ont entendu

les inévitables interrogations concernant leur lieu de résidence : « alors, dans quel casino vis-tu ?', souvent suivi de « Et ta mère est serveuse de cocktail[i], hein ?! » (entretien 16 novembre 2011). De même, l'enseignant-chercheur Mike Green, qui a grandi à Las Vegas, ne peut plus compter le nombre de fois où il a dû expliquer qu'il y avait aussi des maisons à Las Vegas pour justifier le fait qu'il n'habitait pas dans un casino (entretien 21 octobre 2011), y compris auprès du monde universitaire :

> « une population de plus de deux millions – dont très peu, les [sociologues] seront sûrement surpris de l'apprendre, vive sur le Strip. »[160] (Green 2011a p.122)

Par le biais du questionnaire réalisé auprès d'habitants de Las Vegas, j'ai pu mesurer et confirmer la récurrence et l'homogénéité des réactions suscitées par l'affirmation : « je vis à Las Vegas ».

> « Ils pensent que je vis au Bellagio et je dois surmonter cette attente »[161] (questionnaire #2)
>
> « Quand j'étais dans l'armée dans les années 1970, les gens pensaient que nous n'avions pas de maison ici. »[162] (questionnaire #4)
>
> "Les gens étaient vraiment curieux : 'Où est-ce que vous vivez ?'. Parce que les gens ne se rendaient pas compte qu'il y avait quelque chose juste à côté du centre-ville et du Strip. Ils ne savaient pas qu'il y avait quoi que ce soit. 'Où est-ce que vous allez à l'école ?' Ils n'avaient aucune conception, parce qu'ils n'étaient jamais sorti et aller voir ça. Pas qu'il y avait grand-chose à voir à cette époque. »[163] (questionnaire #7)
>
> [Quand elle était jeune, Laura était dans une chorale et elle voyageait souvent en Californie] « Les gens étaient du genre : 'Tu es de Las Vegas ? Est-ce que tu vis dans un casino ? Tu vas à l'école dans une salle de spectacle ? Où est-ce que vous vivez ?'. »[164] (questionnaire #11)
>
> « Quand tu voyages et que tu dis aux gens que tu es de Las Vegas, tu as cette sorte de mystique. Tout le pense part du principe que tu travailles dans un casino ou que tu es une danseuse de cabaret. »[165] (questionnaire #18)
>
> « Mon plus jeune fils aime les réactions typiques : 'Oh, tu vis dans un hôtel ?'. »[166] (questionnaire #20)

De toutes ces interrogations, deux aspects intriguent plus particulièrement les personnes qui ne connaissent pas Las Vegas : où vivent ses habitants ? Et quelles sont les opportunités professionnelles pour les Végasiennes ? Quelques questions sortent du lot par leur originalité, comme le raconte Andrew Kirali, Végasien de souche, aujourd'hui patron de presse et écrivain : il a ainsi dû parfois préciser qu'il n'allait pas à l'école à cheval, le cliché

[i] L'expression « *cocktail waitress* » fait référence à un emploi spécifique aux casinos, à savoir les serveuses en charge d'apporter des boissons offertes par l'établissement aux joueurs dans la salle de jeu. Elles sont un élément clé de l'atmosphère générale des casinos, notamment en raison de leurs uniformes assortis au thème général de l'établissement. Cette pratique s'explique par le fait que les joueurs éméchés seraient moins regardants sur les sommes perdues.

d'une ville de cowboys remplaçant pour une fois celle d'une ville de mafieux (10th Las Vegas Valley Book Festival 5 novembre 2011).

Pour certains habitants, la curiosité suscitée par le fait de vivre à Las Vegas est une source d'amusement, voire d'une certaine fierté. Las Vegas serait ainsi au même niveau quand les villes les plus célèbres du monde par l'intérêt qu'elle engendre. C'est ce que plusieurs des Végasiens que j'ai recontrés m'ont décrit :

> « Dans un sens, je tire une sorte de fierté à en faire partie [de Las Vegas], et simplement parce que, peu importe où tu vas à travers le pays, pour des conférences ou pour rendre visite à la famille, quand tu dis que tu viens de Las Vegas, les gens savent de quoi tu parles, tu sais, il y a cette image, il y a une certaine réputation, et il n'y a pas tant de villes qui peuvent dire ça, tu sais. Combien de villes tu peux trouver qui évoquent de telles images (*imagery*) ? Des endroits comme New York, Chicago, Los Angeles et Las Vegas ! Immédiatement, il y a une marque ici (*brand*), tu as une réputation et il ne faut même pas avoir grandi ici, il n'y a qu'à vivre ici. Alors tu as ça, tu en hérites en quelque sorte, et à chaque fois que je voyage en dehors de la ville et que je dis ça aux gens, que je viens de Las Vegas, les gens, genre très souvent, ils ont leur yeux qui sortent de leur orbite : 'vraiment ? Comment c'est de vivre à Las Vegas ? Vous avez vu des vedettes ?' Ou alors : 'C'est vraiment du genre la ville des péchés ?'. […] Je pense définitivement que la ville a une identité et dans son style propre et unique, et je pense que c'est plutôt sympa. »[167] (questionnaire #5)

> « Quand vous voyagez à l'étranger, par exemple quand j'ai voyagé à Paris, Londres, ou même Windhoek en Namibie, vous dites aux gens que vous êtes de Las Vegas, tout le monde sait d'où vous venez et a une image de vous immédiatement. Si je dis que je suis de Des Moines, même si c'est un mot français, les gens en France n'auront pas la moindre idée d'où c'est vraiment. Alors j'imagine que c'est facile de dire aux gens où vous êtes, puisque ça évoque des images, que je ne considère pas nécessairement comme mauvaises. »[168] (questionnaire #9)

D'autres enfin ont pris le parti d'en rire, aux dépens de touristes crédules. Quelques locaux n'hésitent pas à jouer de la naïveté des touristes intrigués par leur lieu de résidence, comme le rapporte un journaliste de la presse locale ainsi qu'un des habitants de Las Vegas que j'ai interrogé :

> « Mon fils se souvient de travailler au [casino] Venetian et qu'un couple de personnes âgées lui demande ce que ça faisait de vivre ici. Mon fils pointa le Centre de convention du Sands. « C'est là que tous les employés vivent », dit-il au couple. « C'est à peine si nous voyons la lumière du jour ». Le couple hocha de la tête d'un air complice.
> C'est ainsi que les gens s'imaginent la vie à Las Vegas. »[169] (Gorman 2011 p.20)

> « J'adore jouer avec l'idée [que les gens se font de la vie à Las Vegas]. J'ai toujours ça à mon âge [25 ans], du genre : 'Des gens vivent ici ?', et je suis du genre : 'Ouais ! Tu vois la masse géante qui entoure les casinos ? Nous vivons dans ces bâtiments !' »[170] (questionnaire #12)

Si le postulat que tous les Végasiens résident dans les hôtels-casinos peut faire sourire, la contamination des stigmates de Las Vegas à ses habitants a pris des formes autrement plus dévalorisantes en ce qui concerne la place des femmes. Les clichés sur Las Vegas deviennent alors une source de souffrances pour ses habitants, qui doivent constamment combattre la mauvaise image de la ville et sa réputation de « ville des péchés ».

b. Une confusion entre réputation touristique et réalité, source de souffrances pour les Végasiens

Conséquence de l'utilisation des figures féminines dans les campagnes publicitaires touristiques et de l'image libertine de la ville, la stigmatisation de Las Vegas tend à déformer l'image de toute la population féminine de Las Vegas.

L'ancienne maire de City of Las Vegas, Jan Jones, en poste de 1991 à 1999, a fait les frais de cette transposition de la mauvaise image de la ville à ses habitants. Alors même qu'elle occupait l'un des postes clés de la vie politique locale, elle a dû plusieurs fois démentir l'idée qu'elle avait été une stripteaseuse, simplement parce qu'elle résidait à Las Vegas. Un journaliste lui a même demandé sans détour comment elle avait géré la transition de danseuse de music-hall (*showgirl*) à femme politique et maire (Kershaw 2004), alors même qu'elle n'avait jamais été danseuse. Les femmes sont les plus touchées par la contamination de la stigmatisation de Las Vegas, laissant planer l'idée que toute les Végasiennes sont ou ont été des danseuses, plus ou moins légères, voire des prostituées. L'omniprésence du sexe comme argument de vente mis en avant par les acteurs du tourisme déteint sur la perception de la gent féminine de Las Vegas. Dans une série d'articles investiguant la réalité de la vie quotidienne à Las Vegas, une journaliste du *New York Times* exprime avec justesse la mauvaise réputation dont souffrent les Végasiennes :

> « La réputation et la réalité sont parfois impossibles à distinguer. Le corps féminin est peut-être l'icône local le plus visible, juste derrière les machines à sous, argument de vente pour tout et définissant l'esthétique lascive de la ville et son credo du tout est permis (*anything-goes*). Un truisme local –exagéré bien sûr, dit que les femmes qui travaillent ici font les lits ou s'y allongent. »[171] (Kershaw 2004)

Pour les Végasiennes qui sont effectivement des danseuses, la situation est plus ambiguë, comme c'est le cas pour Genevieve, qui est stripteaseuse pour financer ses études à l'université (questionnaire #16). Elle doit alors toujours naviguer entre les clichés sur les femmes de Las Vegas et sa volonté de faire des études supérieures pour accéder à un avenir professionnel bien différent de celui offert par les clubs d'effeuillage.

> « J'adore la réaction que j'ai des gens quand je leur dis ce que je vis ici, encore plus quand je leur dis ce que je fais comme métier ! [C'est à la fois une doctorante et une

> danseuse exotique[i]] Ils sont vraiment déconcertés par ça. Du coup c'est vraiment drôle de les voir bouche bée, parce qu'ils ne contextualisent vraiment pas qu'il y ait des gens éduqués ici, on a juste la pire réputation ici et les gens ont tendance à s'y accrocher, ils ne savent pas ce que vous faites. »[172] (questionnaire #16)

Plus largement, la mauvaise image des habitants de Las Vegas, qui découle directement de la stigmatisation de la ville, est difficilement vécue par des habitants que j'ai questionnés. L'expérience de Rachel incarne parfaitement cette réputation négative à charge contre Las Vegas (questionnaire #15). Même si elle ne l'a jamais exprimé directement lors de notre entretien, il est fort probable qu'elle ait été élevée dans la foi mormone, dont elle semble avoir aujourd'hui pris ses distances[ii]. Elle évoque ainsi la vision de Las Vegas qu'elle avait quand elle était enfant et qu'elle visitait la ville avec ses parents, vraisemblablement influencée par une condamnation morale et religieuse forte ; la pratique du jeu ainsi que la consommation d'alcool étant interdits dans le mormonisme.

> « il y avait vraiment une vision négative de Las Vegas : c'était un endroit où vous alliez parce que vous deviez prendre un avion mais où vous ne voudriez jamais vivre, il y avait le sentiment que les gens qui vivaient ici étaient… il y avait une atmosphère de carnaval qui relève de l'exploitation, genre il fallait surveiller ses arrière, une sorte de gens sordide de Vegas, […] Las Vegas symbolise un peu le genre de péchés contre lesquels nos parents se battaient vraiment. »[173] (questionnaire #15)

Dès lors, pour plusieurs des habitants rencontrés dans le cadre de mon questionnaire l'obligation d'avoir à constamment se justifier et rectifier une vision déformée de la vie à Las Vegas cause de l'agacement, voire une vraie peine :

> « Les gens pensent que Las Vegas, c'est le Strip. […] C'est alors que le choc, la réalité de comment les autres perçoivent Las Vegas [arrive], parce que quand vous vivez ici, vous pensez que tout le monde comprend. »[174] (questionnaire #11)
>
> « Les gens qui critiquent toujours Las Vegas, je n'aime *vraiment* pas ça. »[175] (questionnaire #23)
>
> « On nous reproche beaucoup de choses pour lesquelles on n'est vraiment pour rien. »[176] (questionnaire #7)
>
> « Beaucoup de gens détestaient vraiment Las Vegas [avant] et je pense que les gens détestent toujours vraiment Las Vegas »[177] (questionnaire #23)

Les habitants de Las Vegas doivent faire face aux attentes et aux idées préconçues que les personnes extérieures se font de la vie végasienne. Pour ces habitants, il faut alors constamment défendre un mode de vie bien éloigné des clichés sur une vie trépidante,

[i] Le terme de « danseuse exotique » (*exotic dancer*) est un euphémisme très employé aux Etats-Unis pour désigner des stripteaseuses.

[ii] Plusieurs éléments dans notre entretien me font penser qu'elle a été élevée dans la foi mormone, même si elle ne l'a jamais dit explicitement.

marquée par le jeu et la fête, qui est censée être typique à Las Vegas, ce qui m'a été confié lors de mes entretiens :

> « Ils pensent qu'on est tous en train de jouer tout le temps, et bien non on est juste des familles comme n'importe qui. »[178] (questionnaire #7)

> « Et je pense que c'est la perception de Las Vegas. Je n'apprécie pas que Las Vegas soit, tu sais, 'Ce qui se passe à Vegas reste à Vegas' et tout ça. Tu sais, il y a beaucoup de négativité associée à Las Vegas et je pense que boire et faire la fête et les spectacles et les danseuses *topless*, ça n'a absolument rien à voir avec [nos vies]. Alors je pense qu'il n'y a pas une perception positive, comme il y en a pour New York. [Etre originaire de Las Vegas] je ne pense pas que ce soit quelque chose dont on se vante. »[179] (questionnaire #11)

> « Quand les gens apprennent que vous êtes de Las Vegas, ils s'attendent à ce que votre vie soit celle d'une serveuse de cocktails et à ce que tu vives dans un casino et il y a toute cette image. Ils ne comprennent pas que nous avons des équipes de foot, des associations de parents d'élèves, des églises, des écoles, et toute cette sorte de choses. Je pense que c'est le plus gros problème : on est mal-représenté (*mischaracterized*) de la sorte. »[180] (questionnaire #22)

> « [Les médias] essaient vraiment de vendre une image et ça marche, les gens viennent toujours ici et les gens voudront toujours venir ici. Je ne m'identifie pas avec cet aspect de Las Vegas. »[181] (questionnaire #17)

> « Parce que je vis à Las Vegas, les gens supposent : 'Alors tu dois faire la fête tout le temps ?!'. Non, c'est comme partout ailleurs. »[182] (questionnaire #25)

Ces citations font écho à des commentaires similaires issus des groupes de discussion menés dans le cadre de l'enquête sur le capital social de Las Vegas par le Harwood Institute :

> « Je trouve qu'il y a tellement d'images négatives qui sont montrées à la télévision au sujet du Strip qui n'ont absolument rien à voir avec la Las Vegas, le comté de Clark et la communauté que je connais. »[183] (cité dans Harwood et Freeman 2004 p.10)

Selon ces citations de Végasiens, les médias et la médiatisation de l'expérience touristique de Las Vegas ont joué un très grand rôle dans la stigmatisation de la ville et de ses habitants.

Les entretiens que j'ai menés avec des étudiants de l'université locale, UNLV, ont mis en évidence la même inquiétude quant aux retombées de la stigmatisation végasienne sur leur futur universitaire. Plusieurs étudiants s'inquiètent en effet d'être pénalisés lors de leur inscription en master ou en doctorat (*graduate school*) parce qu'ils ont mené une partie de leur études supérieures à Las Vegas, comme le résume bien Justin :

> « Pour continuer sur ces connotations négatives : [quand il se renseignait sur les masters] une des choses dans le fond de ma tête, c'était 'est-ce que ces universités vont me prendre au sérieux ?' En venant d'ici, j'ai le sentiment qu'il faut que je

> travaille plus dur juste pour étouffer cette idée, cette perception de ce que la ville est. […] J'ai plus voyagé que ma mère et je suis devenu un peu plus hésitant à dire 'je suis de Las Vegas' parce que ça signifie qu'il va avoir ce bombardement de spéculations et de questions auxquelles je ne me sens pas de répondre et de discuter. »[184] (questionnaire #12)

Les habitants de Las Vegas ne sont pas pour autant dogmatiques au sujet de Las Vegas et ne cherchent pas à effacer complètement les travers de cette ville, comme l'illustrent ces deux extraits d'entretiens :

> « Je n'aime pas particulièrement l'idée que les gens ont de Las Vegas dans le monde extérieur. Ce n'est pas une chose horrible, et je n'essaie pas de dire 'non, non, non, on est une ville d'églises et nous sommes des gens bien', mais on n'est pas tous des joueurs, on n'est pas tous des escrocs. »[185] (questionnaire #24)

> [En parlant de ses filles] « Si quelqu'un dit Las Vegas du genre la Ville des péchés, elles lèvent les yeux au ciel, elles la défendent de cette façon. Elles ne la défendent pas en disant que c'est l'endroit absolument le plus parfait au monde. Mais je pense qu'elles ont une idée plutôt réaliste de la façon dont [Las Vegas] se positionne parmi les villes mondiale ou le système des villes aux Etats-Unis. […] Elles reconnaîtraient ses défauts et ses dangers. »[186] (questionnaire #24)

La stigmatisation de Las Vegas a ainsi de réelles répercussions sur le quotidien et le ressenti des Végasiens, source de souffrances pour la majorité des personnes que j'ai rencontrées. Genevieve craint même que cette mauvaise réputation ait des conséquences sur la reprise économique, l'économie de Las Vegas ayant été l'une des touchées depuis le début de la crise financière et économique en 2007 :

> « On va être les derniers à sortir de toutes ces mauvaises choses qui arrivent dans ce pays à cause des stéréotypes que les gens ont au sujet de cet endroit et qui sont en partie vrais mais en partie rigides. Je pense que ces stéréotypes nous empêchent vraiment, vraiment de faire une meilleure impression. »[187] (questionnaire #16)

La stigmatisation urbaine relève autant du passé de la ville que des idéaux culturels et des valeurs du présent. Le contexte historique s'impose comme un facteur déterminant dans la perception de l'identité d'un lieu. Comme le rappelle J. Foster :

> « Assez simplement, les attitudes américaines concernant ce qui est juste et mal, honteux et pur, et même américain ou non-américain change avec le temps. » (2009 p.343)

Le label de ville du péché a eu un effet à double-tranchant pour Las Vegas. Il a certes assuré une visibilité nationale, voire internationale et conditionné en partie l'essor touristique. Toutefois, il a également conduit à un catalogage de Las Vegas et un transfert du stigmate

sur les habitants qui souffrent de la projection des stéréotypes et des perceptions spatiales. En résultent des tensions au sein de la population locale entre ceux qui revendiquent l'imaginaire touristique et ceux qui le dénoncent, révélant alors une dichotomie entrece que j'appelle la « ville touristique » et le reste de l'aire urbaine qui incarnerait la « ville du quotidien ».

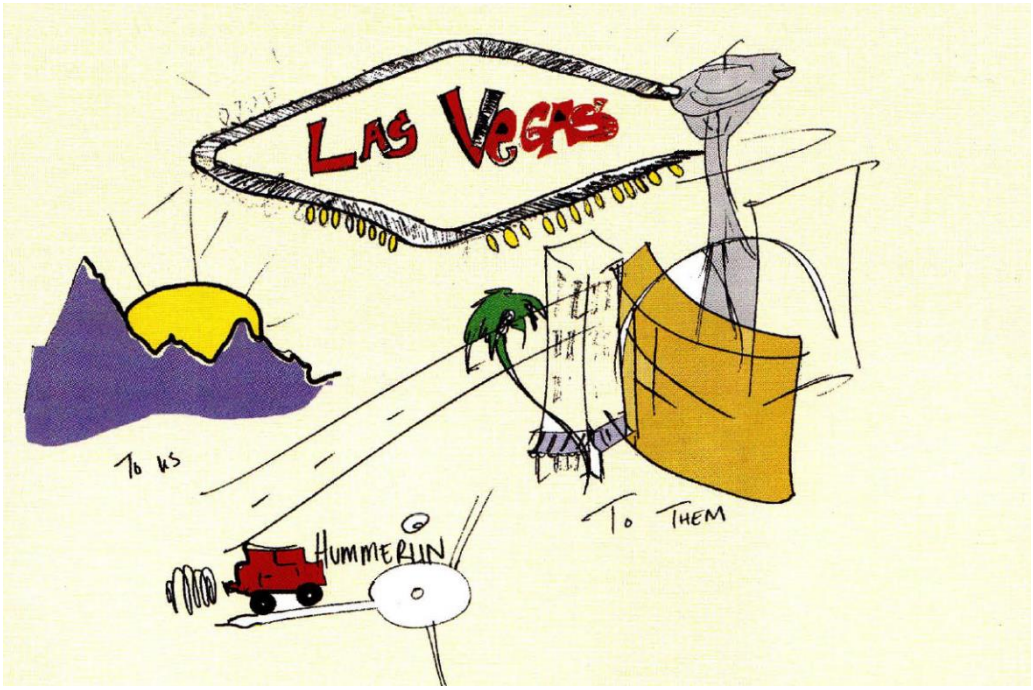
II _ « *A tale of two cities* »[i] : tensions causées par la dichotomie ville touristique / ville du quotidien

II _ 1° « Eux » contre « nous » : une dichotomie affichée entre une ville des touristes et une ville des locaux

Avant toute chose, il est ici nécessaire de clarifier la terminologie employée pour désigner les Végasiens. De façon idiomatique, plusieurs termes sont utilisés à Las Vegas pour en désigner les habitants : les « nouveaux venus » (*newcomers*), les « natifs » (*natives*) et les « locaux » (*locals*). Un chroniqueur local parle ainsi d'une « strate de locaux » (*locals strata*) pour exprimer le gradient de résidence à Las Vegas (cité par Rowley 2013 p.9). Les limites entre chaque groupe sont très troubles et dépendent non seulement de la durée de résidence mais également du ressenti de chaque individu. C'est le terme de « local » qui est le plus souvent utilisé dans le langage courant, rassemblant ainsi sous cette étiquette tous ceux qui ne sont pas des touristes et qui vivent à Las Vegas de façon plus ou moins pérenne. J'utilise par conséquent les anglicismes de « local » / « locaux », de même que « natif(s) » en tant qu'adjectifs substantivés afin de suivre les usages végasiens. Cette précision lexicale est importante pour mettre en évidence la distinction qui est faite entre les touristes et les locaux, reprenant la dichotomie spatiale entre les quartiers touristiques et le reste de l'aire urbaine. Le dessin de la figure 69 donne à voir de façon très nette cette volonté constante de séparer le monde des touristes et celui des locaux.

[i] Référence au roman de Charles Dickens, *Un Conte de deux villes* selon la traduction française, publié en 1859.

Figure 69 : Deux aspects opposés de Las Vegas : nous contre eux



Sources : Walrus Research 2006 p.27-28 ; Rogers 2007 p.11 (pour la version couleur).

La légende l'illustration, rédigée par les rédacteurs du rapport, explicite le contenu et la portée de ce dessin :

> « Cette carte montre l'isolation entre nous et eux, eux étant les répugnants touristes dans les casinos. »[188] (Walrus Research 2006 p.27)

Cette illustration n'est autre qu'une carte mentale de l'aire urbaine de Las Vegas, réalisée à l'occasion d'une enquête sur l'importance du sentiment de lieu (*sense of place*) dans la consolidation de l'auditoire des radios locales (Walrus Research 2006[i]). Le soleil du désert et les montagnes délimitant le bassin de Las Vegas caractérisent la ville « pour nous » (*to us*), à savoir les locaux. A l'inverse, « pour eux » (*to them*), Las Vegas est incarnée par des attributs emblématiques du Strip : le palmier présent tout au long du boulevard, la tour (dessinée en gris) de la Stratosphere, la plus haute de l'aire urbaine[ii], et la forme arrondie très reconnaissable des casinos Encore et Wynn. La rupture entre nous et eux, locaux et touristes est symboliquement matérialisée par une large route, qui pourrait évoquer le Strip. Le troisième ensemble, en bas de l'illustration, représente « Hummerlin », jeu de mot entre Summerlin, une banlieue aisée de l'ouest de l'aire urbaine, souvent raillée pour sa multitude de ronds-points, et la marque automobile Hummer, spécialisée dans les 4x4, signe extérieur de richesse.

L'opposition entre une ville touristique et ce qu'on pourrait qualifier de ville du quotidien est ainsi un leitmotiv auprès des Végasiens. Les participants aux groupes de discussion

[i] Pour une présentation détaillée de la méthodologie de cette enquête, voir annexe 4.

[ii] La tour de l'hôtel-casino Stratosphere culmine à 350 mètres de hauteur, soit un peu plus que la Tour Eiffel à Paris (324 mètres avec l'antenne), et un peu moins que l'Empire State Building (381 mètres) à New York.

organisés par le Harwood Institute, ont ainsi insisté sur la dualité de Las Vegas, ce qu'expliquent les auteurs du rapport final :

> « Les gens ont souvent décrit Las Vegas comme « un conte de deux villes ». Dans ces conversations, ils ne faisaient pas référence aux « meilleur et pire des temps »[i], mais plutôt à leur réalité de vivre dans deux villes côte à côte. Les participants ont évoqué une communauté divisée entre le Strip et l'industrie du jeu d'un côté, et leur quartier et leur maison de l'autre. […] Faisant écho à ce que nous avons entendu une bonne douzaine de fois, un homme nous a dit : "Il y a la Las Vegas résidentielle et la Las Vegas touristique : et ce sont deux villes distinctes". »[189] (Harwood et Freeman 2004 p.10)

Ce motif se retrouve dans les entretiens que j'ai réalisés avec les locaux. Le Strip ne joue d'ailleurs aucun rôle dans la vie de beaucoup d'habitants qui peuvent totalement en faire abstraction dans leur quotidien :

> « Il me semble que, une fois qu'on s'éloigne du Strip, en un sens c'est une ville normale […] qui ressemble beaucoup à Phoenix »[190] (questionnaire #14)

> « Personne dans ma famille n'a jamais été dépendant du Strip, on aurait pu être dans n'importe quelle ville et survivre avec ces genres d'emplois. [Le père est professeur de mathématiques, la mère infirmière, un de ses frères est militaire, l'autre travaille dans une compagnie d'électricité.] Le Strip n'a jamais joué aucun rôle dans nos vies. Il se trouve juste que nous vivons à Las Vegas. »[191] (questionnaire #11)

La dualité entre la ville du quotidien et celle des touristes, incarnée par le Strip, revient régulièrement dans la description de Las Vegas par ses habitants. Su Kim, qui travaille à l'université, répète ainsi à plusieurs reprises et avec insistance que certes le Strip est spécial mais qu'il ne représente en aucun cas la réalité de son quotidien :

> « Je pense que les gens qui sont des touristes pensent que, parce qu'ils ne voient qu'un aspect de Las Vegas, ils voient juste le Strip et ils vont dans les hôtels […] ce n'est pas la Las Vegas dans laquelle *je* vis, en tant que quelqu'un qui travaille ici et vit ici. Alors j'imagine que c'est spécial, oui, parce que le jeu est légal ici mais le jeu est légal dans 48 autres Etats. Je veux dire, le Strip est spécial et intéressant, mais sinon pour moi ce n'est pas si spécial. […] Oui, le Strip est spécial mais je ne pense pas que les autres parties de Las Vegas le sont, et qu'elles sont vraiment si différentes que de vivre dans d'autres parties du Sud-ouest, comme à Phoenix ou Tucson ou quelque part comme çà. Mais à nouveau, c'est le Strip qui est spécial, cette partie de Las Vegas que les autres gens voient, mais la partie de Las Vegas dans laquelle *je* vis est juste ordinaire. »[192] (questionnaire #1)

La distinction entre les locaux et les touristes s'expriment également dans la fréquentation du Strip. Quand je leur demande s'ils s'aventurent dans ce quartier touristique, la majorité des

[i] Référence à l'incipit du roman *Un Conte de deux villes* : « C'était le meilleur et le pire des temps ».

personnes interrogées répondent négativement, sauf quand de la famille ou des amis viennent leur rendre visite : dans ce cas, les habitants jouent le rôle de guide touristique pour leurs connaissances de passage.

> « La plupart des locaux restent à l'écart du Strip, c'est pour les touristes »[193] (questionnaire #5)
>
> « C'est la seule fois où je vais sur le Strip : s'il y a une occasion particulière, ou si quelqu'un me rend visite […] Sinon, je suis si loin de ça. »[194] (questionnaire #11)
>
> « [On ne va pas sur le Strip] à moins que des touristes soient de passage, là on leur ferait faire un tour du Strip »[195] (questionnaire #15)
>
> « Tu te retrouves y aller [sur le Strip] quand tu as de la famille qui rend visite et tu joues le guide touristique »[196] (questionnaire #16)
>
> « [Je vais sur le Strip] quand les gens sont en ville […] En gros, c'est quand de la famille ou des amis sont de passage et c'est là qu'on joue les touristes. »[197] (questionnaire #18)
>
> « Beaucoup de gens viennent nous rendre visite et là on va sur le Strip. Quand tu vis à Las Vegas, tous les membres de ta famille veulent venir te rendre visite ! »[198] (questionnaire #20)
>
> « C'est vrai que je vais sur le Strip quand les gens viennent me rendre visite. »[199] (questionnaire #26)

Quelques habitants sont particulièrement enthousiastes à l'idée de jouer le rôle de « guide touristique », mais ils demeurent une minorité :

> « J'aime faire visiter ma ville. […] J'aime être un guide touristique. »[200] (questionnaire #6)
>
> « Je me sens comme une ambassadrice [de Las Vegas]. »[201] (questionnaire #8)

La distanciation d'avec le Strip est telle que, pour certains des locaux que j'ai interrogés, il s'agit d'un lieu dénué d'intérêt à éviter à tout prix. Les raisons de cet évitement sont plurielles : les prix élevés et la foule sont les premières motivations avancées par les personnes interrogées.

> « Le Strip, c'est comme Broadway à New York : c'est pas parce qu'on habite à New York qu'on y va tous les jours, c'est tout le contraire ! »[202] (questionnaire #3)
>
> « Les gens se disent : 'oh, vous vivez à Vegas, vous devez aller sur le Strip ?'. Non ! C'est différent pour les gens qui vivent ici. En fait, je n'ai jamais marché sur le Strip, comme les touristes le font et fait tout le truc de déambuler tout le long du Strip, je n'ai jamais fait ça. Je ne connais pas grand-chose des divertissements et toutes ces choses-là, du genre pourquoi les gens viennent à Vegas, ils vont voir les spectacles et moi je n'y connais vraiment rien. »[203] (questionnaire #17)

Il faut également prendre en compte que pour ceux qui travaillent dans les établissements touristiques du Strip, c'est bien le dernier endroit où aller se divertir lors de son temps libre, comme l'exprime avec emphase Travis (questionnaire #27).

> « Je *déteste* aller sur le Strip parce que j'y travaille. Si je n'y travaillais pas ça m'irait probablement. Je pense que quand tu travailles là-bas et que tu y traines tout le temps, c'est le dernier endroit où tu as envie d'aller [quand tu as du temps libre]. Sauf s'il y a un musicien que j'ai envie de voir, que j'aime vraiment, alors j'irais sur le Strip. Mais j'essaie d'éviter autant que possible. »[204] (questionnaire #27)

L'opposition entre locaux et touristes passent également par la perception du Strip qui est vu avant tout comme un outil de travail et non de récréation. Le statut des locaux par rapport aux visiteurs de passage a plusieurs fois été évoqué : les Végasiens sont au service des touristes, ces derniers bénéficiant des plaisirs et du divertissement que la ville a à offrir alors que les locaux ne font que leur travail. L'appréhension du Strip diverge alors entre principe de plaisir pour les visiteurs de passage et principe de réalité pour les Végasiens. La vision de Las Vegas est alors marquée par un rapport de dépendance au tourisme, voire de soumission :

> « Quand j'étais petit, je disais à tout le monde que grandir ici, c'était comme vivre dans un cirque : tout le monde pense que c'est génial, mais c'est juste la vie ici, je ne retire rien de ça parce que c'est juste la seule chose que j'ai jamais connue. »[205] (questionnaire #12)

> « Je n'aurai jamais pensé que je vivrais dans un hôtel (*resort*), dans le Disneyland de quelqu'un »[206] (questionnaire #9)

> « J'imagine qu'on est comme les assistants (*support staff*). »[207] (questionnaire #7)

> « ça donne cette sorte d'impression de carnaval, comme si on étaient les initiés (*insiders*) qui fournissent des prestations aux personnes extérieures qui sont juste là pour un instant »[208] (questionnaire #15)

> « on est l'équipe en coulisses (*backstage cast*) et le spectacle est vraiment à propos de nous. »[209] (questionnaire #15)

> « Les gens viennent ici pour un jour ou deux, absorbent très rapidement l'expérience et partent après, et les gens qui sont laissés derrière se sentent comme jetés en un sens. »[210] (questionnaire #13)

Le sentiment, exprimé dans cette dernière citation, d'être utilisé, exploité par le tourisme est renforcé par de le sentiment que les Végasiens ne profitent pas toujours des bénéfices du secteur touristique. Plusieurs des locaux interrogés déplorent une ville qui ne s'intéresserait qu'aux touristes et pas aux habitants permanents, ce qui suscite parfois une certaine rancœur envers les touristes.

> « il y a une sorte de ressentiment envers les touristes qui veulent prendre le contrôle, qui sous juste là pour s'amuser. »[211] (questionnaire #13)

> « la façon dont les revenues du Strip fonctionne, c'est que tout retourne sur le Strip, alors oui on récupère peut-être de l'argent du jeu et tout ça mais les citoyens ne le voient jamais. »[212] (questionnaire #13)
>
> « Il y a ce sentiment que la raison d'être de Las Vegas, c'est de divertir les autres gens […] la ville elle-même et l'industrie [du tourisme] est là pour faire de l'argent et pour divertir d'autres gens, alors que dans villes où je suis allée, il y a le sentiment que la ville et les commerces sont là pour servir les gens qui vivent sur place, que l'argent qui est généré, l'argent qui est dépensé à la fois par la ville et par les commerces est là pour la communauté locale »[213] (questionnaire #15)
>
> « Il y a de l'avarice partout, mais c'est l'overdose ici parce qu'il y a tellement d'argent juste ici sur le Strip, et ça ne rejaillit sur le reste de la ville comme ça devrait. »[214] (questionnaire #3)

Revers de la médaille de la spécialisation touristique, le tourisme tend à prendre le pas sur les évènements culturels et les loisirs des locaux :

> « Parce qu'une si grande part de l'économie, c'est le tourisme, je pense que les organisations et les évènements locaux sont absorbés dans les trucs touristiques, entre la population de passage et l'argent, et l'attention de la ville est aspirée par le tourisme, je pense que ça suffoque en quelque sorte les évènements locaux […] la culture locale est vraiment aspirée par le divertissement à gros budget sur le Strip »[215] (questionnaire #15)
>
> « Il y a tellement d'évènements qui sont destinés aux touristes et si peu destinés aux citoyens. »[216] (cité dans Harwood et Freeman 2004 p.18)

Selon le sociologue R. Futrell, les groupes hôteliers voient avec beaucoup de méfiance tout évènement qui pourrait éloigner le public de leurs établissements, ce qui explique leur réticence envers les productions culturelles d'importance en dehors des quartiers touristiques. Cette attitude est à l'origine d'un monopole des quartiers touristiques sur l'offre de divertissement à l'échelle de l'aire urbaine. R. Futrell va même jusqu'à affirmer que « Las Vegas n'est pas une ville construite pour les locaux ! » (entretien 10 novembre 2011).

Le rapport du Harwood Institute explicite la relation ambiguë que les Végasiens entretiennent avec le Strip et le tourisme : la spécialisation touristique est un moteur fondamental de l'économie de Las Vegas et une donnée incontournable de la vie locale :

> « Les participants [aux groupes de discussion] ont rapidement attiré l'attention sur le fait que les casinos et le tourisme sont au cœur de la vie de la communauté, et le sera toujours. Comme l'a décrit une femme : "Cette ville est une ville de casinos (*casino town*) ; c'est une ville de jeu (*gambling town*). Et vous emménagez ici, et vous savez ça." »[217] (Harwood et Freeman 2004 p.11)

Des commentaires similaires ont été formulés par les habitants que j'ai interrogés :

> « C'est juste une ville ordinaire, mais notre grand truc, c'est le tourisme, tu vois. Je veux dire : on est juste la Capitale touristique du monde, c'est tout. Qu'est-ce que tu veux faire ? »[218] (questionnaire #4)

« On ne peut pas se débarrasser du Strip parce que le Strip, c'est Las Vegas »[219] (questionnaire #3)

« Clairement, c'est une ville de casino et on ne va pas changer ça. »[220] (questionnaire #19)

Malgré leur désir de se distancier de l'activité touristique les habitants de Las Vegas semblent avoir du mal à s'en détourner, notamment quand il s'agit de choisir des symboles de l'aire urbaine dans laquelle ils vivent.

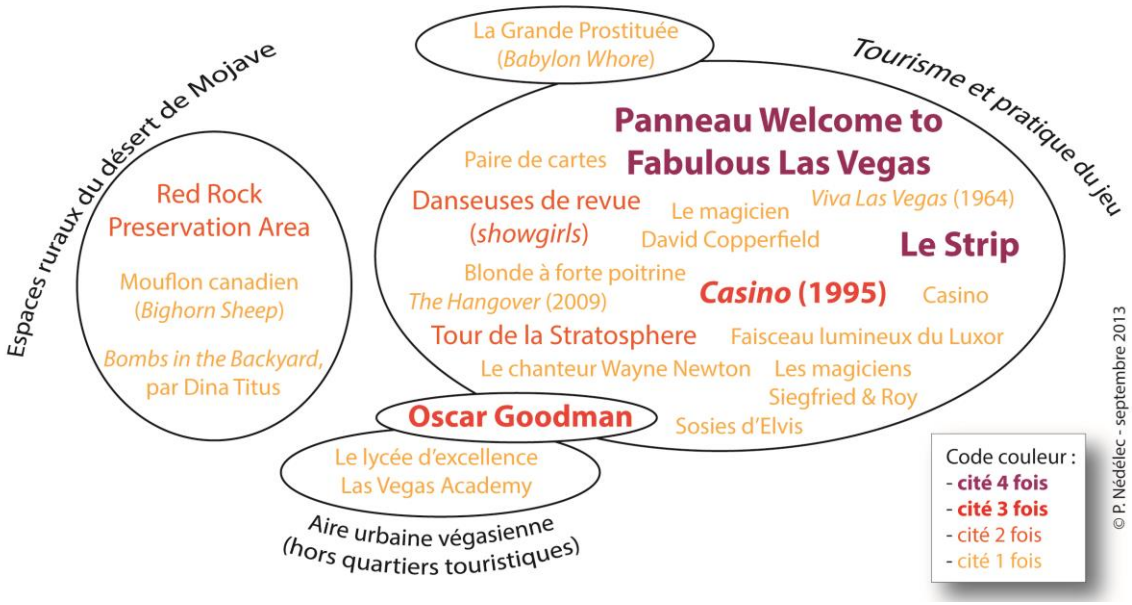
II _ 2° Emblèmes touristique et représentation symbolique de Las Vegas

Dans le cadre du questionnaire destiné aux locaux, une question portait sur la représentation symbolique de Las Vegas dans l'esprit de ses habitants : « Si vous deviez choisir un élément pour représenter Las Vegas, que ce soit une image, un personnage, un film, un monument, etc., qu'est-ce qui viendrait à l'esprit en premier ? ». L'objectif était ici de voir quels éléments étaient cités pour incarner Las Vegas. Le choix de termes relativement vagues et ouverts (« élément », « représenter ») se justifie par la volonté de ne pas orienter les réponses données. Les réponses ainsi collectées me sont utiles pour mettre en évidence la domination des emblèmes touristiques dans la représentation de Las Vegas par ses habitants et par extension dans leur construction identitaire.

Il s'agit dès lors d'analyser les réponses des habitants que j'ai interrogés. Première constatation, les trente-quatre réponses[i] qui m'ont été données peuvent être classées en trois grandes catégories, à l'importance numérique très inégale. La catégorie de loin la plus importante rassemble les réponses relatives à l'univers du jeu et / ou du Strip, soit plus de 80 % du total. Les autres éléments cités sont regroupés en fonction de leur localisation, soit parce qu'ils sont situés dans l'aire urbaine végasienne (mais en dehors des quartiers touristiques), soit parce qu'ils font référence aux espaces ruraux désertiques du sud du Nevada. Certaines réponses se trouvent à mi-chemin entre deux catégories. La figure 70 propose une représentation visuelle de cette catégorisation des réponses des locaux.

[i] Ce chiffre supérieur au nombre total d'entretiens avec les locaux s'explique par le fait que certaines des personnes interrogées ont donné plusieurs éléments de réponse.

Figure 70 : Eléments représentatifs de Las Vegas aux yeux des locaux



Malgré le désir de s'en distinguer, c'est bien la ville du jeu et des touristes qui est mise en avant par les locaux que j'ai interrogés. Les quartiers touristiques éclipsent totalement le reste de l'aire urbaine, qui n'est évoquée qu'une fois avec la mention du lycée d'excellence Las Vegas Academy, situé dans le centre-ville de City of Las Vegas, privilégiant les formations artistiques et dont la bonne réputation rayonne dans toute la vallée. Les références à l'ancien maire de City of Las Vegas Oscar Goodman (mentionné trois fois) doivent être comprises comme à cheval entre l'univers du jeu et du tourisme et l'environnement plus banal du reste de l'aire urbaine : en effet, Oscar Goodman a construit un véritable personnage médiatique à partir de figures de la fête et du divertissement, ce qui en a fait une icône de la Las Vegas touristique (cf. *infra*). Quelques locaux se sont éloignés des quartiers touristiques tout comme du reste de l'aire urbaine pour mettre en avant les espaces ruraux et l'environnement désertique du désert de Mojave. C'est ainsi qu'il faut comprendre les mentions du parc naturel Red Rock Preservation Area (cité deux fois), localisé à la périphérie occidentale de Las Vegas, et qui est un espace de récréation très fréquenté par les Végasiens, en particulier pour y pratiquer la randonnée et l'escalade[i]. Le mouflon canadien (*bighorn sheep*) rappelle la faune sauvage qui évolue dans l'ensemble de l'Etat du Nevada, dont il est l'animal officiel. Enfin, l'ouvrage de Dina Titus décrit les tirs nucléaires qui ont eu lieu pour ainsi dire dans le jardin des Végasiens, d'où le titre *Bombs in the backyards*, soit dans le site militaire du Nevada Test Site au nord-ouest de Las Vegas.

La réponse « la Grande prostituée de Babylone » mérite ici une explicitation : c'est la réponse donnée par une habitante qui a grandi dans le sud de l'Utah, probablement dans une famille mormone (cf. *supra*) A première vue, cette réponse semble être une condamnation

[i] Selon les chiffres du Bureau of Land Management, la Red Rock Canyon National Conservation Area a accueilli un peu plus d'un millions de visites pendant l'année fiscale 2010 (BLM 2010 p.2).

particulièrement forte, voire violente, de l'univers du jeu, avec en arrière-plan un jugement moral de condamnation associant le jeu à la déperdition et au vice. La Grande Prostituée de Babylone est en effet une figure de l'Apocalypse de Saint Jean. Toutefois, Rachel affiche une certaine distance par rapport à ces connotations religieuses :

> « C'est probablement mon éducation : la première chose qui me vient en tête, c'est la Grande Prostituée de Babylone, mais je ne dis pas ça dans un sens négatif ! La première chose à laquelle je pense, c'est une femme morcelée, indépendante et athée (godless), qui se débrouille et qui s'amuse mais qui tient le coup et qui boucle ses fins de mois, c'est vraiment ce que je pense de Las Vegas. »[221] (questionnaire #15)

Sans entrer dans un analyse pseudo-psychologique d'un héritage religieux et culturel mormon plus ou moins bien accepté, le choix de cette réponse est intéressant en ce qu'il semble refléter la vision très négative du jeu et de son influence dans la perception de Las Vegas, *a priori* au sein de la communauté mormone. Cette réponse participe alors, même si à la marge, à la surreprésentation des références au jeu et à l'activité touristique dans les réponses des habitants interrogés.

La fréquence des réponses relatives à l'univers du jeu et / des quartiers touristiques matérialise leur poids dans la représentation de Las Vegas par ses habitants, indépendamment de leurs pratiques personnelles ou de leurs points de vue sur cette activité. Cette omniprésence est également indépendante du lieu de résidence puisque les locaux interrogés habitent dans l'ensemble de l'aire urbaine et pourtant les réponses se concentrent autour des quartiers touristiques, et il n'a jamais été fait référence à des éléments des municipalités de Henderson ou de North Las Vegas. Des catégories d'analyse plus fines sont alors nécessaires : une répartition en quatre sous-ensembles (figure 71) différencie les lieux, les individus (figures génériques ou personnalités réelles), les productions artistiques et les objets.

Figure 71 : Répartition en sous-ensembles des réponses relatives au jeu et au tourisme

Lieux		**Le Strip (x4)** **Hôtel-casino Stratosphere et sa tour (x2)** **Hôtel-casino Luxor et son faisceau lumineux (x4)**
Individus	**Personnalités réelles**	Siegfried & Roy [magiciens] David Copperfield [magician] Wayne Newton [chanteur] Sosies d'Elvis [chanteur]
	Figures génériques	Danseuses de music-hall (*showgirls*) (x2) Blonde à forte poitrine
Productions artistiques		*Casino* (1995) (x3) *Viva Las Vegas* (1964) *The Hangover* (2009)
Objets		Panneau « Welcome to Fabulous Las Vegas » (x4) Paire de cartes Casinos

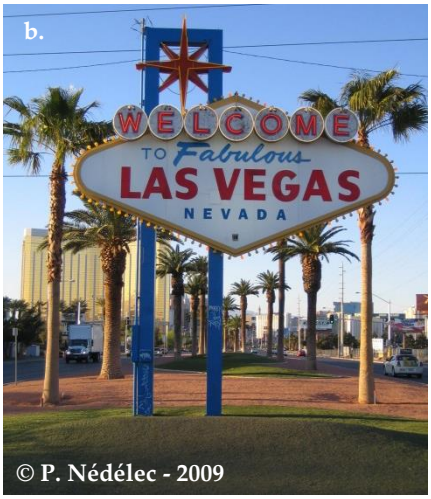
Parmi les réponses mentionnées, un ensemble est plus particulièrement riche de significations : pris dans son ensemble ou évoqué par le biais de ses éléments constitutifs, le Strip s'impose comme *le* lieu symbolique de Las Vegas pour ses habitants. En dépit de la dichotomie affichée entre la ville touristique et celle des locaux, voire la forte distanciation par rapport à ce quartier précis de Las Vegas, les habitants interrogés ne semblent pas pouvoir faire abstraction du Strip, tout du moins dans leur représentation symbolique de la ville. Par sa fonction symbolique, mise en évidence par le questionnaire, le quartier du Strip contribue à donner une identité au groupe des Végasiens (Monnet 1998). Dès lors, le Strip peut être qualifié d'« emblème territorial », comme le définit Michel Lussault :

> « Fraction d'un espace, en général un lieu et/ou un monument, qui, par métonymie, représente et même signifie cet espace et les valeurs qui lui sont attribuées. » (Lévy et Lussault 2003 p.305)

Pour reprendre la tournure imagée utilisée par M. Lussault, non seulement le Strip *c'est à* Las Vegas, mais le Strip *c'est* Las Vegas. Le terme d'« emblème territorial » est encore plus adapté à très grande échelle pour analyser les mentions du panneau « *Welcome to Fabulous Las Vegas* », souvent simplement appelé le « panneau de Las Vegas » (*Las Vegas sign*). Progressivement, ce dernier s'est imposé comme un des fondements de l'imaginaire végasien. Ce panneau, au sens strict une structure métallique composée de deux poteaux porteurs et d'une partie lumineuse, est en effet devenu une étape obligée des circuits touristiques, ce qu'illustre la planche photographique 19.

Planche photographique 19 : Le « Las Vegas Sign », étape obligée des circuits touristiques

Source : carte postale, MMV Philip Mattes, date exacte inconnue.



L'arrière-plan originel du panneau à la fin des années 1950 (ci-dessus à gauche) n'a plus rien à voir avec celui de la fin des années 2000 (ci-dessus à droite). Sur la photographie récente, on aperçoit notamment le Mandalay Bay et sa couleur dorée caractéristique. Grâce à l'aménagement paysager approuvé par le comté en 2007, des palmiers et une alternance graphique de pelouse synthétique et de gravier composent le nouvel écrin du panneau. Un petit monticule au pied du panneau a également été construit pour aider les photographes amateurs et faciliter la prise de vue. – Localisation : South Las Vegas Boulevard, au sud de l'intersection avec Russell Road.

c. © P. Nédélec - 2010

Un groupe de touristes chinois fait la queue pour être photographié au pied du célèbre panneau. Un chemin pavé les guide vers l'attraction, qui s'illumine progressivement à la tombée de la nuit.
L'aire aménagée est insérée au milieu des voies de circulation, dont sont protégés les piétons par des barrières au design travaillé.

d. © P. Nédélec - 2010

Vue vers le sud du Las Vegas Boulevard. Un parking aménagé d'une dizaine de places accueille aussi bien les voitures individuelles (à gauche) que les minibus et les limousines de location (à droite). La séance photo au pied du panneau est devenue un arrêt indispensable pour formules mariage ou enterrements de vie de garçon / jeune fille. Alors que le chauffeur tient la portière, on devine une demoiselle d'honneur photographiée par un professionnel.

Le statut emblématique du panneau « Welcome to Fabulous Las Vegas », dont l'historique est détaillé dans l'encadré 9, n'existe pas par essence, mais est bien le fruit d'une construction sociale. En effet, il se distingue dans l'imaginaire végasien par sa longévité puisque c'est pratiquement la seule chose qui n'ait pas changé depuis son installation à la fin des années 1950. Grâce à sa pérennité et la multitude de produits dérivés qu'il a inspirés, il s'est imposé comme un signe de reconnaissance de Las Vegas, tout d'abord pour l'ensemble des automobilistes qui arrivaient depuis la Californie, puis à travers le monde entier. Véritable synecdoque, figure de rhétorique qui évoque la partie pour le tout, ce « petit » panneau à l'échelle de l'aire urbaine, sous-entend tout l'imaginaire touristique de Las Vegas. Le « *Las Vegas sign* » fonctionne comme une porte d'entrée symbolique qui marque la frontière entre le monde du quotidien, où il faut obéir aux règles et respecter la bienséance, et un monde de liberté et d'échappatoire, une bulle hors du monde où tout est permis et possible.

Encadré 9 : Historique du panneau « Welcome to Fabulous Las Vegas »

Le visiteur sait qu'il pénètre dans l'une des villes les plus célèbres du monde lorsqu'il aperçoit l'invitation suivante : « Bienvenue dans la fabuleuse Las Vegas ».

Le panneau « Welcome to Fabulous Las Vegas », ou Las Vegas sign, a été installé au milieu du Las Vegas Boulevard en 1959, au sud de Russell Road. Il est le fruit d'une concertation entre les élus, les propriétaires de casinos et la Chambre de Commerce pour assurer la promotion de la jeune destination touristique. La tâche a été confiée à une entreprise

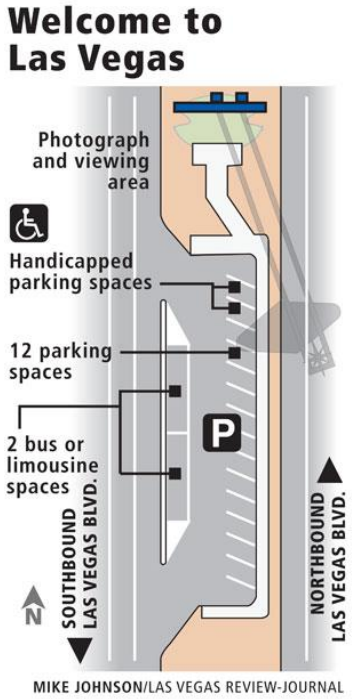
spécialisée dans la réalisation de panneaux publicitaires en néons, Western Neon, qui a pris en charge la conception et la construction du panneau pour ensuite le vendre aux autorités locales du comté (NPS 2009). Encore aujourd'hui, le panneau est la propriété de l'entreprise privée de néons, Yesco, qui le loue au comté de Clark.

Le succès du panneau tient en large part à son design, œuvre de la graphiste Betty Willis, qui a fait carrière dans la publicité. Une « native » de Las Vegas, B. Willis s'est inspirée de l'architecture Googie, un courant artistique née en Californie, en vogue dans les années 1940-1960 et qui s'inscrit dans l'ère de l'atome et de la conquête spatiale (Hess 1988). Alors que l'étoile au sommet du panneau est une référence directe à l'espace, d'autres éléments sont plus spécifiques à la spécialisation de Las Vegas autour du jeu. Les lettres qui forment le mot « *welcome* » sont ainsi encerclées par des ronds qui représentent des pièces de un dollar (surnommées *silver dollar* en anglais) évoquant les pièces qui alimentent les machines à sous. Bien que le panneau soit de taille modeste en comparaison des immenses enseignes des casinos plus au nord le long du Strip, toisant « seulement » à 7,6 mètres de haut (25 pieds), il s'est imposé comme l'image de marque de Las Vegas. La multiplication des produits dérivés en tous genres explique en partie cette réussite, grandement facilitée par l'absence de droits déposés : Betty Willis n'a en effet jamais déposé les droits d'auteur pour le design du « Welcome to Fabulous Las Vegas » car elle trouvait que Las Vegas avait besoin à l'époque de publicité gratuite (Leigh Brown 2005).

Les habitants de Las Vegas ont rapidement fait de ce monument publicitaire à l'origine le symbole de leur ville. Une mobilisation massive de la population locale a ainsi complètement bloqué, en 1993, les discussions lancées par les hôtels-casinos autour d'une possible destruction du panneau pour le remplacer par une nouvelle entrée officielle, modernisée, du Strip. Afin de garantir sa pérennité, le panneau est entré sur la liste nationale des monuments historiques (*National Register of Historic Places*) en 2009.

Depuis 1959, le panneau annonce l'entrée officieuse du Strip aux automobilistes, qui étaient les seuls à pouvoir l'apercevoir étant donné qu'il a été installé au milieu des voies de circulation. Même si le panneau en lui-même n'a connu aucune modification ni déplacement depuis son installation en 1959, son environnement immédiat a énormément changé. Pour rendre le panneau plus accessible aux touristes, motorisés ou non, un aménagement paysager a été réalisé par le comté en 2008. De la pelouse synthétique et des palmiers sont venus étoffer l'arrière-plan du panneau, et un parking d'une dizaine de places a facilité l'accès. Des barrières de protection ont été ajoutées pour mieux isoler les touristes du flux continu de circulation qui continue d'emprunter le Las Vegas Boulevard. L'objectif était de favoriser les photographies avec en toile de fond l'image de marque du Strip, et plus généralement de Las Vegas. Devant la fréquentation de plus en plus importante de la petite aire autour du panneau, le comté a voté en avril 2012 un agrandissement du parking et la construction d'un passage piéton pour traverser le Las Vegas Boulevard, comme le représente la figure 72.

Figure 72 : Aménagement paysager et mise en valeur touristique du « Las Vegas Sign »



Source : Wyland 2008

Que le panneau Welcome to Fabulous Las Vegas, le Strip, ou la pratique du jeu soient avancés par des touristes à l'on demanderait de citer un élément symbole de Las Vegas ne seraient en rien une surprise puisqu'ils incarnent les raisons pour lesquelles les touristes se rendent dans la capitale mondiale du jeu. A l'inverse, que ces mêmes éléments soient massivement plébiscités par des locaux, qui cherchent à se distancier des quartiers touristiques est très significatif de la faiblesse du « reste » de l'aire urbaine à fournir à ses habitants des supports symboliquement suffisamment significatifs pour ancrer leur représentation symbolique. En s'inspirant des figures de rhétorique spatiales développées par B. Debarbieux (1995), les réponses des locaux que j'ai interrogés donne à voir le poids écrasant des « lieux attributs » aux dépens des « lieux de condensation », définis respectivement comme :

> « un territoire peut être symbolisé par un de ses lieux les plus notoires. Dans ce cas, on dira qu'il s'agit d'un lieu attribut. […] La signification des représentations photographiques ou graphiques de ce type de lieu est donc simple et sans ambiguïté ; l'usage abondant qui est fait de ces images stéréotypées fait que leur signification est connue de tous. » (1995 p.99)
>
> « il est des lieux tout à fait spécifiques, construits et identifiés par une société qui se donne à voir à travers eux, qui les utilise pour se parler d'elle-même, se raconter son histoire et ancrer ses valeurs; des lieux dont l'efficacité symbolique ne s'épuise pas dans la seule mise en image. […] On conviendra d'appeler cette troisième catégorie celle des lieux de condensation » (*idem* p.100)

Puisque l'univers touristique est mis à l'écart et considéré comme non représentatif du quotidien vécu par les habitants de Las Vegas interrogés (cf. *supra*), il est impossible de

considérer le Strip comme un « lieu de condensation ». Les emblèmes territoriaux de Las Vegas sont alors écrasés sous le poids des imaginaires touristiques, ce qui contredit la distinction affichée d'avec la ville touristique.

Le rapport conflictuel exprimé par les Végasiens au sujet du Strip et par extension de l'activité touristique se retrouve sur la scène politique locale. En effet, la vie politique est façonnée par les tensions entre revendication et dénonciation de l'image touristique de Las Vegas.

II _ 3° Tensions politiques entre revendication et dénonciation de l'image touristique de Las Vegas

Les habitants de Las Vegas semblent partagés entre la revendication, presque provocatrice, de cette image touristique de déviance, et l'affirmation d'une normalité, qui reflète un quotidien loin des extravagances du Strip et de Fremont Street. Derrière ces tensions, se lit les intérêts divergents entre les acteurs du tourisme et de la promotion marketing et les locaux qui revendiquent la banalité de leur quotidien, ce qui conduit J. Foster à caractériser la ville de « bipolaire » incarnant simultanément « *Sin City* et *Mainstream USA* » (2009 p.332-333).

a. Revendiquer la Las Vegas touristique : la figure d'Oscar Goodman

L'élection d'Oscar Goodman, à la mairie de City of Las Vegas en 1999, incarne la revendication et la mise en scène des imaginaires touristiques de Las Vegas. Tout de suite après son élection, Oscar Goodman a voulu rompre avec les efforts de promotion de Las Vegas en tant que destination familiale, une inflexion marketing qui a dominé pendant la décennie 1990, pour remettre l'accent et capitaliser sur la spécificité de Las Vegas, à savoir une ville de plaisirs. A ses yeux, sans une mise en avant de cette singularité, Las Vegas risquait de perdre de son attractivité dans un contexte national de généralisation et de banalisation de la pratique des jeux d'argent et la multiplication des casinos. Oscar Goodman a construit son image personnelle comme le reflet de la Las Vegas qu'il voulait promouvoir : haute-en-couleurs, dans le divertissement, et surtout en misant sur les stéréotypes. Dans son autobiographie au titre évocateur (« De l'avocat de la mafia au maire de Las Vegas »), il raconte la genèse de ce qui allait devenir son image de marque :

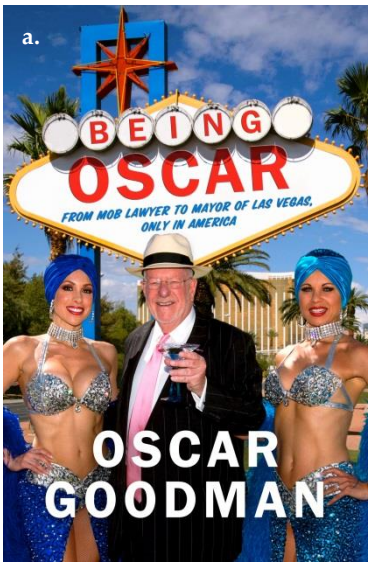
> « Tout le monde m'attendait. Je suis apparu portant un costume rayé, une chemise et une cravate, le type de tenue que je portais souvent quand j'étais avocat de droit criminel. Mais ce soir-là, cela correspondait à l'image que je devais projeter. Ils m'ont donné un martini et se sont arrangés pour que Jen et Porsha – deux

magnifiques *showgirls* portant des talons de dix centimètres et des robes pailletées ornées de cinq kilos de plumes blanches – m'escortent sur le terrain.
Alors que personne ne le savait à ce moment-là, ils étaient en train d'assister à la naissance d'une marque. Ce 17 août 2002, je faisais ma première apparition publique en tant que symbole de Las Vegas. J'avais été un avocat de la mafia pendant des années et j'en étais fier. C'était ma réputation. J'aimais aussi beaucoup les martinis, et tous les soirs, une fois le travail fini, je pouvais facilement m'en envoyer plusieurs d'affilée.
Des martinis, le maire et la mafia.
Ça, pour l'image de la ville ?
Ce soir-là, c'est ce que mes détracteurs ont pu se dire, mais personne en position de promouvoir la ville, moi encore moins, ne s'était rendu compte à quel point cette image pouvait être parfaite. »[222] (Goodman 2013 p.3-4)

Cette image de marque est ainsi devenue en une dizaine d'années le symbole d'O. Goodman et de Las Vegas, au point d'en orner la couverture de son autobiographie (planche photographique 20).

Planche photographique 20 : Oscar, son martini et ses *showgirls*

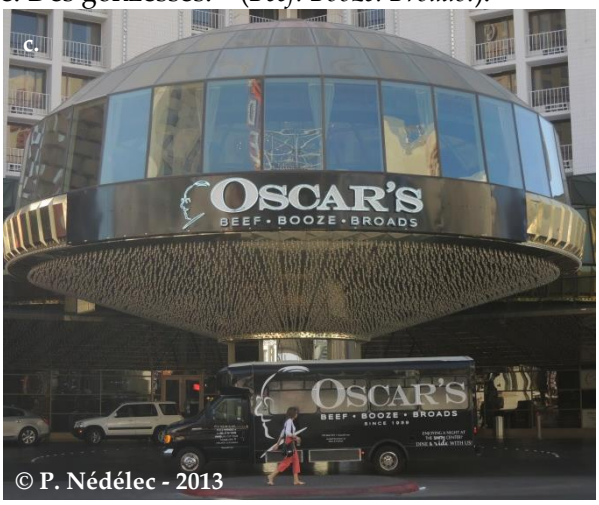
La couverture de l'autobiographie « *Etre Oscar* » détourne le panneau *Welcome to Fabulous Las Vegas* pour y inscrire son nom.



Affiche de promotion pour la sortie de l'autobiographie d'Oscar Goodman, combinée à de la publicité gratuite pour la marque de gin Bombay Sapphire : « J'apprécie une nuit au Smith Center presque autant que j'apprécie un martini avec du Bombay Sapphire ! ».

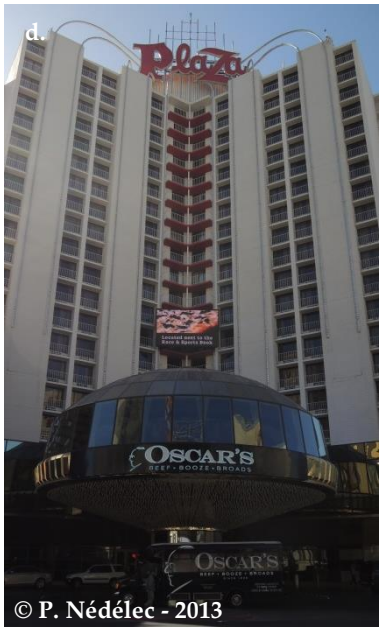
De l'image de marque à la marque à proprement parler : le bar « Chez Oscar », ouvert en décembre 2011, s'affiche en tête de gondole du Plaza Casino, avec comme accroche « Du bœuf. De la picole. Des gonzesses. » (*Beef. Booze. Broads.*).

c.



© P. Nédélec - 2013

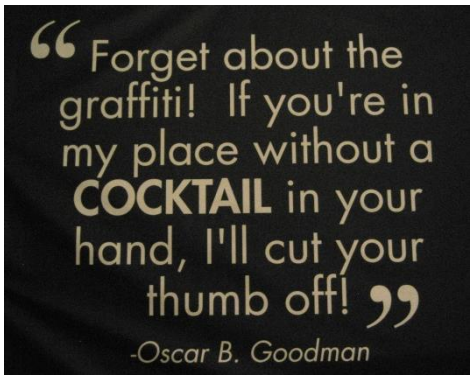
d.



© P. Nédélec - 2013

Dans la veine des danseuses dénudées et des verres de martini, Oscar Goodman s'est fait remarquer par l'exubérance et l'exagération rhétorique de nombreuses déclarations officielles : parmi ses sorties les plus remarquées, la promotion de la consommation de gin devant une classe de CM1 (Kulin & Richmond 2005), la menace de couper les pouces des graffiteurs, ou la suggestion de légaliser les maisons de passe pour relancer l'économie du centre-ville de City of Las Vegas (Koch 2008, Sebelius 2013). Oscar Goodman a su jouer avec les clichés pour les tourner à son avantage, comme l'illustre la figure 73.

Figure 73 : Buvez, ou l'on vous coupera les pouces !



© P. Nédélec – 2011

Affiche annonçant l'ouverture prochaine du bar « Oscar's » :
« Oubliez les graffitis ! Si vous êtes chez moi sans un COKTAIL dans la main, je vais vous coupez les pouces ! ».
Une référence humoristique et un retournement habile de la menace de couper les pouces des taggueurs, qui a valu à l'époque (2005) tant de critiques au maire.

Il est ainsi l'un des rares maires aux Etats-Unis, avec peut-être Rudolph Giuliani à New York, à avoir connu une telle célébrité, dépassant largement les limites du comté de Clark.

Comment comprendre l'attitude du maire de City of Las Vegas alors même que la vision stéréotypée de la ville qu'il participe à diffuser a des répercussions négatives sur l'aire urbaine et ses habitants ? Cette apparente contraction incarne tout le génie de la promotion marketing de Las Vegas. Il n'est pas question de dire que les activités « déviantes » que la ville propose sont parfaitement acceptables, au contraire :

> « Convaincre les gens de cela signifierait la fin de la prospérité de la ville. Au contraire, Las Vegas utilise cette activité stigmatisée pour dire aux gens : oui, c'est mal, mais c'est ok si vous voulez le faire ici. De plus, personne ne le saura jamais. »[223] (Foster 2009 p.359)

Toutefois, cette mise en scène permanente d'une Las Vegas exubérante et grivoise n'a pas fait que des adeptes du « style Oscar ». De nombreux habitants lui ont reproché de justement renforcer les stéréotypes et les clichés sur la ville, pénalisant par là même les honnêtes travailleurs et les familles bien rangées. Des voix alternatives se sont progressivement élevées pour dénoncer cette mascarade et revendiquer un autre visage pour Las Vegas.

b. La dénonciation des stéréotypes mis en avant par les acteurs du tourisme : un signe de maturité collective ?

Certes l'image de *Sin City* a largement alimenté le succès touristique et par conséquent l'essor économique de Las Vegas. Toutefois, ce succès est de plus en plus source d'anxiété au sein de la population locale qui cherche désormais à s'affranchir de ce cliché et de la stigmatisation qui en découle. Depuis une dizaine d'années, plusieurs polémiques autour des panneaux publicitaires (*billboards*) ont mis sur le devant de la scène et cristallisé les tensions entre les deux visions opposées de Las Vegas.

En 2003, une publicité particulièrement suggestive pour l'hôtel-casino Hard Rock a donné lieu à une véritable bataille politique et médiatique sur le contenu des panneaux d'affichage publicitaire dans l'aire urbaine (Foster 2009). Principal argument des opposants à cette publicité : ces panneaux ne sont pas uniquement présents dans les quartiers touristiques, mais également dans les quartiers résidentiels familiaux. Ces publicités faisant des références explicites à des actes sexuels, et objectivant dans cette perspective le corps des femmes, sont jugées inconvenantes et inappropriées dans des quartiers où résident de nombreux enfants. C'est ce que dénonce Michael Wixom, avocat et fondateur d'un comité de lutte contre ces panneaux d'affichage (*Main Street Billboard Committee*), qui souligne son impuissance face à la multiplication de ces publicités dans l'ensemble de l'aire urbaine :

> « Nous voulons emmener les enfants à l'école ou aller au centre commercial sans que ces images nous soient imposées, […] Je peux éteindre ma télé. Je peux éteindre ma radio. Mais je ne peux pas éteindre un panneau d'affichage à 12 mètres de hauteur, de la taille d'un semi-remorque. »[224] (cité par Kershaw 2004)

Devant la force de la mobilisation, le groupe hôtelier a dû retirer les deux publicités incriminées et payer une amende de 300 000 dollars auprès de la commission du jeu la Gaming Control Board.

Quelques années plus tard, c'est l'affichage mobile via des camions publicitaires qui suscite la colère de certains Végasiens : après avoir défilé sur le Strip toute la journée pour attirer les touristes dans des clubs de striptease, ces camions viennent se garer dans les quartiers

résidentiels, s'exposant ainsi aux yeux d'un public beaucoup plus familial. Pour un autre opposant à cette diffusion de la publicité aux quartiers périurbains :

> « Les quartiers [résidentiels] ne sont en aucun cas une cible légitime. C'est mon grand truc, les quartiers résidentiels […] Ce sont tout simplement les derniers bastions d'une vie de famille normale à Las Vegas. »[225] (McCoy 2009a)

La sexualisation des paysages urbains, y compris en dehors des quartiers touristiques (cf. chapitre 5) qui le sont le cœur de cible de ce type de publicités à connotations sexuelles, inquiète les familles qui refusent cette infiltration de l'imagerie touristique dans leur quotidien. Cette inquiétude a été évoquée à plusieurs reprises lors des entretiens menés avec des Végasiens, pères ou mères de famille.

> « Je me fais du souci pour mes enfants et sur comment ils vont grandir, comment ils regarderont en arrière et se diront 'waouh, pourquoi est-ce que tu as choisi Las Vegas ?'. […] J'ai peur qu'ils [ses enfants] soient exposés à trop de choses, trop tôt. Par exemple, si je conduis sur le Strip, tu vois certains panneaux publicitaires qui sont très sexy, tu sais pour un adulte, ça va, mais pour un enfant, il faut leur faire fermer les yeux parce que tu ne veux pas qu'ils grandissent trop tôt, alors ça me préoccupe. Je ne veux pas que mes garçons grandissent et qu'ils aient 18 ans et qu'ils soient, tu sais, tordus, qu'ils soient accros à la drogue ou quelque chose comme ça, et qu'ils trainent avec de mauvaises fréquentations, qu'ils aillent en boîte à 2 heures du matin, tu sais. Je ne veux vraiment pas entendre ça et c'est une des choses qui m'inquiétait avant d'emménager ici de Tucson. »[226] (questionnaire #5)
>
> « tu vois les panneaux publicitaires avec des filles aux fortes poitrines et des hommes améliorés et tu fais juste 'oh !', et tu veux couvrir les yeux de tes enfants, mais…. Ouais, c'est une ville pour adulte. »[227] (questionnaire #8)
>
> « Ce que je n'aime pas… Je pense que la vente du sexe est excessive ici, sans aucun doute. Je veux dire, c'est presque agaçant. Loin d'être prude et loin d'être une personne qui est offensée par ça, mais si j'avais de jeunes enfants…, c'est tellement excessif, et ce n'est pas nécessaire. Toute cette idée de vendre Las Vegas comme un lieu où venir pour se comporter de façon inappropriée est ridicule pour moi. Je veux dire, ce n'est pas nécessaire, les gens peuvent comprendre qu'on peut s'échapper ici et être à l'aise pour faire des choses qu'on ne ferait pas chez soi, sans avoir à le crier sur les toits. […] Tu peux faire ça plus subtilement et je pense que c'est quelque chose de négatif. »[228] (questionnaire #9)
>
> « La raison pour laquelle les gens disent qu'ils ne veulent pas élever une famille ici, c'est l'absence de communauté et l'omniprésence des formes féminines hautement commercialisées et [qui sont des] commodités dans la publicité »[229] (questionnaire #15)
>
> « Je pense que [Las Vegas] est spécial. La principale raison pour ça, c'est à cause de la culture sexuelle et de la publicité immorale (*sinful*) dans le coin […] Mon bus scolaire passait à côté de panneaux publicitaires pour des clubs de striptease et il y avait une fille en bikini ! »[230] (questionnaire #23)

Ces controverses et la mobilisation citoyenne qui s'en sont suivi peuvent apparaître comme un signe de maturité : ils reflèteraient la constitution d'une société civile et l'affirmation d'un autre visage de Las Vegas, préoccupé par le respect des valeurs familiales. De plus, c'est un indice que la société civile est devenue assez forte pour mettre en échec les grands groupes hôteliers qui ne sont plus tous puissants.

Les tensions d'une ville duale, tiraillée entre la mise en scène des fantasmes des touristes, et le quotidien banal de famille de Végasiens est au cœur des débats sur l'avenir de l'aire urbaine, comme le soulève un éditorialiste du *Las Vegas Sun* :

> « Mais la discussion, peut-être même le débat qu'il serait bon d'avoir, est : quel type de communauté s'efforce-t-on d'être et sommes-nous satisfaits de raconter un conte de deux villes (*tale of two cities*). Dans l'une, Goodman, un personnage dickensien s'il en est, donne le la, un lieu où tout ce qui est légal est juste ok, où le bon goût est en option, où aucun péché n'est trop immoral. L'autre est un endroit complètement différent, où les parents sont fiers d'élever leurs enfants, où la culture, la sophistication et l'érudition sont valorisées, où les valeurs familiales font référence à autre chose qu'aux mœurs de la mafia.
> Ou bien peut-être, il y a une troisième voie, où ces deux endroits coexistent, avec difficulté mais pacifiquement, séparément mais équitablement. La Ville du Péché (*Sin City*) et la Ville du Soleil (*Sun City*), [le club de striptease] Spearmint Rhino et [la réserve naturelle] Springs Preserve, le musée de la mafia et [l'école privée d'excellence] The Meadows. »[231] (Ralston 2007)

Jusqu'à présent, l'analyse a porté sur le rapport des habitants avec la ville du tourisme, et son emprise dans leur quotidien. Que se passe-t-il alors quand on cherche à faire abstraction de la présence touristique pour ne s'intéresser qu'au « reste » de l'aire urbaine ? Comment est-ce que les locaux décrivent et perçoivent leur ville au quotidien ? Les discours des habitants mettent en évidence une vision d'ensemble très négative avec une récurrence de ce que j'appelle une « citadinité de la déficience » qu'il s'agit ici d'identifier et d'expliciter.

III _ Intériorisation de la stigmatisation et conséquences de la spécialisation touristique : une citadinité de la déficience

Que ce soit dans la presse locale, dans les conversations informelles ou dans les entretiens menés sur place, un motif lancinant revient sans cesse : le constat de ce que j'appelle une « citadinité de la déficience », c'est-à-dire une description des interactions sociales et de la vie

quotidienne végasienne essentiellement sous le prisme du manque, de l'insuffisance, de l'absence. Les habitants déplorent fréquemment le manque de communauté, une vie de quartier qui n'est pas satisfaisante, un faible investissement, social et émotionnel, des individus, le tout dans une ville présentée comme largement inculte et obsédée par le profit. Il s'agit ici d'entendre les complaintes des habitants en analysant les discours et en identifiant les ressentis, et d'en expliciter les références implicites.

III _ 1° Une vie sociale placée sous le signe de l'éphémère et du renouvellement

a. Premier constat : instabilité des liens sociaux

A partir des entretiens menés auprès de locaux, un premier constat ressort de la description de la vie à Las Vegas : les gens vont et viennent mais ne restent pas. Pour les habitants interrogés, la construction de relations d'amitié stables en est d'autant plus difficile et les interactions sociales sont fragilisées par un constant sentiment de fragilité et d'instabilité.

> « c'est une ville vagabonde : beaucoup de gens viennent ici pour vivre mais il n'y a pas beaucoup de gens originaires de Las Vegas »[232] (questionnaire #2)
>
> « C'est tellement une ville de transit (*transient city*) : vous avez toutes ces nouvelles personnes qui arrivent tout le temps »[233] (questionnaire #16)
>
> « Je suis parmi ceux qui sont là depuis le plus longtemps [dans son immeuble] : je loue ici depuis deux ans maintenant. »[234] (questionnaire #19)
>
> « Je suis juste fatiguée des gens qui arrivent, tu apprends à les connaître, tu rencontres leur famille, tu commences à bien t'entendre avec eux et *boom*, ils se lèvent et partent et tu dois leur parler via Facebook. C'est *très* transitoire (*transient*). […] Ils ne restent même pas assez longtemps pour établir des liens pour eux, même dans les quartiers anciens. […] Même dans mon quartier, dans toute ma rue, je connais seulement deux de mes voisins. »[235] (questionnaire #3)
>
> « C'est vraiment difficile de rencontrer des gens dans cette ville. C'est un lieu avec beaucoup de passage (*transient location*), tu ne sais pas si les gens avec qui tu parles vont simplement être là demain. Alors, c'est vraiment difficile de s'engager avec quelqu'un à un niveau personnel, parce que tu ne sais vraiment pas, tu ne sais juste pas ce qui va se passer demain quand on en arrive là. »[236] (questionnaire #12)
>
> « c'est un peu plus difficile de rencontrer des gens ici parfois, parce que les gens vont et viennent si souvent, les gens ne s'investissent par avec les autres, ils partent du principe qu'ils vont bientôt partir, ils savent qu'ils ne vont pas être là pendant longtemps. »[237] (questionnaire #14)
>
> « Ce que je n'aime pas : c'est plus difficile de se faire des amis, de se faire de vrais amis qui durent. J'aimerai que ce soit un peu différent pour rencontrer des amis :

c'est juste une atmosphère différente. C'est genre les gens viennent ici pour faire de l'argent ou faire la fête pendant quelques années et après ils partent à nouveau. »[238] (questionnaire #14)

« Je trouve ça difficile d'établir des liens avec les gens ici »[239] (questionnaire #17)

Facteur explicatif avancé dans plusieurs de ces citations, le caractère « *transient* » de la population : ce terme est essentiel pour comprendre la citadinité végasienne mais difficile à traduire en français. La traduction littérale la plus proche serait : « de nature fugace, volatile, éphémère ». Le mot évoque également les idées de transitoire, temporaire, provisoire. A des fins de clarté de l'expression, « *transient* » sera ainsi désormais traduit par l'expression « de passage », tout en gardant à l'esprit l'aspect réducteur de cette traduction. Les populations de passage sont à différencier des populations issues de l'immigration, car contrairement à l'immigration, la dynamique de « *transience* » n'implique pas une volonté d'installation définitive et suppose des flux continus d'installation et de départ des populations. De façon imagée, ce phénomène fonctionne selon la métaphore d'un hôtel où l'on viendrait s'enregistrer, utiliser les installations et les équipements pour finalement quitter sa chambre.

b. Du ressenti aux statistiques : quantifier la *transience* et le *turn-over*

L'examen des chiffres des recensements de la population confirme la nature éphémère de l'installation à Las Vegas pour de nombreux habitants. En effet, comme le rappelle David Dickens, si, au cœur de la croissance végasienne, environ 6 000 personnes s'installaient par mois, l'aire urbaine de Las Vegas aurait gagné environ 72 000 nouveaux habitants par an. Or, la moyenne des gains annuels de population pour l'ensemble de l'aire urbaine est de 59 650 nouveaux habitants par an entre 1990 et 2010, d'après les chiffres du comté de Clark. L'arrivée massive de nouveaux habitants est donc en partie compensée par les flux de personnes qui quittent l'aire urbaine. Selon le démographe officiel de l'Etat du Nevada (*State Demographer*), pour deux personnes qui viennent s'installer dans le comté chaque année, une personne part. De même, selon les données du Bureau du Recensement sur les changements d'adresse des déclarations d'impôts, entre 1990 et 2010, pour deux personnes qui emménageaient, 1,3 personne en moyenne a déménagé (Rowley 2013 p.75). Ces statistiques révèlent un phénomène de forte rotation de la population, traduite par l'expression de « *turn over* » et qui correspond au caractère éphémère de l'installation à Las Vegas.

L'ampleur de la rotation des populations est d'autant plus importante dans la vie quotidienne des Végasiens qu'elle n'est que très peu compensée par une base solide de natifs. En effet, le Nevada compte la plus faible proportion de résidents nés dans l'Etat : à peine 1/5^{e} des habitants qui y vivent en sont originaires. Ce chiffre est stable depuis les années 1980 même si l'on constate une légère augmentation entre les recensements 2000 et 2010. Le tableau de la figure 74 permet de comparer les moyennes des Etats-Unis, du Nevada

qui se situe au dernier rang du classement, devant la Floride (avec un taux de 35,2 % en 2010).

Figure 74 : Pourcentage de la population résidant dans son Etat de naissance

	1980	1990	2000	2010
Moyenne nationale	63,9 %	61,8 %	60 %	58,8 %
Nevada	21,4 %	21,8 %	21,3 %	24,3 %

Source : US Census, "State of residence by state of birth".

Ce tableau indique une diminution à l'échelle nationale du pourcentage de la population résidant dans son Etat de naissance, ce qui sous-entend une augmentation de la mobilité. Cette proportion a régulièrement baissé dans la seconde moitié du XX^{e} siècle, ce taux étant de 77 % en 1940. Les analyses du Pew Research Center (2008) sur la mobilité des Américains donnent des éléments de réponse pour comprendre cette évolution. A l'échelle nationale, cette tendance longue à la diminution de la proportion d'Américains qui vivent dans leur Etat de naissance s'explique par des transformations sociales et démographiques profondes, comme notamment l'augmentation du nombre de diplômés universitaires, qui sont plus mobiles que les personnes ne disposant que du baccalauréat ou d'un niveau d'éducation inférieur. De plus, cette statistique prend en compte l'augmentation de l'immigration internationale : les résidents sur le sol américain nés à l'étranger, qui entrent dans le calcul de la population résidant dans son Etat de naissance, comptent pour 13 % de la population totale en 2007, contre seulement 6 % en 1980 (*idem* p.8). En revanche, au Nevada, on constate une légère augmentation de la part de la population née et résidant dans l'Etat, ce qui semble traduire un affaiblissement de la mobilité. Les facteurs explicatifs sont moins clairs, mais il est possible de faire un lien entre cette évolution et les répercussions de la crise économique qui entravent la mobilité.

Les notions d'« Etats aimants » (*magnet States*) et d'« Etats collants » (*sticky States*) proposées par le Pew Research Center permettent d'affiner la mesure de la rotation des populations au Nevada (2008 pp.9-11). En effet, non seulement le Nevada compte une faible part de sa population née au sein de l'Etat, mais en plus il attire beaucoup de personnes extérieures, ce qui en fait le premier « Etat aimant » avec un taux de 86,4 % de personnes résidant dans l'Etat mais nés ailleurs. En revanche, le Nevada se révèle assez peu performant dans sa capacité à retenir ses natifs. Pour calculer les « Etats collants », la part des habitants résidant dans leur Etat de naissance est divisée par la part des habitants nés dans un Etat mais vivant ailleurs aux Etats-Unis. Selon ce calcul de la capacité de rétention de chaque Etat de ses natifs, le Nevada ne conserve que 48,7 % de ses natifs, ce qui en fait un des Etats les moins « collants », soit un classement au 44^{e} rang sur un total de 51 Etats.

Si le Nevada est particulièrement touché par le *turn-over* et la *transience*, il n'est pas pour autant une exception dans son ensemble régional. L'ouest des Etats-Unis est en effet la région la moins enracinée du pays : seulement 30 % de la population y déclarent avoir passé

toute leur vie dans leur ville natale, contre 46 % dans le Midwest, ensemble régional le plus stable aux Etats-Unis (Pew Research Center 2008 p.6).

Un autre outil peut être mobilisé pour mesurer l'installation de passage des populations, à savoir le « *transience index* » élaboré par le géographe Jan Nijman (2011), qui travaille sur la ville de Miami et sa région. La description de Miami faite par J. Nijman est en grande partie similaire à celle de Las Vegas :

> « La volatilité de la population (*transience*) a toujours été le *genius loci* (esprit du lieu) de Miami : un aller-retour continuel de gens qui remonte à l'époque de Ponce de Leon[i]. Cela n'a fait que s'intensifier à une période plus récente et mondialisée. Très peu de gens ici semblent prévoir un séjour permanent. Pour la plupart, la ville est tout juste un interlude dans le déroulement de leurs vies. »[240] (Nijman 2011 p.118)

L'analyse faite au sujet de Miami peut être entièrement reprise pour décrire Las Vegas. L'« index de volatilité » permet d'affiner le propos et de mesurer statistiquement l'ampleur du phénomène : la figure 75 en présente les principaux résultats et l'encadré 10 la méthodologie.

Figure 75 : Tête du classement du « *transience index* »

Rang	Aire métropolitaine	Score	Population (2000)
1	Miami-Fort Lauderdale (FL)	183	3 876 380
2	Las Vegas (NV)	182	1 563 282
3	West Palm Beach-Boca Raton (FL)	180	1 131 184
4	Orlando (FL)	176	1 644 561
5	Phoenix-Mesa (AZ)	171	3 251 876

Encadré 10 : Méthodologie du « *transience index* »

L'index combine des statistiques pondérées issues du Recensement général de la population de 2000, dont certaines couvrant la période 1995-2000. Sont prises en compte les cinquante aires statistiques métropolitaines (MSA et CMSA) les plus peuplées des Etats-Unis.
L'index est calculé à partir quatre ensembles de données statistiques :

- Pourcentage de la population née en hors de l'Etat de résidence
- Pourcentage de la population qui ne vivait pas dans l'aire métropolitaine en 1995
- Pourcentage de la population née à l'étranger
- Part de la population immigrante (d'origine nationale et internationale) dans la population totale.

Pour chaque ensemble de données, un score entre 1 et 50 a été attribué, permettant ainsi d'obtenir un score total maximum de 200. A noter, le détail de cette pondération n'est pas

[i] Conquistador espagnol et premier gouverneur de Porto Rico, c'est à Ponce de Leon qu'on attribue les premières explorations européennes de la Floride au début du XVI[e] siècle.

explicitée plus en détail par J. Nijman dans son ouvrage. Pour le classement complet, voir l'annexe 9.

Source : Nijman 2011, pp. 122-123 & 215-216.

La tête du classement est occupée par des aires métropolitaines jeunes, même selon les standards américains, et très dynamiques qui connaissent une forte rotation de leur population et une croissance démographique conséquente. Selon cet index, Las Vegas s'impose comme une des villes à la population la plus volatile des Etats-Unis, juste derrière Miami ; la principale différence entre ces deux aires urbaines étant qu'à Miami, c'est l'immigration internationale qui domine[i]. Un deuxième ensemble de villes se démarque, entre la 6e et la 17e positions, comme des aires urbaines plus anciennes dont la population est encore dynamique. Le bas du classement rassemble des villes de l'« Amérique profonde » (*American Heartland*) et de la « Ceinture de Rouille » (*Rust Belt*) qui souffrent d'un fort déficit d'attractivité et connaissant d'importants taux d'émigration.

Indépendamment des mesures statistiques, selon le sociologue R. Futrell la crise immobilière a accentué la visibilité de l'instabilité de l'installation à Las Vegas :

> « La perception de l'installation de passage (*transience*) par les habitants est également renforcée par la récente récession économique qui a engendré une vague de saisies immobilières et de logements vacants dans les quartiers dans toute la vallée. »[241] (Futrell et *alii* 2010a p.32)

Ainsi, la précarité des interactions humaines qui découle de l'installation éphémère de nombre des habitants de Las Vegas dresse un portrait de la vie sociale végasienne marquée par le manque et l'absence.

III _ 2° Les expressions de la citadinité de la déficience : faiblesse des relations de voisinage et du sentiment de communauté

a. Ne pas connaître ses voisins, indice d'une absence de sentiment de communauté

Ne pas connaître ses voisins s'impose comme la première incarnation de la citadinité de la déficience végasienne, comme l'exprime une majorité de locaux. Afin d'en saisir toute la portée, ce regret au cœur des discours végasiens doit être mis en perspective avec la conceptualisation des interactions sociales dans la tradition américaine, présentée dans le

[i] D'après les chiffres du Bureau du recensement, 51,2 % de la population du comté de Miami-Dade est née à l'étranger, contre seulement 21,9 % pour le comté de Clark, la moyenne nationale étant de 12,8 % (American Community Survey 2007-2011, Table DP02).

chapitre 1 comme une des expressions de la citadinité aux Etats-Unis. Les locaux que j'ai interrogés sont nombreux à faire la même description des relations entre voisins :

> « Oh, les gens ne parlent pas à leurs voisins [ici] ! »[242] (questionnaire #11)

> « Je ne connais pas mes voisins tant que ça, [même si] je vis ici depuis presque 9 ans »[243] (questionnaire #17)

> « Je ne connais pas mes voisins, je n'interagis pas du tout avec eux. […] C'est malheureux, mais je ne le fais pas. »[244] (questionnaire #6)

> « Regarde mon quartier : je ne connais personne. Je pense que c'est probablement [le cas] partout de nos jours, les gens ne veulent pas être trop proches de quelqu'un d'autre. »[245] (questionnaire #4)

> « C'est une ville avec beaucoup de passage (*transient city*) et les gens ne font pas la connaissance de leurs voisins autant qu'ils l'aimeraient. Je pense que beaucoup de gens veulent connaître leurs voisins, et certains le font, mais la plupart du temps, j'entends dire que les gens ne font pas la connaissance de leurs voisins parce que les gens bougent tellement. »[246] (questionnaire #5)

La distance entre voisins, qui restent des inconnus les uns pour les autres, fait tellement partie du paysage végasien qu'elle a donné naissance à l'expression « le signe de main Vegas » (*Vegas wave*) et à celle « la communauté du bip et du salut » (*click and wave community*), qu'une personne interrogée dans le cadre du Harwood Report décrit comme :

> « un bip pour ouvrir la porte du garage, faire un salut de la main à son voisin tout en entrant dedans, un bip pour fermer la porte du garage. »[247] (cité dans Harwood et Freeman 2004 p.19)

Façon de prendre au second degré l'isolement social de nombreux habitants, le « signe de main Vegas » incarne le refus d'aller vers l'autre : faire signe à son voisin quand on rentre chez soi, mais rester dans sa voiture et ne pas en sortir avant d'être dans son garage, pour être sûr de fermer la porte à toute discussion (Allen 2006a, Rowley 2013). Sans employer l'expression, Fantasi a avoué qu'elle avait la même attitude quand elle rentrait chez elle, ce qui explique en grande partie pourquoi elle ne connaît pas ses voisins après avoir vécu 9 ans dans la même maison (questionnaire #17).

L'absence de connaissance du voisinage est avancée par les locaux interrogés comme la marque et la conséquence de la faiblesse de la communauté à Las Vegas. Certains vont même jusqu'à affirmer une absence complète de sentiment de communauté chez la majorité des Végasiens :

> « Je pense que nous n'avons pas beaucoup de communauté »[248] (questionnaire #3)

> « Il n'y a pas de sentiment de communauté, les voisins ne se connaissent pas les uns les autres, les gens ne s'installent pas ici, ne prévoient pas de vivre ici pour longtemps »[249] (questionnaire #15)

> « Je suis d'accord avec l'idée que la communauté est vraiment foutue ici […] avec l'idée que la communauté est jetée par la fenêtre »[250] (questionnaire #13)
>
> « Je pense que c'est vrai [cette absence de communauté] : les gens ne veulent pas prendre le risque de se faire beaucoup d'amis parce qu'ils savent que les gens vont probablement partir »[251] (questionnaire #14)
>
> « Faire la connaissance de gens prend du temps et nécessite des efforts partout, mais le défi est encore plus difficile à Las Vegas où tellement de gens emménagent et déménagent de la communauté. Comme le raconte un homme : "Je n'ai pas vraiment de sentiment de communauté dans mon quartier. Je veux dire, c'est tellement transitoire (*transitory*). Les gens vont et viennent. Je pense que les gens sont un peu désabusés et réticents à l'idée de faire confiance ou de faire la connaissance des gens, parce qu'ils vont juste finir par partir de toute façon. " »[252] (Harwood et Freeman 2004 p.12)
>
> « Je ne trouve clairement pas que nous avons un sentiment de communauté. Il n'y a aucun sentiment d'obligation ou de devoir ou de responsabilité [envers la communauté] »[253] (Harwood et Freeman 2004 p.38)

Même pour les habitants qui n'ont pas personnellement ressenti cette absence de communauté, ils reconnaissent la fréquence de cette situation à Las Vegas.

> « C'est vrai que j'entends beaucoup de personnes se plaindre à propos de ça [le manque de communauté] »[254] (questionnaire #7)
>
> « Mon expérience [le fait de connaître ses voisins] est rare parce que nous sommes une communauté tellement volatile (*transient community*), pas autant que nous l'étions avant : ils disaient qu'en moyenne un habitant ici à Las Vegas déménageait tous les 7 ans, et c'est probablement vrai. Quand tu parles aux autres gens, et je parle de ça avec mes étudiants, c'est presque comme si ils ne voulaient pas connaître leurs voisins, ils préfèreraient s'engager dans leur allée, ouvrir la porte du garage, entrer à l'intérieur, fermer la porte du garage, sortir de leur voiture de façon à ce que personne n'ait à interagir. »[255] (questionnaire #22)
>
> « Je trouve que ce serait une généralisation abusive de dire qu'il n'y a pas de sentiment de communauté, mais en même temps c'est une sorte de cliché commun que de dire ça »[256] (questionnaire #1)

Ces impressions sont confirmées par les travaux des sociologues de l'université UNLV (Futrell et *alii* 2010a p.33-36). Selon l'enquête qu'ils ont réalisée en 2010, les résidents de la vallée ne se sentent que « modérément proches de leurs voisins » : près de la moitié des sondés ne vont « presque jamais » (*almost never*) rendre visite à leurs voisins, nombre qui monte à 63 % quand il s'agit de leur rendre un service. De même, les universitaires ont essayé de quantifier l'intensité des rapports sociaux à l'échelle du quartier en élaborant une « échelle de voisinage » (*Neighborliness scale*) qui combine cinq mesures de la confiance et de la perception du bien commun entre voisins. Chaque critère est mesuré de 0 à 20, « les scores les plus élevés sur l'échelle représent[ant] un voisinage très fort et un attachement au

quartier et aux voisins. »[257] (*idem* p.34). Au vu du score moyen de 11,98 (sur 20), les auteurs du rapport concluent à un sentiment de voisinage fragile et précaire.

> « Les participants aux groupes de discussions expliquent qu'ils se méfient de trop s'attacher à leurs voisins. Ils disent que trop de gens sont venus à Las Vegas de façon temporaire sans aucune volonté d'y développer des racines et de redonner (*give back*) au voisinage. »[258] (*idem* p.32)

Lors des entretiens avec des locaux, une multitude d'analyses similaires a été avancée par les habitants pour caractériser la citadinité végasienne, ce que rend compte l'encadré 11.

Encadré 11 : Une citadinité végasienne sous le signe de l'éphémère et du superficiel

« Je pense que parfois, les gens viennent ici pour s'échapper, ils ont peut-être quitté leur ville nationale et ils apprécient être des anonymes. Et je pense que c'est ce qui arrive ici, et tu peux faire ça, tu peux choisir de ne pas les connaître [tes voisins], les gens font ça ici. »[259] (questionnaire #9)

« Je pense que le manque de fierté dans la communauté, de loyauté envers la communauté, je pense que ces choses influencent vraiment la culture, les gens et la façon dont les gens interagissent les uns avec les autres. […] Les gens se méfient à l'idée d'être arnaqués »[260] (questionnaire #15)

« Pour beaucoup les raisons pour lesquelles il n'y a pas beaucoup de cohésion, c'est parce que tu emménages dans une ville, ou un quartier, et tu ne prends pas le temps de connaître tes voisins parce que tu sais que tu ne vas pas rester là pendant longtemps. Je pense que nous devons casser cette mentalité, même si tu ne vas être là que pour peu de temps. »[261] (questionnaire #16)

« En particulier pour les gens qui n'ont pas leurs racines ici, donc des gens qui ne sont pas allés au lycée ici, pour les gens qui ne sont pas ici depuis longtemps, s'ils n'appartiennent pas à une communauté particulière […] c'est difficile pour eux de rencontrer des gens, c'est difficile pour eux de se faire des amis […] souvent, ils trouvent que c'est difficile de trouver des gens avec qui se rapprocher, les voisins sont plus difficiles à approcher ici […] Les gens peuvent être fermés ici. »[262] (questionnaire #21)

« Je ne pense pas que [le sentiment de communauté] est si important que ça pour beaucoup de gens ici. Je pense que la raison en est que beaucoup d'entre eux ne l'ont jamais eu. La plupart des gens ici sont des déplacés (*transplants*), ils viennent d'ailleurs, que ce soit la Californie ou ailleurs… [Dans d'autres villes] tu as un sentiment d'attachement, ce que les gens n'ont pas ici. »[263] (questionnaire #22)

« [l'absence de communauté] basée sur ma propre expérience, je dirai que c'est vrai. Je ne dirai pas que ça ne peut pas changer. Je pense qu'en partie ça a à voir avec la nature transitoire de la ville, les gens n'ont pas nécessairement grandi ici. »[264] (questionnaire #25)

« Les gens veulent créer un sentiment de communauté ici, c'est probablement plus dur ici à cause de la population de passage, parce que c'est tellement volatile, je pense que les gens ont tendance à rejeter le fait que les gens essaient de créer des amitiés ici […] certaines

personnes disent : 'ne te fais pas des amis ici ils seront partis d'ici l'année prochaine'. »[265] (questionnaire #5)

« C'est difficile de venir ici et de développer des racines et d'établir des objectifs sur le temps long, parce que, ayant les casinos, tu as beaucoup de gens de passage, des gens qui viennent ici travailler pour faire de l'argent et ensuite bouger vers là où ils pensent qu'ils souhaitent être. Je ne pense pas qu'il y ait une mentalité de venir ici et d'avoir une qualité de vie ici. Alors, peut-être qu'il n'y a pas l'investissement de la part des gens pour connaître leur communauté, parce qu'ils sont juste là pour faire de l'argent. »[266] (questionnaire #11)

Les auteurs du Harwood Report ont abouti au même constat et mettent en exergue les sentiments d'isolement et de solitude, ainsi que l'individualisme produits par la fragilité des liens sociaux :

> « Demandez aux gens de décrire leur quartier plus en détail, et certains vont vous parler de fête de quartier (*block parties*), de vide-greniers communs, et des gens qu'ils connaissent. Mais la plupart des gens finissent par parler des communautés fermées et des portes fermées et des étrangers qui vivent parmi eux. […] Un homme explique : "Les gens ne savent pas qui vit la porte à côté." […] Une des conséquences de ce lien ténu entre les gens, c'est qu'ils restent éloignés les uns des autres, ou tout du moins ils restent concentrés sur leurs propres besoins et désirs personnels. Quand on leur demande de trouver une devise pour décrire leur ville, les habitants utilisent souvent des expressions comme 'Moi d'abord', ou 'On veut bien vous aider quand on est sûr que ça ne va pas nous mettre en péril', et 'Je suis pour moi, et tu es pour toi'. Le sentiment d'isolation est plus qu'une impression pour les Végasiens. »[267] (Harwwod et Freeman 2004 p.11)

Les habitants établissent alors un lien de quasi cause à effet entre le refus de s'investir dans la communauté et la nature éphémère de l'installation à Las Vegas, avec pour corollaire une vraie difficulté à créer du lien social. Le fonctionnement en continu des casinos et le principe des trois-huit sont souvent perçus comme un obstacle majeur aux bonnes relations de voisinage et un des facteurs explicatifs à l'apathie de certains résidents. Cette difficulté a été ressortie lors des entretiens préparatifs et synthétisée par les auteurs du rapport du Harwood Institute :

> « Dans une ville qui ne s'arrête jamais, quelqu'un doit bien tenir le magasin, assurer la réception, et gérer une multitude d'autres tâches dans cette ville du 24/24. Alors que les gens discutaient de la situation des rassemblements sociaux (*social gatherings*), beaucoup étaient d'accord avec un homme qui a dit : « Les emplois du temps professionnels ne vous permettent juste pas de sociabiliser avec vos voisins » ou de prendre part à des activités avec d'autres personnes. Les gens ont décrit des quartiers où il n'est pas inhabituel d'entendre son voisin rentrer à la maison du travail à 3 heures du matin et de rarement le voir pendant la journée. Comme l'ont évoqué de nombreuses personnes : « C'est vraiment difficile de rencontrer des gens parce que tout le monde travaille à des horaires différents. » Les gens trouvent qu'il est déjà suffisamment difficile de coordonner son propre

> emploi du temps, et encore plus difficile de se rapprocher des autres. »[268] (Harwood et Freeman 2004 p.19)

Les enseignants sont les premiers à saisir les difficultés sociales et familiales qui touchent les parents qui travaillent la nuit et dorment le jour. R. Rowley a recueilli la parole de plusieurs acteurs du système scolaire qui soulignent le fréquent manque d'implication dans la vie quotidienne des enfants de parents qui sont obligés de dormir la journée pour récupérer de leurs horaires de travail décalés (2013 p.144-145).

b. Intériorisation d'un sentiment d'infériorité

Non seulement la vie sociale végasienne est marquée par le manque de connaissance de son voisinage et par la faiblesse de l'investissement social au sein de la communauté, mais en plus elle doit constamment faire face aux comparaisons avec la vie sociale dans les autres villes américaines, ce qui renforce le sentiment de déficience. En effet, selon toutes les personnes interrogées, les difficultés à créer du lien social sont plus grandes à Las Vegas qu'ailleurs.

> « Dans d'autres villes, je trouve ça incroyablement facile de faire la connaissance de gens, mais dans cette ville, à cause de sa personnalité, c'est plus difficile pour les gens qui veulent sortir et faire des rencontres, alors ils se plaignent : 'Oh, c'est une ville où c'est difficile de rencontrer des gens'. »[269] (questionnaire #5)

> « Pour une raison ou pour une autre, ici c'est différent de là où j'ai grandi. Une fois encore, parce que les gens bougent beaucoup. Alors que là où je vivais, là où j'ai grandi, on a habité dans notre maison pendant probablement 15-20 ans avant de vendre et de déménager. Ici, les gens bougent plus que là où j'ai grandi. »[270] (questionnaire #14)

> « [A Las Vegas] je sens que je dois construire la communauté, parce que c'est ce qui manque ici, il n'y a pas de sentiment d'attachement géographique, il n'y a rien de similaire à ce qu'il y a à Chicago : tout est organisé en sous-ensemble et même si vous avez emménagé récemment, les gens vont automatiquement être fiers de vivre à Chicago, alors qu'à Las Vegas, vous avez l'impression que tout le monde essaie immédiatement de s'en aller. »[271] (questionnaire #15)

> « C'est tout le problème : tout le monde vient d'ailleurs dans cette ville. Du coup ils viennent d'endroit qui ont un sentiment de communauté, des villes plus vieilles peut-être, ils ont un centre-ville, ils ont une équipe sportive et alors ils viennent ici, et ils sont du genre 'oh, waouh, attends une minute, il n'y a rien de tout cela [à Las Vegas] !'. Et je pense que les gens restent dans leur banlieue, ils restent dans leur communauté, leur aire locale et ne s'aventurent jamais à l'extérieur. »[272] (questionnaire #5)

Le rapport du Harwood Institute rapporte le même type de commentaire :

> « Là d'où je viens, on avait des trucs comme des fêtes de quartier où les gens se rencontraient pour discuter, et si quelqu'un dans le quartier avait besoin d'aide, les

gens s'uniraient. Mais je ne vis pas ça ici. »[273] (cité dans Harwood et Freeman p.17-18)

L'analyse d'Edward, étudiant de 25 ans qui a passé la moitié de sa vie à Las Vegas, résume parfaitement à mes yeux la citadinité de la déficience végasienne :

> « Vegas a toujours été une ville de passage (*transient city*) : les gens sont toujours allés et venus, très peu de gens sont originaires de Las Vegas. […] Les gens ne s'attendent pas à ce que tu sois dans leur vie dans trois mois de toute façon. […] C'est plus difficile de construire la communauté à cause de ça. C'est plus difficile de créer ces liens solides, et c'est plus difficile d'établir des amitiés profondes et durables, en tout cas c'est l'état d'esprit. […] Il y a continuellement des gens qui me disent ça. Et un grand nombre d'amis me disent qu'ils ont du mal à se faire des amis à cause de ça. […] Il y a ce sentiment que c'est extrêmement difficile à Las Vegas d'avoir ce sentiment de communauté ou d'organiser quelque chose peut-être à cause de la volatilité (*transience*) ou à cause des barrières institutionnelles. […] On n'a pas la même histoire de longue date, les gens n'ont pas les mêmes racines ici, en tout cas pas autant de gens ont les mêmes racines ici. Il y a des gens qui revendiquent le fait d'être Végasiens depuis 3 ou 4 générations, [mais] c'est extrêmement peu et ce n'est pas comme dans les autres villes. »[274] (questionnaire #21)

Le consensus autour d'une citadinité de la déficience est réel au sein de la population végasienne. Il a pour conséquence directe un investissement, social et émotionnel limité, qui se matérialise par une allégeance territoriale faible, voire qui fait défaut.

III _ 3° Vivre à Las Vegas par dépit

Il s'agit ici de chercher à comprendre l'affirmation de l'historien Mike Green, qui a grandi à Las Vegas et pour qui : « les gens ne s'habituent pas à l'idée de vivre à Las Vegas »[275] (entretien 21 octobre 2011).

a. Faiblesse de l'attachement territorial

L'attachement territorial est l'expression du lien émotionnel et affectif que des habitants ressentent envers leur lieu de résidence. Or, pour beaucoup de Végasiens, c'est justement l'absence d'investissement émotionnel qui domine, leur lieu de résidence n'étant que cela et non un lieu d'ancrage et d'appropriation. Les statistiques de l'enquête menée par les sociologues de l'UNLV confirment la prédominance de ce point de vue au sein de la population locale (Futrell et *alii* 2010a p.29). Le sentiment d'appartenance le plus fort (*strong*

sense of belonging to place) ressenti par les Végasiens interrogés concerne la nation américaine (près de 70 %). A l'inverse, les habitants ressentent un faible sentiment d'appartenance à leur ville et leur quartier : 63 % des sondés ne ressentent pas un fort sentiment d'appartenance à leur ville, tout comme 67 % des sondés ne sont pas fortement attaché à leur quartier. Les universitaires proposent des éléments d'explication, élaborés notamment à partir des interactions avec les habitants lors des groupes de discussion :

> « Un élément clé de toute aire métropolitaine durable réside dans le sentiment d'appartenance que les habitants ont envers la région, la force des rapports sociaux, et les sentiments envers leur qualité de vie. Il est claire que la croissance phénoménale des dernières années dans le bassin de Las Vegas a créé à la fois des opportunités et des obstacles aux relations entre habitants. »[276] (Futrell et *alii* 2010a p.27)

> « Les groupes de discussion ont apporté des éléments supplémentaires concernant le sentiment compliqué d'appartenance et d'attachement dans la vallée. Les participants ont exprimé de la fierté dans la croissance de la vallée et dans son statut de destination touristique internationale. Mais ils ressentent aussi qu'un des coûts du développement est la volatilité et l'impermanence dans leurs quartiers, ce qui affectent leur sentiment d'appartement et d'attachement. »[277] (Futrell et *alii* 2010a p.32)

L'enquête permet d'aller plus loin dans l'analyse de la faiblesse de l'attachement territorial en établissant un corollaire entre le lieu de naissance et l'intensité du sentiment d'appartenance : les sondés nés dans le bassin de Las Vegas et dans l'Etat du Nevada sont ceux qui sont les plus attachés à l'aire urbaine dans son ensemble. De même, la durée participe du sentiment d'appartenance : plus les Végasiens habitent longtemps dans l'aire urbaine végasienne, plus ils y sont attachés (*idem* p.30-30).

Cette enquête statistique confirme l'importance de la population de passage et la récurrence des déménagements dans l'appréhension des relations de voisinage, caractéristiques qui impactent négativement l'attachement émotionnel et le sentiment d'appartenance au quartier ou à la ville. Une des répercussions de cet état de fait se mesure dans la très faible participation politique, et surtout dans la faiblesse du volontariat. Les mesures statistiques produites par l'agence fédérale Corporation for National and Community Service affinent l'appréhension de la faiblesse de l'investissement civique à Las Vegas. Les rapports sur le volontariat aux Etats-Unis, *Volunteering in America*[i], quantifient le pourcentage de la population qui s'engage dans des activités de volontariat à l'échelle des aires urbaines (MSA), des Etats fédérés et de l'Etat fédéral. Pour la période 2007-2009, le Nevada se classait à la 50e position, sur les 51 Etats américains, avec un taux de volontariat de 20 %, comparé à une moyenne nationale de 26,5 %. Le Nevada se positionne toujours en bas du classement en 2011, à la 48e position, avec un taux de 22 % comparé à une moyenne nationale de 26,8 %. Les données spécifiques à l'aire urbaine de Las Vegas sont sensiblement identiques avec des taux

[i] Volunteering in America, consulté le 04/04/2011 et 30/07/2013, www.volunteeringinamerica.gov/.

parmi les plus faibles des Etats-Unis, mais en augmentation, passant ainsi de 14 % en 2004 à 23 % en 2011.

Dès lors, le journaliste Geoff Schumacher, qui a beaucoup écrit et travaillé sur Las Vegas (Schumacher 2012), résume les défis qui sont posés à Las Vegas et à ses habitants :

> « Il y a beaucoup de gens qui n'apprécient pas vivre ici […] Il y a aussi la nature volatile de la ville. Il y a tellement de gens qui vivent ici et qui ne prévoient pas de rester ici, ils sont juste là pour une courte période parce qu'ils ont trouvé un boulot ou ils veulent se faire un paquet d'argent en faisant quelque chose pour ensuite partir, rentrer chez eux. Tout le monde ici, très peu de gens qui viennent ici disent 'c'est chez moi', ils disent 'c'est là que je vis pour l'instant, mais je finirai par rentrer chez moi'. Cela rend difficile de dépenser pour améliorer les écoles ou le système de transport, pour créer de nouvelles institutions qui sont importantes parce qu'ils sont du genre 'pourquoi est-ce que je devrai dépenser mon argent pour mes impôts, alors que je ne vais pas rester ici. Tu vois, je ne suis pas engagé, je ne suis pas investi ici'. C'est définitivement un problème. »[278] (G. Schumacher entretien 31 mars 2010)

J'ai entendu des propos similaires à l'analyse de G. Schumacher dans les entretiens que j'ai menés auprès de locaux :

> « Pour dire la vérité, il n'y a pas grand-chose que j'aime au sujet de Las Vegas, à l'exception peut-être du climat et de mon boulot. Je ne peux même pas dire les gens, parce que tu vois, c'est tellement volatile. Les gens vont et viennent. »[279] (questionnaire #3)

> Je me suis toujours décrite comme une habitante réticente (*reluctant*). [Las Vegas] n'a jamais été une destination sur ma carte, pas pour y vivre en tout cas. »[280] (questionnaire #8)

> « [Après 17 ans passé à Las Vegas], je n'ai aucun attachement émotionnel ici. »[281] (questionnaire #17)

b. Une volonté forte de quitter Las Vegas

Marque de la faiblesse de l'attachement territorial à Las Vegas, une portion conséquente des Végasiens exprime leur volonté forte de quitter l'aire urbaine s'ils en avaient l'occasion : c'est l'observation faite par les sociologues de l'UNLV.

> « Quand on leur demande [ce qu'ils choisiraient] s'ils pouvaient vivre là où ils le voudraient, 40 % des résidents de Las Vegas quitteraient le Nevada tout simplement. »[282] (Futrell et *alii* 2010a p.28)

Le constat est ainsi sévère : si 40 % des habitants désireraient quitter Las Vegas, cela signifient qu'ils semblent rester uniquement par défaut. Les auteurs du rapport final ne tirent pas de conclusion directe de ce chiffre, même s'ils l'incluent dans une réflexion plus générale sur « la communauté et la qualité de vie ». En revanche, la presse locale s'est emparée de cette statistique pour en faire l'incarnation du mal-être de nombreux habitants locaux. Ainsi,

tous les principaux médias végasiens ont traité le sujet. On a pu lire en première page du *Las Vegas Sun*, « Enquête : 4 résidents sur 10 veulent quitter Las Vegas » (Schoenmann 2010) ; le *Las Vegas Review Journal* s'est demandé « qu'est-ce qui nous fait rester ici ? » (Schumacher 2010) ; et l'antenne locale de la radio publique NPR a consacré une émission spéciale intitulée « Quitter Las Vegas » (KNPR 2010). L'importance de la couverture médiatique a donné lieu à de vives discussions au sein de la population locale et à un vrai débat quant à l'attachement des Végasiens à leur lieu de résidence. Ces différents médias partagent tous la même analyse, condensée dans une formule familière et qui a inspiré l'illustration du *Las Vegas Sun* (figure 76) : les rats cherchent à quitter le navire et il faut fuir Las Vegas tant qu'il en est encore temps.

Figure 76 : Quitter un navire végasien à la dérive

Source : John Coulter *in* Schoenmann 2010.

Plusieurs éléments sont mis en avant pour expliquer l'envie de fuir Las Vegas : les très grandes difficultés économiques auxquelles doivent faire face les Végasiens sont avancées comme la principale motivation au départ. Il faut ici souligner que l'enquête a été publiée en 2010 soit au cœur de la récession économique.

> « La récession est sûrement le premier facteur [explicatif]. Las Vegas a l'un des taux de chômage les plus élevés de la nation. Si les gens ne peuvent pas trouver du travail ici, il est probable qu'ils veuillent déménager là où ils pensent pouvoir trouver du travail. »[283] (Schumacher 2010)

> « "Apparemment, les gens semblent vouloir partir parce que les emplois ne sont plus disponibles et les emplois représentaient une force massive d'attraction ici" explique [le sociologue et responsable de l'enquête] Futrell. Néanmoins, une partie [de l'explication] peut être le sentiment pour certains d'être piégés ici : étant des emprunteurs dont la propriété vaut moins que leur hypothèque (*underwater mortgage*) pour plus de 80 % des foyers de la vallée ou incapables de trouver un

> emploi attractif ailleurs (le taux de chômage aux Etats-Unis étant de 9,7 %). »[284] (Schoenmann 2010)

Toutefois, il n'est pas seulement question d'une diminution des opportunités économiques, qui, si elle a été plus particulièrement conséquente à Las Vegas, est un phénomène généralisé à l'ensemble des Etats-Unis depuis le début de la crise économique en 2007. Ce qui est mis en avant comme travers fondamental dans l'incapacité de Las Vegas à retenir ses habitants, c'est une fois encore l'inconsistance du sentiment de communauté qui n'engendre pas d'attachement émotionnel. Les pouvoirs locaux sont accusés d'avoir été incapables de promouvoir un sentiment de communauté, trop occupés à exaucer les souhaits des acteurs du tourisme aux dépens des locaux :

> « A Las Vegas il a toujours été question de croissance et de jeu. […] Cet objectif limité à transformer un point d'eau sur la Vieille piste espagnole en une destination internationale de près de 2 millions d'habitants. Mais ces obsessions ont coûté cher. Las Vegas a courtisé les touristes et le développement aux dépens d'un fort sentiment de fierté civique et d'investissement dans la communauté. C'est un super endroit pour faire de l'argent, mais pour beaucoup ce n'est pas un lieu désirable pour vivre et fonder une famille. »[285] (Schumacher 2010)

> « Réfléchissant aux résultats de l'enquête, les élus locaux, les résidents et d'anciens Végasiens ont évoqué le fait que les gouvernements locaux ne sont pas arrivé à promouvoir un sentiment de communauté au même rythme que les promoteurs multipliaient les maisons en stuc serrées comme des sardines. »[286] (Schoenmann 2010)

G. Schumacher souligne d'ailleurs que la situation est pire à Las Vegas qu'ailleurs : il évoque une enquête conduite à Phoenix, et similaire à celle réalisée par les sociologues de l'UNLV, selon laquelle seulement 21 % des habitants expriment le souhait de quitter l'Arizona s'ils en avaient l'opportunité (Harlan et *alii* 2007). Alors même que Phoenix partage de nombreuses caractéristiques en matière de jeunesse de l'aire urbaine, d'ampleur des phénomènes migratoires et de présence d'une importante population de passage, Las Vegas est encore une fois considérée comme la mauvaise élève. On retrouve ici l'intériorisation d'une infériorité de Las Vegas même par rapport à des villes qui souffrent des mêmes maux qu'elle, qui s'exprime par une certaine amertume :

> « Est-ce que Las Vegas est un endroit tellement pourri (*lousy*) que près de la moitié des résidents partirait s'ils le pouvaient ? »[287] (Schumacher 2010)

Quand la parole est donnée aux habitants, les mêmes formes et expressions de la citadinité de la déficience sont réitérées. Pour illustrer son article, le journaliste J. Schoenmann cite Thom Reilly, ancien gestionnaire du comté de Clark et vice-président du groupe hôtelier Harrah's, c'est-à-dire une personne dont on s'attend, en raison de ses responsabilités professionnelles et politiques, à ce qu'il soit particulièrement investi dans la vie locale végasienne. Or, il n'en est rien :

> « J'ai vécu à San Diego moins longtemps [qu'à Las Vegas] et je connais mieux mes voisins parce que je peux marcher jusqu'au restaurant, au supermarché, pour aller me faire couper les cheveux… et je vois des gens faire de même : le sentiment de communauté est accentué [à San Diego] parce que vous n'êtes pas toujours obligé d'être dans votre voiture. »[288] (Schoenmann 2010)

La mise en ligne de cet article offre une occasion de saisir l'intensité des débats à la suite de la mise en exergue des déficiences de la vie sociale végasienne : plus de 200 de commentaires ont été postés par les lecteurs (215 exactement), un chiffre bien supérieur à la moyenne et indicateur de l'intérêt pour le sujet. La violence des réactions est le trait commun le plus marquant : les critiques envers Las Vegas sont acerbes et ses détracteurs n'hésitent pas à s'attaquer les uns les autres.

Les mauvaises conditions économiques, l'absence de véritable attachement territorial et la stigmatisation de Las Vegas sont alors avancées par les habitants comme les motivations principales de leur souhait de quitter Las Vegas, comme l'exprime sous le pseudo de « Sofakingbored », un (ou une) Végasien :

> « Personnellement, j'ai hâte de quitter cet endroit. Bien sûr, j'adore pouvoir sortir à n'importe quelle heure et il y a des tonnes de choses à faire, mais je n'ai jamais rencontré des gens aussi agressifs dans aucun des autres endroits où j'ai habité. Il n'y a pas de sentiment de communauté, de communication ni de culture, et j'attribue cela à la population de passage (*transient population*). Beaucoup vont et viennent mais ne restent pas longtemps, et beaucoup travaillent à des horaires décalés et n'ont souvent pas l'opportunité de ne serait-ce que rencontrer leurs voisins. »[289] (Schoenmann 2010 partie commentaires)

Les entretiens que j'ai menés avec les locaux confirment ce souhait et permettent de dégager deux profils : d'une part, de jeunes adultes qui veulent partir dans le cadre de leurs études, et d'autre part, des personnes plus âgées qui ne conçoivent absolument pas de passer leur retraite, ni même de finir leur vie, à Las Vegas. Les jeunes étudiants expriment le plus souvent le souhait de partir afin d'avoir accès à une meilleur éducation. Par conséquent, ils se considèrent comme en transit, eux-mêmes une incarnation de cette population de passage tellement décriée. Pour Justin inscrit dans une université en dehors de l'Etat pour la rentrée prochaine : « pourquoi faire un effort » (*why bother*) pour améliorer les choses puisque de toute façon il ne sera bientôt plus là ? (questionnaire #12). Le mot d'ordre est alors le suivant : je suis prêt à partir.

> [Au sujet de son fils] « Il a hâte de partir et je ne sais pas si c'est parce que c'est un ado, donc peu importe. C'est catégorique, il ne veut pas vivre ici. Il est prêt à partir. »[290] (questionnaire #18)

> « Je suis prêt à me tirer d'ici ! Je veux retourner vivre à Boston où les gens en ont quelque chose à faire de ta recherche ou que tu sois un doctorant. Ici les gens ne s'intéressent [à toi] que si tu es une serveuse. Je suis vraiment prêt à partir. »[291] Jeff, étudiant en rhétorique à UNLV (carnet de terrain 9 mars 2011)

Outre le temps des études, les étudiants que j'ai rencontrés ne se projettent absolument pas vivre à Las Vegas dans le futur. Travis est particulièrement explicite sur la question : pour lui, il était hors de question de même considérer revenir à Las Vegas après ses études universitaires, alors même qu'il y vit depuis qu'il a deux ans. De même, Edward n'envisage absolument pas de s'installer à Las Vegas à la fin de son doctorat, comme le suggère sa réponse à la question « Où voudrais-tu habiter plus tard ? » :

> « J'irai presque jusqu'à dire n'importe où à part Vegas ! Je vis ici et je ne déteste pas vivre ici, mais je ne me sens pas attiré ici, je pense que dès que j'aurai fini mon doctorat, dès que j'aurai terminé mes études, je ne crois pas que j'aurai envie de rester ici. Je reviendrai et je séjournerai ici et j'apprécierai séjourner ici, Vegas a ses charmes mais je pense que j'ai fait mon temps ici. »[292] (questionnaire #21)

Loin de ne concerner que les jeunes adultes, le désir de quitter Las Vegas est courant parmi les habitants plus âgés qui se demandent où ils passeront leur retraite. Plusieurs des locaux que j'ai interrogés ne peuvent imaginer passer leurs beaux jours à Las Vegas, même après y avoir passé la majeure partie de leur vie :

> « On va probablement déménager de Las Vegas, pour tout te dire, une fois que je prends ma retraite, ouais je partirai »[293] (questionnaire #3)

> [Après 30 ans passés à Las Vegas] « Absolument, nous allons partir, nous partons. La ville devient trop grande, c'est juste trop étendu. Nous préférons les plus petites villes où la culture n'est pas aussi frénétique, [où] on a un sentiment de communauté. Nous n'avons pas ça ici, nous n'avons pas l'impression d'avoir ça ici, ma femme et moi. »[294] (questionnaire #22)

De même pour William Thompson, après avoir élevé sa famille et passé 34 ans à Las Vegas, l'absence d'ancrage surprend : alors même que d'après son propre aveu, il est très heureux à Las Vegas, il ne conçoit pas de rester.

> « Je veux pouvoir vendre ma maison et déménager un de ces jours, c'est pas pressé. Mais je veux pouvoir partir dans trois ans environ. »[295] (entretien 12 mars 2010)

La norme est tellement de quitter Las Vegas au moment de la retraite que quand Laura exprime sa volonté de rester dans l'aire urbaine auprès de ses collègues, elle se sent comme une exception :

> « Je prends ma retraite l'année prochaine et quand les gens me demandent 'Alors, tu restes ?', et que je dis 'Ouais !', c'est du genre 'Vraiment ??'. C'est juste la norme ici [de partir]. »[296] (questionnaire #11)

Barbara, qui travaille avec des personnes âgées, suggère des éléments d'explication qui permettent de comprendre le refus de vieillir, voire de mourir à Las Vegas. En collectant les souvenirs des personnes âgées de leur vivant dans le cadre d'un projet d'« histoire orale »

(*oral history*) avec l'université[i], ainsi qu'en travaillant pour une entreprise de pompes funèbres, elle peut mieux rendre compte des décisions concernant les modes de sépulture. Selon elle, la nature éphémère de l'installation à Las Vegas, comportement généralisable à l'ensemble de l'Ouest américain, a des répercussions directes sur le travail des maisons funéraires locales :

> « Ce que nous faisons avec les mourants ou avec les morts est vraiment indicatif de ce qui se passe […] dans la moitié ouest des Etats-Unis, et ça se passe probablement ainsi depuis les vingt dernières années, avec le caractère de passage de tout ça, l'augmentation de crémation a régulièrement augmenté [*sic*]. […] dans la région de Las Vegas, on est clairement au-dessus des 60 % de crémations. C'est beaucoup ! Mais c'est moins cher parce qu'on peut transporter les cendres vers là où on veut, ou parce qu'on a le sentiment que personne ne viendra sur votre tombe parce que sa famille vit ailleurs et qu'on est mort ici. [… D'ailleurs] c'est différent ici, les funérailles ont tendance à être plus petites parce qu'on ne connaît pas autant de monde. »[297] (questionnaire #8)

La nature éphémère de l'installation à Las Vegas est en effet corroborée par la statistique : en 2007, le Nevada connaissait le plus fort taux de crémation du pays, ce type de sépulture étant choisi dans 70 % des cas, soit le double de la moyenne nationale. Pour les acteurs locaux et nationaux du secteur funéraire, la « *transience* » est de loin le principal facteur explicatif et cette analyse fait consensus (Eckhouse 2009).

Le bilan est ainsi particulièrement sévère : les jeunes veulent partir pour leurs études, les personnes âgées veulent partir pour leur retraite, et si l'on s'en tient aux paroles recueillies sur place, confirmées par l'enquête de l'UNLV, un grand nombre d'adultes entre ces deux catégories n'attendent qu'une chose : quitter eux aussi Las Vegas.

Conclusion du chapitre 6

Ce chapitre a été l'occasion d'écouter des habitants de Las Vegas décrire leur rapport à la ville et aux autres habitants, permettant ainsi de donner des éléments de réponses aux interrogations sur la nature de la vie quotidienne végasienne. Dans la mesure du possible, les ressentis individuels ont été étayés par des statistiques et des enquêtes représentatives de plus grande ampleur que celles que j'ai pu mener personnellement sur le terrain. Les paroles ainsi collectées font ressortir le manque ou la faiblesse : de la communauté, des relations de voisinage, de l'attachement territorial, qui sont autant de points d'ancrage de la citadinité

[i] www.library.unlv.edu/oral_histories/.

américaine (cf. chapitre 1). Dès lors, la majorité des Végasiens avec qui j'ai échangé expérimente ce que j'ai appelé la citadinité de la déficience, qui semble s'imposer comme le paradigme dominant de l'appréhension de la vie quotidienne à Las Vegas.

Outre l'absence et la déficience, il ressort des entretiens avec les habitants de Las Vegas une construction identitaire problématique qui s'opère forcément en relation avec la spécialisation touristique. Si l'importance économique du tourisme ne peut être niée car il constitue le principal moteur de l'économie locale, les imaginaires touristiques qu'il a produits et qu'il diffuse à grands renforts de marketing impactent directement la perception des Végasiens dans l'opinion commune américaine. La stigmatisation de Las Vegas est source de décrédibilisation pour la ville mais également pour ses habitants qui souffrent d'être associés aux clichés sur les stripteaseuses et joueurs invétérés. Ce chapitre présente ainsi une image instantanée de la citadinité végasienne à la fin des années 2010, selon une approche synchronique.

Affirmer que tous les Végasiens détestent la vie à Las Vegas serait néanmoins une généralisation abusive. Dès lors, la troisième partie de cette thèse propose d'interroger les dynamiques et les processus d'évolution de la citadinité végasienne, s'appuyant sur une vision diachronique des dynamiques d'appropriation qui inversent la tendance d'une citadinité de la déficience et renforcent l'attachement émotionnel et symbolique des Végasiens envers leur ville.

TROISIÈME PARTIE

Introduction de la troisième partie

Alors que deuxième partie proposait un bilan de l'urbanité et de la citadinité actuelle à Las Vegas, cette troisième et dernière partie interroge les processus de transformation de l'urbanité et de la citadinité dans l'aire urbaine végasienne, s'attachant aux temporalités et insistant sur la profondeur temporelle de leur construction. Ce dernier temps de la réflexion relit la notion de citadinité de la déficience au travers de la notion d'appropriation qui entend en montrer les dynamiques récentes.

J'ai en effet constaté lors de mes terrains successifs une amplification de la mobilisation individuelle et la mise en acte de politiques urbaines spécifiquement tournées vers la transformation de l'urbanité et de la citadinité végasienne au tournant des années 2000 et 2010. Ces dynamiques, encore à l'état de prémices, ont été observées avec plusieurs interrogations en trame de fond :

1) Comment les acteurs locaux, individus comme élus locaux, cherchent à améliorer et développer le sentiment d'appartenance et l'appropriation de Las Vegas au sein de la population locale ?
2) Quels outils ont été mobilisés pour atténuer la citadinité de la déficience, pour rassembler la population locale autour d'objet(s) de rassemblement commun(s) et ainsi générer une vraie fierté à se dire Végasien ?
3) Qui sont les acteurs qui sont à l'origine des dynamiques récentes de transformation de l'urbanité et de la citadinité végasienne ?

La troisième partie s'engage dans l'identification de processus naissants, plus ou moins affirmés, qui souhaitent atténuer le déficit d'appropriation symbolique et émotionnelle, au sein de la population locale. Pour cela, le propos joue sur les échelles d'analyse, en s'éloignant des ressentis individuels auxquels s'intéressaient la deuxième partie, pour se focaliser sur le rassemblement d'individus au sein d'associations ou de mouvements collectifs. Ce glissement est associé à une focalisation du regard de l'intégralité de l'aire urbaine à la seule municipalité de City of Las Vegas et notamment au cœur historique de la municipalité. Les dynamiques de transformation de l'urbanité et de la citadinité observées

lors de mes séjours successifs se concentrent en effet au sein du territoire municipal de City of Las Vegas, tout en en rayonnant sur l'ensemble de l'aire urbaine comme le confirme notamment la couverture médiatique qui en est faite.

Le chapitre 7 travaille la notion d'appropriation sous l'angle des temporalités en cherchant à identifier les vecteurs d'appropriation et de revendication de l'identité végasienne. Le patrimoine est alors envisagé comme un facteur prometteur de rassemblement et de consolidation de l'appropriation de l'histoire locale par les Végasiens.

Le chapitre 8 se focalise plus spécifiquement sur le centre-ville de City of Las Vegas qui est au cœur de la volonté de transformer l'urbanité et la citadinité végasienne. Une évaluation du potentiel du centre-ville comme support de renouveau pour les habitants de Las Vegas conduit à étudier l'imbrication des jeux d'acteurs, entre secteur public et secteur privé. Le centre-ville est alors étudié comme une terre d'expérimentation de politiques urbaines et culturelles destinées à façonner un autre visage de Las Vegas plus à même de susciter l'adhésion et l'appropriation de la population locale.

La troisième partie suit une approche diachronique et dessine des pistes d'évolution de l'urbanité et de la citadinité végasiennes. L'analyse des discours prend le pas sur l'explicitation de dynamiques avérées. Les enjeux politiques et théoriques présentés sont au cœur de l'appréhension de l'aire urbaine végasienne en ce qu'ils laissent entrevoir un possible changement urbain autour d'une reconstruction en profondeur de l'identité végasienne.

Chapitre 7

Vecteurs d'appropriation et de revendication de l'appartenance végasienne

En qualifiant de citadinité de la déficience la citadinité végasienne, l'accent a porté essentiellement sur une appréhension négative de la vie à Las Vegas, caractérisée par l'absence et le manque. L'approche diachronique qui guide cette troisième et dernière partie invite à identifier les dynamiques et processus qui participent de l'appropriation de l'identité végasienne par ses habitants, qui participent de la relativisation et de l'atténuation de la citadinité de la déficience. L'approche sous l'angle des temporalités conditionne le questionnement au cœur de ce chapitre :

1) Quels sont les facteurs attractifs avancés par les habitants qui apprécient vivre à Las Vegas ?

2) L'ancrage dans la durée de la résidence à Las Vegas suffit-elle à produire une appropriation forte au sein des habitants ?

3) Quels sont les outils et les vecteurs mobilisables pour améliorer l'appropriation et la revendication de l'appartenance végasienne ?

Dans un premier temps, il s'agit de donner la parole à ceux qui s'inscrivent en faux par rapport à la vision dominante d'une citadinité de la déficience qui serait incontournable à Las Vegas. L'étude des dynamiques d'appropriation à l'échelle individuelle (I) est complétée par une réflexion sur les processus de mobilisation collective, vecteurs de rassemblement et de consolidation de la communauté, ayant par conséquence une influence sur la citadinité végasienne (II). J'envisage alors le patrimoine et les initiatives de patrimonialisation comme de possibles facteurs d'appropriation au sein de la population locale.

I _ Appropriation symbolique et émotionnelle à l'échelle individuelle : des processus en cours mais inaboutis ?

I _ 1° Les facteurs d'appréciation et d'attraction envers Las Vegas

Certes, beaucoup de gens détestent vivre à Las Vegas, voire rêvent de partir. Néanmoins, pour tout un pan de la population locale Las Vegas est un endroit agréable : si 40 % de la population végasienne souhaiteraient quitter l'aire urbaine s'ils le pouvaient, cela veut aussi dire que 60 % désirent rester (Futrell et *alii* 2010a p.28). L'enquête statistique menée par les sociologues de l'UNLV donne en effet des indications sur le degré d'appréciation de la vie végasienne au sein de la population locale. Environ un tiers de la population ressent un fort sentiment d'attachement (*strong sense of belonging*) envers le bassin de Las Vegas (35,5 %), leur ville (36,9 %) et leur quartier (33,2 %). La durée de résidence influence sur le degré d'attachement : les natifs du bassin sont les plus attachés à Las Vegas (55,9 %), le taux le plus élevé constaté par l'enquête. Plus largement, 77 % des habitants interrogés déclarent avoir une bonne ou plutôt bonne qualité de vie ; et 39 % estiment que celle-ci sera meilleure ou bien meilleure dans 10 ans (*idem* p. 41). A l'occasion des entretiens que j'ai réalisés avec des locaux, j'ai eu l'occasion d'entendre ces habitants qui « adorent vivre à Las Vegas ». Sept des personnes interrogées ont exprimé avec emphase leur appréciation de la vie à Las Vegas (questionnaires #5, 6, 7, 14, 22, 24, 26). Toutefois, même parmi ces amateurs de la vie végasienne, 4 reconnaissent l'existence d'un manque de communauté et d'interactions entre voisins, même s'ils ne l'ont pas expérimenté personnellement ou si cet état de fait ne suffit pas à leur rendre vie insupportable (questionnaires #.5, 6, 14, 22).

Pour comprendre cet amour que ressentent certains habitants envers Las Vegas, il faut tout d'abord expliquer ce qui a rendu l'aire urbaine si attractive ces trente dernières années pour la foule de personnes qui sont venues s'y installer.

Loin d'être une motivation futile ou secondaire à première vue, l'importance du climat a été mentionnée très souvent dans les entretiens que j'ai conduits, au point de s'imposer comme l'une des forces d'attraction de Las Vegas. A la question « qu'est-ce que vous aimez à Las Vegas », un tiers des locaux que j'ai interrogés ont ainsi répondu le climat, et pour deux personnes, c'était même un des principaux facteurs ayant motivé leur installation à Las Vegas. Su Kim résume ainsi ce qui plaît le plus à Las Vegas : « on n'a pas à se préoccuper de l'hiver ici. »[298] (questionnaire #1). A l'inverse, dans seulement 1/5e des entretiens le climat a été présenté comme une source de désagrément ; bien que même les amateurs de chaleur parlent des inconvénients du climat semi-aride de la vallée de Las Vegas qui est une « épée à double tranchant » (*double-edged sword*) à la fois « bénédiction et malédiction » (*a blessing and a curse*) (questionnaire #1). Ces réponses reflètent des tendances nationales plus globales sur les motivations de la mobilité américaine (Pew Research Center 2008). Selon une étude du

Pew Research Center, le climat apparaît dans le top 10, à la 6e position, du classement des principales raisons motivant un déménagement, soit 18 % des réponses (p.13). Toutefois, ce facteur est plus important pour les personnes qui vivent dans l'ouest des Etats-Unis : 29 % des personnes qui résident dans cet ensemble régional considèrent le climat comme une motivation majeure de déménagement (*idem* p.17).

Même si le climat est un vrai atout à Las Vegas, l'abondance d'opportunités économiques, soutenue par la croissance, est un facteur d'attraction autrement plus important. Toutes les personnes que j'ai interrogées se sont installées à Las Vegas pour des raisons économiques : soit parce qu'elles, ou leurs parents, avaient décroché un emploi ou parce que les opportunités de faire des affaires leur paraissaient suffisantes pour leur garantir de trouver du travail sur place. Cette attractivité végasienne s'inscrit parfaitement dans les tendances nationales, mises en évidence par l'étude du Pew Research Center. Selon ce rapport, la majorité des personnes qui déménagent le font parce qu'elles sont attirées par les opportunités économiques et l'accessibilité à l'emploi, qui constituent le principal facteur explicatif de la mobilité aux Etats-Unis. Ainsi, 44 % des personnes qui déménagent (*movers*) présentent comme principale motivation la catégorie « *job or business* », soit l'emploi et les opportunités économiques (*idem* p.13). L'attractivité économique de Las Vegas doit également être replacée dans son contexte régional, puisque l'ouest américain dans son ensemble a été un moteur de croissance (cf. chapitre 3).

R. Harwood et J. Freeman (2004) mettent en avant le rôle des opportunités économiques dans l'attractivité de Las Vegas :

> « Les opportunités, l'espoir, et le sentiment d'un monde de possibles sont ce que de nombreuses personnes ont dit être venues chercher quand ils ont emménagé à Las Vegas. »[299] (Harwood et Freeman 2004 p.37)

Ils s'appuient sur des commentaires d'habitants qui présentent Las Vegas comme un lieu qui donne sa chance à tous les nouveaux venus et permet de réaliser ses ambitions :

> « Les gens viennent ici avec un rêve, et Las Vegas est l'endroit où vous pouvez le réaliser. C'est totalement à portée de main. »[300] (cité dans Harwood et Freeman 2004 p.7)

Dans les entretiens que j'ai menés avec des locaux, le constat est identique. Las Vegas est ainsi décrite comme une « terre d'opportunités » (*land of opportunity*, questionnaires #2 et 5) où l'on peut réaliser ses rêves et qui n'est pas sans rappeler le vaste monde de possibles offert par la conquête de l'Ouest, comme le sous-entend Tom :

> « Je pense qu'on peut être là depuis un jour ou une année, peu importe, un Végasien est quelqu'un qui est comme les anciens pionniers qui sont venus dans l'Ouest pour les opportunités, des gens qui voulaient quelque chose de mieux. »[301] (questionnaire #5)

Loin d'être une image romancée, la conquête de l'Ouest s'inscrit dans l'histoire personnelle de Laura, puisque ses grands-parents sont venus s'installer à Las Vegas en 1905, portés vers l'ouest par la Ruée vers l'or (questionnaire #11). Pour Robert, le climat économique très favorable de Las Vegas est la facette qu'il préfère de la ville :

> « Jusqu'à ce que notre économie ne s'effondre, ce que j'appréciais vraiment ici c'était que n'importe quel individu lambda pouvait venir ici et se bâtir une petite vie. »[302] (questionnaire #19)

La figure du voiturier (*valet*) est devenue emblématiques de la réussite façon Vegas, à tel point qu'elle s'est imposée comme l'un des mythes végasiens répété à l'envie quand il s'agissait de décrire les opportunités économiques offertes à tous à Las Vegas. La presse locale s'est ainsi intéressée à la véracité de la « mystique » autour de ce métier, du « mythe du voiturier [au salaire] à six chiffres » (*six-figure valet* – Levitan 2007).

> « Vous pouvez entendre ces chuchotements dès que vous arrivez en ville : les voituriers peuvent se faire [des salaires] à six chiffres – juste en garant des voitures. […] On affirme régulièrement que les voituriers peuvent gagner 100 000 dollars par an. Principalement exemptés d'impôt. Pour garer des voitures. […] Peut-être que c'est une légende urbaine, une exagération de plus dans une ville qui matraque de fantasmes jusqu'à ce que les gens y croit. Comme la version végasienne du Yéti, mais dans un uniforme chic et affichant un beau bronzage. Si cet être mythique existe, nous voulions apercevoir ce gareur de voiture aisé. Voilà ce que nous avons découvert dans notre quête pour confirmer l'existence du voiturier à six chiffres. »[303] (Allen 2006b)

Gagner 100 000 dollars par an correspond à un salaire mensuel de plus de 6 000 euros, soit bien assez pour acheter une, voire deux voitures, ainsi qu'une maison d'une taille conséquente, et assez pour payer des études universitaires à ses enfants, en d'autres mots : derrière ce salaire se profile le rêve de l'ascension de l'échelle sociale pour accéder à la classe moyenne pour un niveau de qualification quasiment nul. Cette arrière-pensée explique la diffusion massive du mythe du voiturier : dans l'opinion commune locale, voire nationale, à Las Vegas, en garant des voitures, on peut accéder au rêve américain, ce qui participe de l'attractivité de l'installation dans l'aire urbaine. Même si le journaliste du *Las Vegas Sun* souligne que, dans les faits, personne ne connaît de voiturier qui gagne 100 000 dollars par an, le salaire moyen pour ce type d'activité est d'environ 60 000 dollars, soit pour un responsable syndical « l'un des meilleures boulots de la classe moyenne »[304] (Allen 2006b), et plus que le revenu médian par foyer dans la MSA de Las Vegas qui était de 49 546 dollars en 2012[i].

Le même constat peut être fait pour de nombreux emplois du secteur touristique comme les serveuses et les portiers (*bellmen*), grâce aux compléments de salaire que représentent les pourboires, qui peuvent être proportionnellement représentatifs des gains des joueurs de

[i] ACS 2012 'Median income in the past 12 months (in 2012 inflation-adjusted dollars)', Table S1903.

casinos. Il n'est d'ailleurs pas rare pour les employés de ces établissements de recevoir leur pourboire en jetons. L'historien H. Rothman (2003) décrit alors Las Vegas comme « la dernière Detroit » (*The Last Detroit*). Selon lui, la transition d'une économie industrielle à une économie post-industrielle tournée vers le tertiaire marque la fin du « rêve américain d'antan » (*yesteryear's American dream*) pour des ouvriers qui espéraient s'élever socialement, et qui s'incarnait notamment dans de grandes villes comme Detroit. Grâce à sa spécialisation touristique et au rôle des syndicats locaux, Las Vegas serait :

> « le dernier endroit dans la société américaine où les travailleurs non qualifiés et semi-qualifiés peuvent gagner un salaire de classe moyenne et créer à partir de ces dollars la prospérité qui était autrefois le symbole de la classe ouvrière syndiquée américaine. »[305] (Rothman 2003 p.63)

Cette formule a eu beaucoup de succès et a été reprise de nombreuses fois dans la littérature car elle résume la promesse de Las Vegas pour la majorité de ceux qui viennent s'y installer : une promesse de réussite économique et sociale, accessible même, et surtout, pour ceux dénués de diplôme ou de qualification, associée à un niveau de vie relativement peu cher, notamment en comparaison avec l'envolée des prix dans la Californie voisine. A plusieurs reprises, les personnes que j'ai interrogées ont loué le coût de la vie bien plus abordable dans la vallée de Las Vegas qu'en Californie, au point d'en faire un argument très important dans le choix de déménager. Entendu à de multiples reprises sur le terrain, les Végasiens aiment dire que quitter le sud californien pour Las Vegas permettait de vivre dans une maison de même taille qu'en Californie mais pour un loyer moins cher, ou d'acheter une maison beaucoup plus grande au même prix. Grâce au site spécialisé dans la vente immobilière Zillow[i], il est possible de confirmer cette description. Ce site permet à partir des estimations des valeurs immobilières qu'il propose de suivre avec finesse l'évolution des prix de l'immobilier[ii], du début des années 2000 aux records du milieu de la décennie (2006) et après l'éclatement de la crise.

Figure 77 : Comparaison des valeurs immobilières (*Home Value Index*) d'après Zillow.com

Aire urbaine étudiées / Dates	Las Vegas	Phoenix	Riverside	Los Angeles	Etats-Unis
2003 (novembre)	176 000 $	154 000 $	231 000 $	405 000 $	148 000 $
2006 (février)	307 000 $	281 000 $	402 000 $	617 000 $	190 000 $
2011 (mai)	120 000 $	128 000 $	185 000 $	398 000 $	150 000 $

D'après la figure 77, les prix moyens de l'immobilier ont toujours été inférieurs dans l'aire urbaine végasienne à ceux des marchés du sud de la Californie, comme Los Angeles et Riverside, et à peu près égaux avec ceux de Phoenix. Même si les prix de l'immobilier

[i] Zillow, consulté le 02/10/2013, www.zillow.com/local-info.

[ii] Le *Home Value Index* est construit à partir des *Zestimates*, c'est-à-dire les estimations calculées par le site Zillow des prix des biens immobiliers dans l'ensemble des Etats-Unis.

végasien ont fortement augmenté avec le boom du milieu des années 2000, le différentiel du coût de la vie entre le sud du Nevada et la Californie, qui fournit la majorité des Néo-Végasiens, s'est imposé comme un important facteur d'appréciation de la vie à Las Vegas.

Les défenseurs de Las Vegas s'appuient ainsi principalement sur le climat et le contexte économique pour justifier leur appréciation de cette ville. Toutefois, énumérer les atouts végasiens ne suffit généralement pas à convaincre les sceptiques des attraits de Las Vegas : il faut encore combattre les clichés qui viennent de l'intérieur, diffusés par les locaux eux-mêmes.

I _ 2° S'inscrire en faux contre des clichés qui viennent de l'intérieur

> « Las Vegas est une fois de plus en butte aux critiques, et contrairement aux périodes d'opinion anti-Vegas du passé, cette fois, ça vient aussi de l'intérieur (*from the inside*). »[306] (Reza 2010)

Le natif de Las Vegas et journaliste, James Reza, met ici le doigt là où ça fait mal : non seulement les Végasiens doivent se battre contre les clichés et la mauvaise image largement diffusés par l'extérieur, mais en plus, pour ceux qui apprécient vivre à Las Vegas, il faut chercher à faire entendre sa voix écrasée sous le poids des discours de la citadinité de la déficience. Il résume ainsi, dans un style acerbe qui lui est propre, cette litanie de critiques adressées par les Végasiens eux-mêmes envers Las Vegas :

> « Je t'entends bien, Détracteur de Vegas. Pas que je le veuille, bien sûr, mais je n'ai pas vraiment le choix. J'ai été exposé à tes diatribes anti-Vegas alimentées à la bière dans mon bar du coin. Je suis tombé sur La Haine alors que bêtement j'examinais avec soin la partie commentaire non censurée du site internet du journal local (notamment lisant une histoire au sujet d'une étude de l'UNLV suggérant qu'un habitant de Las Vegas sur quatre préférerait vivre ailleurs[i]). J'ai même enduré les refrains ennuyeux d'amis qui chantent constamment les louanges de Portland, Oregon ou Austin, Texas, ces légendaires (hum, hum) « véritables villes » où la bière est toujours plus fraîche, les gens toujours plus intelligents et l'herbe toujours un rien plus verte. Ouais, ouais : tu veux déménager là-bas et cultiver quelque chose, c'est ça ? »[307] (*idem*)

Cette entrée en matière est complétée par une description beaucoup plus synthétique des propos contre lesquels ce Végasien de souche et défenseur de sa ville natale doit continuellement s'élever : « le manque de culture, le manque d'amis, le manque de bons

[i] Il est fait ici référence à l'enquête réalisée par le département de sociologie de l'université déjà mentionnée dans le chapitre 6 (Futrell et *alii* 2010a).

restos pour le petit déjeuner et de bons cafés »[308] (*idem*). Expression d'une appropriation difficile de Las Vegas, les habitants qui aiment la ville s'opposent au quotidien à ceux qui la détestent, matérialisant une ligne de front entre détracteurs et partisans. Le discours monobloc de la déficience est alors relativisé, nuancé, voire totalement rejeté : *si*, on peut connaître ses voisins à Las Vegas, *si*, il y a un sentiment de communauté et *si*, il y a une offre culturelle à l'échelle locale.

L'enquête de l'UNLV permet de replacer le point de vue de James Reza dans une analyse plus globale. Elle rapporte que 59 % des habitants rendent visite à leurs voisins, toutes les semaines ou tous les mois, et 37 % déclarent rendre service dans le voisinage de façon hebdomadaire ou mensuelle (Futrell et *alii* 2010a p.33). Parmi les locaux que j'ai interrogés, Rick et Barbara ont estimé qu'ils connaissaient bien leurs voisins et m'ont parlé de liens sociaux véritables à l'échelle de leur quartier :

> « En ce qui me concerne, je connais mes voisins. Je suis attaché aux gens. Je ne pense pas que c'est aussi terrible que ce que les gens en disent ici à Las Vegas. C'est pire dans des endroits comme Los Angeles. »[309] (questionnaire #10)

> « Contrairement à ce que les gens disent à propos de la difficulté à rencontrer ses voisins, nous allons vers les gens ; nous vivons dans notre maison actuelle depuis 10 ans et on était parmi les derniers à nous être installés dans le quartier. Nous connaissons nos voisins. »[310] (questionnaire #8)

De même, l'absence de culture a été remise en cause lors des entretiens avec les locaux, même si, comme le reconnaît Su Kim, il faut peut-être chercher un peu plus à Las Vegas qu'ailleurs :

> « il y a plus de culture ici que les gens croient, simplement ils ne la cherchent pas »[311] (questionnaire #1)

Le thème de l'absence de culture a été évoqué avec la coordinatrice des activités culturelles d'une des bibliothèques du comté de Clark, Julie Okabayashi :

> « Pourquoi, à mon avis, les gens disent toujours qu'il n'y a pas de culture à Las Vegas ? Et bien, je pense que c'est parce que c'est facile de dire ça. C'est facile de supposer qu'il n'y a rien qui se passe ici. »[312] (entretien 10 octobre 2011)

Selon elle, s'il est si facile de supposer qu'il n'y a pas de culture à Las Vegas, c'est en raison de la sempiternelle description de la ville comme un désert culturel : à force de répéter cela, les habitants s'en persuadent au point de ne pas chercher à aller plus loin. Dans la lignée de cette analyse, les critiques constantes envers les manques de la citadinité végasienne semblent fonctionner comme une prophétie autoréalisatrice.

Les critiques de l'absence de liens de voisinage, de communauté, de culture, ont été expliquées de façon identique par tous les habitants que j'ai rencontrés qui s'inscrivent en

faux face à ce discours commun : les gens qui se plaignent de la déficience de Las Vegas ne se donnent pas les moyens de créer du lien social, et sont par conséquent les seuls responsables de leur mal-être. Ainsi, la responsabilité individuelle de s'investir dans la vie associative, les communautés religieuses, ou tout simplement de faire l'effort de parler à ses voisins est revenue à de nombreuses reprises dans mes entretiens :

> « la maison (*home*), c'est ce que tu en fait […] il faut vraiment faire un effort. Si tu n'en fait pas, tu crées ton propre manque de communauté »[313] (questionnaire #1)
>
> « Il faut que ce soit toi qui la cherches [la communauté], tu ne vas pas tomber dessus dans ton quartier. »[314] (questionnaire #4)
>
> « Tu retires d'ici ce que tu y mets. La ville a beaucoup à offrir, il faut juste sortir, tu dois essayer de te faire des amis même si c'est une ville avec du passage (*transient city*). Il y a plein de groupes de gens qui adorent rencontrer des gens, mais je ne pense pas que tout le monde sache ça. Il faut vraiment se mettre en quatre pour rencontrer des gens, vraiment. [… Pour rencontrer des gens] Il m'a fallu en fait essayer ! »[315] (questionnaire #5)
>
> « On peut créer de la communauté où on veut : ça dépend de nous ! »[316] (questionnaire #6)
>
> « Je dirais que la communauté, c'est ce que l'on construit, ce que l'on en fait, c'est la quantité d'effort qu'on y met. Est-ce qu'on est éphémère (*transitory*) ? Oui, mais toutes les autres grandes villes sont éphémères. […] Je pense que les gens disent qu'il n'y a pas de communauté parce qu'ils ne cherchent pas véritablement. »[317] (questionnaire #7)
>
> « Comment forger un sentiment de communauté ? En ayant la volonté d'en forger un ! »[318] (questionnaire #24)

Su Kim avance le même argumentaire en réponse aux critiques concernant un manque de culture qui serait intrinsèque à Las Vegas :

> « il ne faut pas s'attendre à ce que la culture arrive tout cuit dans le bec, il faut vouloir la chercher et tout le monde n'est pas prête à chercher ça. Ils veulent juste geindre et se plaindre qu'il n'y a pas de culture : ce n'est pas vrai. »[319] (questionnaire #1)

Le journaliste Geoff Schumacher, dans un article consacré aux conclusions de l'enquête de l'UNLV mentionnée plus haut, cite une militante associative, Lisa Mayo DeRiso, qui partage la même vision que les locaux que j'ai rencontrés :

> « "Les gens qui disent : 'J'ai vécu ici et je n'ai pas ressenti de sentiment de communauté', ils s'attendent à ce que la communauté vienne à eux. […] Mais la communauté ne va pas venir à vous. Le futur de la communauté, l'ampleur et la profondeur de nos liens sociaux, ça dépend de nous. Ça ne dépend pas des élus ou des promoteurs." »[320] (cité dans Schumacher 2010)

Comment comprendre ces différentes citations ? Il est difficile de faire la part des choses entre les opinions personnelles et les convictions politiques de chacun, dans une région

largement influencée par la pensée libertarienne. Néanmoins, il est possible de lire entre les lignes : en insistant sur la responsabilité individuelle, ces Végasiens défendent à demi-mot Las Vegas, en refusant la description fataliste d'une ville incapable de susciter de la cohésion sociale et de l'intimité entre ses habitants. C'est également une façon de prouver aux sceptiques qu'une vie « normale » est possible à Las Vegas et par conséquent de revendiquer la banalité de leur quotidien, attribut au cœur des processus d'appropriation territoriale.

Ainsi, à la question « est-ce que vous trouvez que la vie à Las Vegas est spéciale, différente ? », la moitié des habitants questionnés ont répondu négativement. Alors que les habitants de la Nouvelle Orléans revendiquent l'originalité de leur ville, dont ils font une source de fierté et d'attachement affectif profond (Hernandez 2010 p.34), ces Végasiens cherchent à atténuer l'image exceptionnelle de leur ville, trop étroitement conditionnée à l'imaginaire touristique, et affirment la normalité de leur quotidien :

> « Sur bien des aspects, Las Vegas est comme là d'où je viens, comme Tulsa [dans l'Oklahoma]. Sur bien des aspects, on retrouve la même mentalité du Midwest. »[321] (questionnaire #2)
>
> « Hum, hum, spécial ?... non. C'est comme n'importe où. On a les mêmes bâtiments, c'est comme partout ailleurs […] Mais nos vies sont similaires à n'importe qui qui vivrait partout ailleurs. On affronte les mêmes choses, on vit la même vie, ce n'est en aucun cas différent parce que c'est Las Vegas. »[322] (questionnaire #7)
>
> « Spécial ? NON ! »[323] [réponse à l'unisson, franche et massive, des deux personnes interrogées] (questionnaires #11 & #12)

Certains de ces habitants trouvent d'ailleurs que la normalité de leur vie quotidienne à Las Vegas est plus facile à assumer aujourd'hui qu'auparavant, en raison de l'atténuation de la stigmatisation végasienne. C'est ce que ressentent Joyce et Terri :

> « J'ai des enfants qui sont nés et qui ont grandi ici, ils ont 40 ans, et ils n'ont pas ce genre de stigmatisation, je pense que c'est plus quand vous dites que vous êtes nés et que vous avez grandi ici, les gens disent 'Ouah, vous êtes là depuis longtemps ! Je pense que la stigmatisation n'existe vraiment plus de nos jours. »[324] (questionnaire #7)
>
> « Je pense que l'image de Las Vegas a changé au fil des ans et que c'est plus une destination pour tout le monde et pas uniquement pour les adultes, et qu'il y a beaucoup plus de choses à faire. »[325] (questionnaire #18)

L'analyse qui est faite par ces deux Végasiennes dénote fortement par rapport aux discours présentés dans les chapitres précédents. Dans le cadre de mes entretiens, ce ressenti est minoritaire, exprimé seulement par ces deux personnes, mais il n'en est pas pour autant complètement anecdotique. Selon moi, il soulève la complexité de l'appropriation de l'identité végasienne pour les locaux, qui sont tiraillés entre le poids écrasant des imaginaires touristiques et la banalité de leur quotidien. Jeff va même jusqu'à parler d'une relation

d'amour/haine (*love/hate relationship*) pour décrire cette relation ambivalente des habitants de Las Vegas avec leur ville (questionnaire #14).

L'analyse des usages du gentilé Végasien offre un support de réflexion pour mieux identifier cette appropriation délicate et de révéler les tiraillements identitaires qui caractérisent les habitants de Las Vegas.

I _ 3° L'utilisation du gentilé « Végasien » comme indicateur d'une appropriation délicate

L'appropriation incomplète de l'identité végasienne se retrouve dans le rapport des habitants au vocabulaire qu'ils utilisent pour se désigner. Dans le cadre de mes entretiens, j'ai voulu interroger les usages que les habitants avaient des termes de « local », de « natif » et du gentilé « Végasien ». En effet, le choix des mots pour se décrire par rapport à son lieu de résidence participe de l'appropriation symbolique de ce territoire, et par extension de la citadinité. Une question portait plus spécifiquement sur le terme de « Végasien » (question 13, cf. annexe 3). Ce questionnements cherchait à voir si l'utilisation du gentilé « Végasien » pouvait être une façon de signifier son appartenance à un lieu, ici l'aire urbaine de Las Vegas, et d'en ressentir une certaine fierté. A la question « est-ce que le terme « Végasien » signifie quelque chose pour vous ? », les réponses furent diverses : sur les 29 personnes interrogées, 3 ne connaissent pas du tout le terme et seuls 7 l'utilisent fréquemment, le reste connaissant le terme mais ne l'utilisant pas régulièrement.

De manière générale, l'usage de ce terme n'est pas massif, bien au contraire. Preuve que le gentilé de Las Vegas n'est pas très approprié, plusieurs des personnes interrogées ne connaissaient tout simplement pas du tout le terme :

> « Végasien ?.... Végasien ?... C'est pas quelque chose comme l'étiquette qu'ils mettent sur les gens qui vivent ici ? »[326] (questionnaire #3)

> « Non, je n'ai en fait jamais entendu ce terme. »[327] (questionnaire #26)

Plus nombreux sont ceux qui connaissent l'expression sans pour autant qu'elle leur très soit familière et qui par conséquence ne l'utilisent pas :

> « Non, pas vraiment. C'est une chose tellement bizarre que de dire "Végasien." »[328] (questionnaire #23)

> « Et, je veux dire, je sais juste que ça veut dire de la vallée. »[329] (questionnaire #18)

> « Non, pas du tout. Pour moi, ça sonne comme végétarien[i]. »[330] (questionnaire #25)

[i] Jeu de mot portant sur la proximité phonétique en anglais entre Végasien (/lɑːs ˈveɪgən/) et végétarien (/ˈviːgən/).

> « Pas ce terme en particulier, non. Je pense que la plupart du temps quand j'entends des Végasiens parler de Végasiens, c'est quelque chose comme, ils sont juste en train de parler des locaux. »[331] (questionnaire #15)

Certains des habitants ont du mal à saisir ce que le gentilé de Végasien incarne et par conséquent ont du mal à l'utiliser et à le revendiquer, même s'ils ne le rejettent pas en bloc.

> [Est-ce que le terme « Végasien » signifie quelque chose pour vous ?] « Ouais. [Silence] Mais je ne suis sûr pas de savoir quoi ! Parce que, là d'où je suis, on nous appelle « Hoosiers », et il y a une réelle sorte de communauté : une sorte de mentalité type 'Je suis natif de l'Indiana, j'y ai été élevé toute ma vie, je suis fier de vivre ici', une sorte d'éthique de la communauté, et ici [à Las Vegas] on dirait tout simplement qu'il n'y a pas [ça], genre, tu peux te dire [Végasien] mais je ne sais pas comment tu participerais à quelque chose de la sorte. »[332] (questionnaire #13)

> « Je dis aux gens que je suis de Las Vegas mais je ne me considère pas comme une Végasienne. »[333] (questionnaire 23)

Ces réactions restent néanmoins neutres par rapport au refus catégorique d'employer le gentilé pour se décrire quand je demande « est-ce que vous vous sentez Végasien ». Pour Dee, qui a grandi à New York, ce refus découle d'une identité new yorkaise très forte qui prend le dessus sur tout autre ancrage territorial.

> « Je ne me sens pas [Végasienne] parce que je ne suis pas née ici. […] Je serai toujours une New Yorkaise, peu importe où et quand, par conséquent non, je ne me considère pas comme une Végasienne. »[334] (questionnaire #3)

Pour Robert, le rejet est encore plus brutal et s'accompagne d'un refus total de l'identité que sous-tend l'emploi du gentilé Végasien :

> « Non [je ne me considère pas comme un Végasien]. Je ne peux pas être fier de cette ville à cause de son héritage. [...] Je suis d'ailleurs. »[335] (questionnaire #19)

Selon moi, ceux qui n'emploient pas le terme de Végasiens rejettent plus que le mot : ils s'inscrivent surtout en faux par rapport à l'idée d'ancrage à Las Vegas et de revendication d'appartenance. Ne pas utiliser le gentilé est une façon pour eux de prendre de la distance, de se distinguer de la ville et de ce qu'elle représente : certes, ils habitent à Las Vegas, peut-être de façon contrainte ou par dépit, mais ils insistent pour souligner qu'ils sont d'ailleurs. Cette affirmation de venir d'ailleurs est exprimée le plus souvent par la distinction entre un lieu de résidence actuel, conçu comme temporaire, et l'identification d'un autre lieu, porteur d'attachement émotionnel et affectif, attachement condensé dans le mot maison (*home*), beaucoup plus fort de sens en anglais qu'en français. Dès lors, si Las Vegas n'est pas chez soi, n'est pas le lieu de sa maison de cœur, elle ne peut être le lieu d'investissement personnel. Derrière cette nuance subtile, on peut lire le refus d'établir ses racines à Las Vegas, d'en faire sa maison (*home*) même de manière symbolique. La précision faite par les personnes interrogées entre « j'habite à Las Vegas mais ma maison est ailleurs » semble ainsi être la transcription d'une réticence à s'investir localement, et une difficulté à se projeter dans le

futur à Las Vegas. Sous-jacente se trouvent les idées de passage, de transit par Las Vegas dans des trajectoires personnelles où cette ville n'est qu'une étape avant de s'installer dans un lieu plus satisfaisant ou de retourner dans son véritable chez soi.

> « Non, je ne dirais pas que je suis une Végasienne. Je dirais que j'ai vécu ici pendant 13 ans mais je me sens "Midwesterner" ou de Chicago. […] Non, je ne pense pas que je sentirai jamais comme une Végasienne. […] Je pense que [Las Vegas] est là où je vis, mais pas là d'où je suis. »[336] (questionnaire 20)

Le géographe R. Rowley a rencontré le même type de réponses : quand il demande à Tracy Snow si elle se considère comme une locale, elle répond de façon mitigée « Oui et non ». Oui, elle se sent locale car elle vit à Las Vegas, elle y a ses habitudes et des lieux qu'elle fréquente régulièrement.

> « Mais en même temps, je ne m'en sens pas une [une locale]. Il y a quelques semaines, j'étais à Seattle pour des vacances. Quand on me demandait d'où je venais, je répondais toujours 'Oh, je vis à Las Vegas mais je suis du Kansas'. Je ne sais pas combien de temps il faudra que je vive ici avant que je commence à répondre que je suis de Las Vegas. Je pense que si je devais déménager dans une autre ville, et si on me demandait d'où je venais, j'expliquerai toujours que j'ai vécu à Las Vegas pendant X années, mais que je suis du Kansas. J'aime bien vivre ici [à Las Vegas], mais quand je pense à me marier et à fonder une famille, je n'envisage pas que cela arrive ici. Peut-être que cela arrivait, je ressentirais plus que je suis d'ici. »[337] (cité dans Rowley 2013 p.8)

Malgré un usage limité à première vue, 7 des habitants interrogés expriment avec fierté leur attachement envers Las Vegas, attachement qui s'incarne par l'utilisation et la revendication du statut de « Végasien ». Les réponses à la question « est-ce que le terme « Végasien » signifie quelque chose pour vous ? » sont alors complètement différentes :

> « Ouais, je l'utilise beaucoup. [Quand] les gens me demandent d'où je suis, je dis : 'Je suis un Végasien !'. Je ne réponds pas la Californie où je suis né, je suis ici [à Las Vegas] depuis mes 17 ans. »[338] (questionnaire #4)

> "Ouais, je me sens comme un Végasien. Je me sens fier. »[339] (questionnaire #14)

> « Mon ami Ralph est vraiment fier et je pense qu'il s'appelle comme ça, le Végasien. »[340] (questionnaire #23)

Afin de mieux comprendre les sous-entendus et les implicites du gentilé, j'ai demandé aux locaux d'expliciter les significations du terme Végasien à leurs yeux :

> « Végasienne ? Je pense que c'est un élément de fierté. Oui, ça signifie quelque chose pour moi : ça veut dire que je vis dans la meilleure ville au monde, ça veut dire que je vis dans une ville qui attire des gens du monde entier, ça veut dire que je suis une Végasienne et que je suis fière de ma ville, que je peux dire que j'adore Las Vegas et que je me considère comme une Végasienne. »[341] (questionnaire #6)

> « Oui, ça me donne un sens du lieu, une raison d'être (*sense of purpose*). C'est catégorique, oui, je suis une Végasienne. Et je suis à l'aise avec ça, je veux dire, je ne m'écraserai jamais devant personne qui dirait : 'oh, vous vivez à Las Vegas ?....', 'Et bien oui !'. »[342] (questionnaire #7)
> « Ça veut dire que je suis d'un endroit que les gens sont curieux de connaître. Ils veulent vraiment savoir. »[343] (questionnaire #8)
>
> « Peut-être que [ça veut dire] quelqu'un qui est venu ici pour saisir sa chance et a essayé quelque chose de nouveau. »[344] (questionnaire #14)
>
> « Oh oui [je me sens Végasien]. [Cela signifie que] il faut avoir envie d'être là. »[345] (questionnaire #24)

Dans le cadre des questionnaires conduits avec les locaux, l'usage du gentilé Végasien est caractérisé par une utilisation et une reconnaissance réelles, même si modérées. Les termes de « locaux » et de « natifs » sont toutefois beaucoup plus courants dans les conversations que j'ai entendues et auxquelles j'ai participé localement, et très souvent les personnes interrogées ont permuté le mot « Végasien » présent dans ma question initiale pour celui de local ou de natif. De façon intéressante, c'est d'ailleurs l'expression de natif qui concentre la revendication, voire la crispation identitaire. Les personnes interrogées qui sont originaires de Las Vegas sont beaucoup plus enclines à affirmer leur statut de natif que de Végasien. La citation de Genevieve, jeune femme de 26 ans qui est née et a grandi à Las Vegas, donne à voir cette revendication, quitte à être très possessive envers le terme de natif :

> « Je suis très susceptible quand on parle [d'être un natif]. Ça me rend dingue quand les gens disent… ce n'est pas qu'ils se disent natifs, certains le font, mais beaucoup sont du genre :
> 'Oh, je suis de Las Vegas.
> Oh ? Né et grandi ici (*born and raised*) ?
> Non.
> Ben alors tu es d'où ???
> C'est catégorique, je deviens possessive sur le sujet. Fondamentalement parce que nous sommes une minorité et qu'il y a moins d'entre nous. C'est une identité à laquelle nous nous accrochons j'imagine. »[346] (questionnaire #16)

Cette jeune femme est fière d'être native de Las Vegas et c'est une identité qu'elle cherche à proclamer, mais elle illustre ici la difficulté supplémentaire à s'affirmer par rapport à des gens qu'elle perçoit comme des usurpateurs. Laura et son fils Justin, respectivement 3e et 4e générations de Végasiens, exprime le même besoin de défendre leur territoire en tant que « véritables » natifs :

> « Les gens sont ici depuis 10 ans et vont s'appeler des natifs, mais pour moi [être natif] c'est quand on est né et qu'on a grandi ici (*born and raised*). Je suis offensée par ça : 'non, tu n'es *pas* un natif, ne te dis pas natif !'. Si tu étais né et que tu avais grandi ici, tu serais un natif, si tu ne l'as pas été, tu ne l'es pas ! »[347] (questionnaire #11)

> « C'était quelque chose qui me blessait quand j'étais plus jeune à l'école, du genre, 'Je suis un natif, j'ai vécu ici toute ma vie, on a déménagé de Californie quand j'avais 7 ans', et moi je disais 'alors tu n'es *pas* un natif !'. »[348] (questionnaire #12)

Leur insistance pour différencier les locaux, même de longue date, et les natifs montre à demi-mot l'appropriation territoriale en marche à Las Vegas. En effet, ce type de précision lexicale est un marqueur identitaire particulièrement indicatif d'une fierté d'appartenance, comme on le retrouve dans d'autres villes. C'est le cas par exemple des Parisiens (*intra-muros*) qui ne supportent pas d'être confondus avec les banlieusards (qui vivent à l'extérieur du boulevard périphérique). Le même type de comportement s'observe chez les New Yorkais pour qui la confusion entre les « vrais » New Yorkais de l'Etat de New York ne tolère aucune confusion avec les habitants de l'Etat du New Jersey voisin.

Néanmoins, cette crispation identitaire résulte de l'utilisation du terme de natif et non de Végasien. Comment alors comprendre ce glissement, et en négatif, pourquoi est-ce que les Végasiens ne s'emparent pas plus de leur gentilé ? Dit autrement : pourquoi semble-t-il avoir plus de fierté à être un local qu'un Végasien ? J'avance l'hypothèse que cet état de fait doit se comprendre, une fois encore, comme une des conséquences de la mauvaise image et de la stigmatisation de Las Vegas sur la citadinité de ses habitants. Exprimé en termes familiers, les personnes rencontrées seraient fières d'être « du coin », façon de proclamer une connaissance fine de la ville et de ses usages et par extension de revendiquer un statut d'autorité dans la maîtrise urbaine, mais ne seraient pas forcément prêtes à afficher de but en blanc que ce « coin », c'est Las Vegas. Il en résulte une préférence nette pour le terme relativement neutre de local et un effet de mise à distance forte envers celui de « Végasien ». Justin confirme cette hypothèse quand il explique qu'il est fatigué des réactions stéréotypées qui ne manquent pas de suivre la déclaration « je suis de Las Vegas » (cf. chapitre 6). Par conséquent, il a tendance à dissimuler son statut de Végasien quand il voyage pour éviter ce désagrément :

> « Je me présente comme un habitant du Nevada (*Nevadan*), plus que comme un Végasien. »[349] (questionnaire #12)

D'après les citations reproduites plus haut, on pourrait croire que tous les natifs sont animés d'une fierté, d'une revendication forte de l'identité de Végasien, même sans en adopter le terme, et que par extension le seul critère temporel de la durée d'installation à Las Vegas pourrait suffire à produire une appropriation forte. Selon Edward, jeune homme de 25 ans qui a passé la moitié de sa vie à Las Vegas, il n'en est rien :

> « La plupart des gens qui sont de Vegas, qui ont passé la majeure partie de leur vie ici semblent être soit très fier de Vegas et veulent revendiquer (*own*) le fait d'être de Vegas et veulent revendiquer l'expérience Vegas et non le Strip, et veulent être des gens de Vegas (*Vegas people*) ; ou bien ils la détestent complètement et tout ce dont ils parlent c'est comment ils ont trop hâte d'avoir les moyens de déménager

d'ici, de déménager en Californie ou de déménager 'n'importe où ailleurs, et ils ne supportent pas être ici. »[350] (questionnaire #21)

Edward poursuit plus loin son analyse de la portée du gentilé de Végasien, en le mettant en perspective avec son expérience personnelle. Sans chercher à déduire de ce seul cas une généralité pour l'ensemble des Végasiens, ses propos me semblent particulièrement symptomatiques de l'appropriation délicate de l'identité végasienne. Dans la longue citation suivante il met les mots sur sa difficulté à se dire et à se penser Végasien :

> « J'ai une vision très contradictoire sur ça. J'ai vécu ici [à Las Vegas] plus longtemps que n'importe où ailleurs, j'ai vécu ici presque la moitié de ma vie ! […] Si je ne suis pas de Las Vegas, je serais quelque chose comme un Albuquerquien[i] parce que j'ai vécu là-bas pendant 6 ans, mais je ne me sens pas un Albuquerquien, et si je ne suis pas un Végasien, je me sens comme une personne sans ville ! J'imagine que je suis un Végasien mais je ne trouve pas que je dise ça fièrement, je ne trouve pas que j'assume ça volontairement, je trouve que je dis ça à contrecœur, comme si je disais 'j'imagine que je suis un Végasien parce que je ne suis rien d'autre, c'est ce que je suis par défaut'. Et je me suis rendu compte de ça un jour et ça m'a presque fâché ou rendu triste. […] Je ne me vois pas vouloir rester à Las Vegas [même si] il y a certains éléments de mon histoire et de ma personnalité qui sont catégoriquement associés à Las Vegas : par exemple ma cérémonie de remise de diplôme à la fin du lycée était dans un casino ! […] Il n'y a pas beaucoup de choses de Vegas que je peux dire unique ou cher à mon cœur ; j'ai des souvenirs mais je ne peux pas dire que j'ai ces choses, juste des souvenirs. […] C'est avec réticence que je m'identifie en tant que Végasien. Et quand je rentre à la maison…. Même là, quand je dis 'à la maison', je veux dire à Denver ! Ça me semble bizarre de dire que je suis un Végasien parce que je ne trouve pas que je tiens Las Vegas dans mon cœur, même si j'y ai vécu presque la moitié de ma vie. »[351] (questionnaire #21)

Je fais l'hypothèse que le cas d'Edward laisse entrevoir le rapport conflictuel que les habitants de Las Vegas peuvent éprouver envers la ville où ils résident. Ce qui ressort le plus, c'est l'absence d'attachement émotionnel et affectif envers Las Vegas figuré par les multiples références au « cœur » : la ville ne tient pas une place spéciale dans son cœur et n'a pas su produire des éléments « uniques ou chers à son cœur ». D'ailleurs, à la suite d'un lapsus, il se rend compte que sa maison « de cœur » (*home*) n'est pas à Las Vegas, mais à Denver où réside une partie de sa famille. Las Vegas est l'endroit où il réside de fait, mais pas un lieu auquel il est attaché. Loin donc d'être une source d'ancrage personnel, être Végasien est pour lui une identité par défaut de mieux : il éprouve de la réticence à s'identifier en tant que tel. Le vocabulaire employé est à ce propos particulièrement fort : il « n'assume pas » l'identité végasienne, à laquelle il fait référence « à contrecœur ». Loin d'être une situation banale, cette identité incomplète est source d'une réelle tristesse, au point de se présenter presque comme un apatride (« une personne sans ville »). Malgré la

[i] De Albuquerque, la plus grande ville de l'Etat du Nouveau-Mexique.

fragilité de son ancrage végasien, la ville le définit en partie puisqu'elle a façonné une partie de « son histoire et de de sa personnalité ».

L'usage modéré que j'ai constaté du gentilé Végasien et le cas particulier d'Edward sont autant d'arguments alimentant l'idée d'une construction identitaire complexe pour les habitants de Las Vegas, reflet d'une appropriation certes inaboutie mais qui semble exister en germe et ne demander qu'à être développée et approfondie, en s'appuyant par exemple sur la reconnaissance du patrimoine local et des processus de patrimonialisation.

II _ Mémoire et patrimoine comme clés de l'appropriation collective ?

II_ 1° Une ville jeune en constante reconstruction

Même au regard des standards américains, Las Vegas est une aire urbaine très jeune. Alors même que l'Ouest a été l'ensemble régional des Etats-Unis le plus tardivement mis en valeur, Las Vegas constitue l'une des aires urbaines les plus récentes à l'échelle du pays, si l'on s'en tient à la date d'incorporation municipale de sa ville centre. City of Las Vegas ayant été fondée au début du XX^{e} siècle, elle se démarque des autres aires urbaines occidentales majoritairement incorporées au XIX^{e} siècle. La jeunesse de l'aire urbaine végasienne, marquée par la célébration de son centenaire en 2005, est régulièrement soulignée par ses habitants quand ils décrivent leur lieu de résidence, associée à l'idée d'immaturité. Las Vegas se distinguerait alors des autres aires urbaines par un manque de maturité, une vision de la jeunesse de la ville qui évoque une fois de plus l'intériorisation de la déficience, au cœur de la citadinité végasienne. Les participants aux groupes de discussion organisés par le Harwood Institute ont évoqué la jeunesse de Las Vegas, qui est alors décrite comme au stade de l'adolescence, sous-entendant par là même les crises existentielles, « les erreurs stupides » et les « douleurs de croissance » associées à cette étape de de la vie.

> « Indépendamment du nombre d'années passées à Las Vegas, que ce soit un natif ou un nouvel habitant, les gens utilisent des mots comme « jeune » ou « immature » pour décrire la communauté. Il est clair que les gens aiment la jeunesse de leur communauté, mais toute période juvénile entraîne des douleurs de croissance. Un dirigeant d'entreprise explique le défi en ces termes : "Nous sommes comme un adolescent dégingandé, qui essaie de grandir vite, faisant toujours beaucoup d'erreurs stupides, essayant de bien faire, mais qui a du mal à

> trouver une raison d'être, un sens des valeurs." [Nous sommes] "Une ville jeune qui essaie de devenir adulte. " »[352] (Harwood et Freeman 2004 p.12)

Dans la même perspective, la métaphore d'une aire urbaine adolescente qui « essaie de grandir » et qui cherche à savoir ce qu'elle voudra être quand elle sera grande est utilisée par le géographe R. Rowley et l'historient M. Green pour décrire Las Vegas :

> « Après tout, Las Vegas est la plus jeune grande ville du pays, et en tant que « jeune » endroit, elle est encline à faire quelques erreurs, à rencontrer des incidents de parcours. […] Je vois cette situation comme semblable à ce moment où de nombreux jeunes adultes font face à une crise qui les force à grandir, à prendre leurs responsabilités, et à être aux prises avec les épreuves de l'âge adulte. Alors que la ville entre dans son deuxième centenaire et que les dirigeants et les habitants se demandent ce que, collectivement, ils veulent être quand ils seront grands, peut-être que les suites de la Grande Récession seront un moment identique. »[353] (Rowley 2013 pp.218-219)

> « Las Vegas est comme un chiot avec une énorme tête et de grosses pattes et qui doit attendre de grandir pour avoir un corps harmonieux. » – « C'est vrai que d'une certaine façon Las Vegas est un adolescent qui a besoin de mûrir. »[354] (entretien Mike Green, 21/10/2011)

Outre les conséquences sur la gestion de la croissance et la faiblesse de planification urbaine (cf. chapitre 4), la jeunesse mentionnée par les habitants influence directement le rapport à l'ancrage et à l'investissement émotionnel. Lors de mes entretiens avec les locaux, la courte histoire de Las Vegas a été avancée comme un facteur d'explication de l'absence de tradition, expression de la déficience de la communauté végasienne, notamment au regard d'autres aires urbaines plus anciennes et plus établies :

> « Nous devons rappeler aux gens : on est jeune, on est encore en train d'essayer de comprendre comment nous comporter. […] Nous sommes à une génération de créer des traditions dans cette ville qui l'aideront à se sentir plus sure d'elle et de son futur. »[355] (questionnaire #8)

> « Il y a donc une hiérarchie de valeurs attachées à la ville : et plus longtemps vous êtes là, plus vous pensez que c'est précieux, mais moins longtemps vous êtes là, vous allez le voir plus éphémère, et parce que nous avons tellement plus de [ce deuxième type de gens] je pense que ça impacte négativement la ville »[356] (questionnaire #16)

Associée à la volatilité de la population, la jeunesse de l'aire urbaine rend difficile son appropriation par les individus et l'instauration de traditions familiales qui facilitent l'ancrage émotionnel.

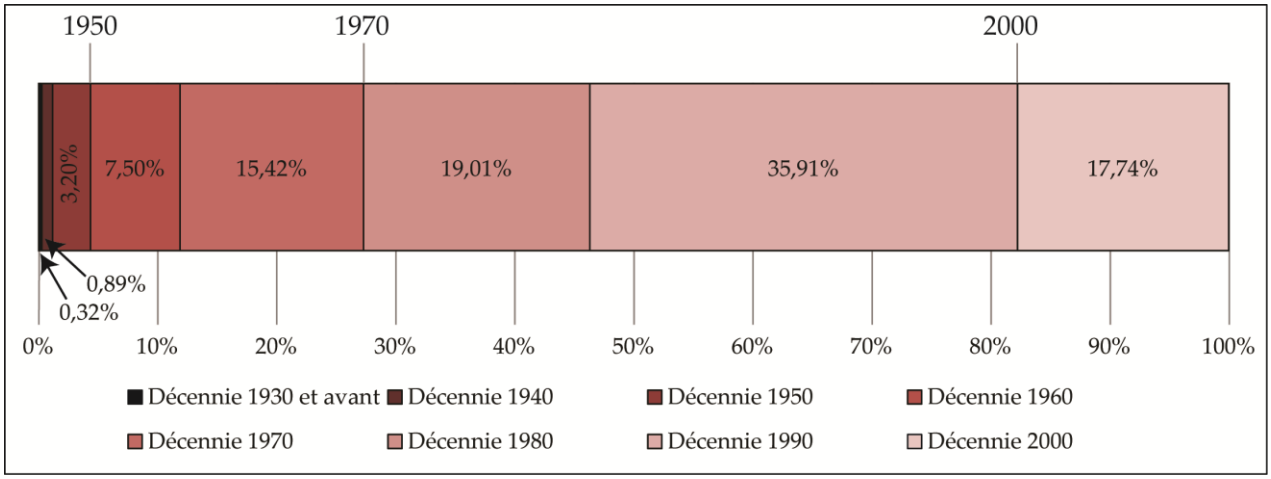
Non seulement Las Vegas est jeune dans sa tête, mais elle est aussi jeune dans son corps : l'aire urbaine ne compte que peu de bâtiments anciens, et la moyenne d'âge des

constructions résidentielles en particulier est très faible. Une habitante résume avec humour ce trait caractéristique de l'urbanité végasienne :

> « ma maison a été construite en 1977 ce qui est *vraiment* vieux pour Las Vegas »[357] (questionnaire #3)

Cette affirmation est confirmée par la statistique : le Bureau du Recensement établit à 1991 la date médiane de construction des logements de « l'aire urbanisée » de Las Vegas[i]. Plus de la moitié des logements y ont ainsi été construits dans les décennies 1990 et 2000. A l'inverse, les logements construits avant 1950 représentent moins de 5 % du total végasien[ii].

Figure 78 : Proportion des logements végasiens selon leur décennie de construction



Source : d'après 2005-2009 American Community Survey, "Year Structure Built".

La figure 78 indique bien que les constructions anciennes sont minoritaires à Las Vegas et que les bâtiments datant de la première moitié du XX^{e} siècle sont particulièrement rares. Cet état de fait s'explique certes par la jeunesse de Las Vegas, les premiers bâtiments pérennes datant du tout début du siècle, mais également par une habitude typique à Las Vegas, à savoir le recours massif à la destruction des structures anciennes.

Las Vegas a en effet tendance à détruire les quelques traces du passé qui lui reste. Cet état d'esprit de reconstruction permanente est un autre trait caractéristique végasien, résumé par l'un de ses habitants par une formule désormais consacrée : « une culture de la renaissance et du renouveau, de la réinvention de la ville »[358] (questionnaire #2). La responsable de la préservation pour la municipalité de City of Las Vegas elle-même le déplore : « malheureusement, Las Vegas a tendance à imploser son histoire » (C. Mooney entretien 7 mars 2011). La norme à Las Vegas est de détruire pour mieux reconstruire au point d'inspirer un « oxymore urbain » selon le mot d'un journaliste, et qu'a déploré le président d'une association locale de défense du patrimoine historique végasien lors de notre entretien :

[i] 2005-2009 American Community Survey 5-Year Estimates, "Median Year Structure Built", Table B25035.
[ii] 2005-2009 American Community Survey 5-Year Estimates, "Year Structure Built", Table B25034.

> « Comme un gouvernement irréprochable à Chicago, un air sain à Los Angeles et une vie nocturne torride à Salt Lake City, une liste d'oxymores urbains pourrait avoir à son sommet : 'la protection des monuments historiques à Las Vegas'. »[359] (Rainey 1999)

> « L'esprit de Vegas, ce n'est pas ce qui s'est passé hier, Vegas, c'est ce qui se passe aujourd'hui et demain. »[360] (Chris Macek, entretien 1er novembre 2011)

Le thème de la destruction du passé a même inspiré un recueil d'essais autour du « déclin » (*decay*), à l'initiative d'un journaliste et éditeur local (Dickensheets 2011) :

> « Le déclin n'est pas quelque chose qu'on fait à Las Vegas : ce n'est simplement pas toléré. Ah, Vegas, la grande ville de la réinvention, où la patine du temps est immédiatement blanchie à la chaux. Où les bâtiments sont implosés et supprimés, effaçant le passé »[361] (Coonts 2011 pp.109-110)

Une des formes du changement perpétuel qui caractérise Las Vegas, les vieux bâtiments sont détruits pour faire de la place à des structures plus aux goûts du jour, et par extension plus rentables. Les hôtels-casinos n'échappent pas à cette règle et leurs implosions sont parmi les exemples les plus emblématiques de cette pratique : depuis 1993, date de la première implosion de l'histoire végasienne, dix hôtels-casinos ont été entièrement détruits rien que le long du Las Vegas Boulevard[i]. Il ne reste désormais plus aucun des établissements originels du Strip construits dans les années 1940 et 1950, à l'exception du Flamingo, ouvert en 1946. Ce dernier est techniquement le plus ancien casino encore en activité : toutefois l'ampleur des transformations et des réaménagements successifs relativisent fortement la portée de cette affirmation. Las Vegas s'est ainsi fait une spécialité de détruire les grandes icônes qui ont fait sa renommée à travers le monde. Les implosions sont progressivement devenues de grandes fêtes, avec des feux d'artifice et des estrades spécialement bâties pour l'occasion, comme le raconte Camila qui a grandi à Las Vegas :

> « on allait beaucoup voir les implosions de casinos quand j'étais jeune, […] on allait là-bas et on voyait le casino imploser, après il y avait des feux d'artifice et des choses comme ça. C'est une partie de la culture de Las Vegas, cette reconstruction, donc je ne vois pas ça comme une mauvaise chose qu'on n'ait pas ces bâtiments immuables. »[362] (questionnaire #23)

Les hôtels-casinos du Strip ne sont pas les seuls à devoir faire face aux pressions d'un renouveau constant de l'offre touristique et / ou immobilière. Même des bâtiments avec une forte valeur historique, classés aux inventaires du patrimoine, n'ont pas pu résister à la quête de renouveau, comme ce fut le cas du restaurant « The Green Shack », situé sur Fremont Street au sud du Charleston Boulevard. Ouvert en 1929, ce restaurant s'est fait connaître, outre par la qualité de son poulet frit, comme le plus vieil établissement en activité et l'une des constructions les plus anciennes de la ville, avant de devoir fermer 70 ans après son ouverture pour des raisons économiques en 1999 (Las Vegas Sun 1999). Malgré sa valeur

[i] Las Vegas Sun, consulté le 12/08/2013, www.lasvegassun.com/history/implosions/.

historique et son classement en 1994 à l'« Inventaire national des sites historiques » (*National register of historic places*), rien n'a pu sauver le Green Shack, qui a été démoli en 2005[i].

La destruction des bâtiments anciens fait partie du mode de vie végasien et pour Camila, cela ne pose aucun problème :

> « C'est différent, c'est tout. Si tu es de la côte est, et que tu viens ici [à Las Vegas], c'est vraiment une comparaison étrange, parce que sur la côte est, ils ont des bâtiments qui sont, genre, vieux de plusieurs centaines d'années, et si tu viens d'Europe, c'est, genre, vieux de plusieurs siècles, et ils ont cette grande histoire. Mais si tu viens d'ici et que tout ce que tu connais c'est ici, alors tu n'as pas vraiment de point de comparaison. Je n'ai jamais eu d'autre point de comparaison. C'est ok pour moi qu'il n'y ait pas trop d'histoire, de vieux bâtiments et des choses comme ça. Je pense que c'est principalement parce que j'ai toujours vécu ici, c'est peut-être pour ça que je ne me plains pas trop. »[363] (questionnaire #23)

Derrière une expression assez simple et familière, les propos de la jeune végasienne illustrent l'attachement faible d'une partie des Végasiens envers leur environnement bâti. Entre les lignes, s'entrevoit la faiblesse de l'appropriation mémorielle qui domine à Las Vegas, et qui est reflétée dans la conceptualisation problématique du patrimoine végasien.

II_ 2° Une patrimonialisation problématique

a. Patrimoine et patrimonialisation : éléments de conceptualisation

Convoquer la notion de patrimoine est intéressante en ce qu'elle est une expression du rapport collectif d'un groupe, en ce qui nous intéresse, de citadins, à son espace de vie, soit une des modalités de la citadinité. L'intérêt d'une réflexion sur le patrimoine végasien ne porte pas ici sur son utilisation à des fins de développement touristique des territoires : on a bien vu que Las Vegas disposait, avec la pratique du jeu et l'engouement pour les divertissements au sens large, d'atouts autrement plus attractifs que la mise en valeur de son patrimoine historique. Le patrimoine et les processus de patrimonialisation sont alors analysés comme des vecteurs de l'appropriation émotionnelle de l'espace en premier lieu par les habitants (Veschambre 2008). Dans un second temps, le patrimoine est mis en perspective avec la mémoire collective et ainsi interprété au prisme de la thématique de l'identité. Afin de pouvoir mettre en évidence l'appropriation incomplète et problématique du patrimoine végasien par ces habitants, il est nécessaire d'en faire une rapide présentation théorique.

De son sens étymologique, du latin *patrimonium*, d'« héritage du père », le terme de patrimoine a évolué vers une acception plus large désignant « Ce qui est considéré comme

[i] City of Las Vegas, consulté le 12/08/2013, www.lasvegasnevada.gov/information/lost_vegas.htm.

un bien propre, comme une propriété, une richesse transmise par les ancêtres » (*Le Petit Robert*). La géographie française s'est emparée du terme dans les années 1980 pour en faire un concept plus fortement mobilisé à partir des années 2000 (Veschambre 2007, Herzog 2011). V. Veschambre, dans une synthèse récente sur le sujet, propose une définition du patrimoine qui met en avant la dimension de transmission dans le temps, d'une génération à une autre : « les héritages matériels ou immatériels reconnus par les sociétés, afin d'être transmis aux générations futures » (2007 p.362). Les biens patrimoniaux revêtent aussi bien une dimension matérielle qu'une dimension idéelle. Le patrimoine bâti domine l'acception la plus courante qui est faite du terme, mais l'étiquette patrimoine est accolée à une multitude de réalités culturelles de plus en plus variées, comme la gastronomie, la danse, le folklore, etc. L'institutionnalisation par l'UNESCO d'un « patrimoine culturel immatériel » élargit encore l'acception du patrimoine aux « pratiques, représentations, expressions, connaissances et savoir-faire » (UNESCO 2003 Partie I - Article 2), quitte parfois à susciter des craintes quant à la dérive du « tout patrimoine ». Cependant, les biens patrimoniaux n'existent pas *a priori* : ils sont le fruit d'une construction sociale sélective, aspect dynamique du patrimoine qui a donné naissance à la formation du terme patrimonialisation. La patrimonialisation désigne alors le processus de mise en patrimoine et évoque les logiques de sélection et de construction, sociale et intellectuelle, de ce qui est jugé relever du patrimoine, ainsi que les stratégies patrimoniales mises en œuvre.

Par la sélection et l'établissement d'un patrimoine reconnu collectivement, les citadins choisissent des emblèmes et des symboles qui leur serviront d'éléments catalyseurs et rassembleurs pour la communauté. Le projet commun de sélection et de reconnaissance d'un patrimoine qui vaut la peine d'être préservé s'affirme comme une façon de valoriser positivement un héritage partagé qui fait l'originalité et la singularité d'un lieu. Le processus de patrimonialisation résulte alors d'une construction collective, qui participe de la consolidation de la cohésion entre les citadins et du renforcement de l'identité et du sens du lieu (*sense of place*). En cela, la patrimonialisation a un fort potentiel fédérateur.

Dans le cas de Las Vegas, la portée bénéfique de la construction patrimoniale ne réside pas tant dans une quête de singularité et de distinction, mais plutôt dans la recherche de vecteurs d'enracinement et source de fierté pour la population locale. La construction patrimoniale peut en effet être une façon d'enraciner les populations en créant des repères, qui fonctionnent comme un soubassement identitaire. Le patrimoine fonctionne alors selon une logique de rassemblement, comme un élément (ré)unificateur autour de la construction d'un « nous », favorisant en cela la construction d'identités collectives territorialisées. M. Gravari-Barbas et V. Veschambre synthétisent le rôle du patrimoine comme « ciment identitaire » d'un groupe :

> « la reconnaissance des individus dans un ensemble d'éléments formant leur patrimoine commun, leur permet de s'identifier en tant que groupe, tout en se démarquant des autres, ceux avec qui ce dit patrimoine n'est pas partagé. La construction patrimoniale s'inscrit dans le temps long et constitue un élément

essentiel de l'iconographie d'un groupe. » (Gravari-Barbas et Veschambre 2003 p.73)

La consolidation identitaire à l'œuvre dans les processus de patrimonialisation invite alors à articuler patrimoine, identité et mémoire[i]. Convoquer la mémoire, en tant que souvenir du passé, au sein de la réflexion insiste sur la construction sociale du patrimoine : quels sont les pans de notre histoire collective que nous estimons les plus dignes d'intérêt ? Et à l'inverse, quels sont les pans de notre histoire qui sont délaissés car considérés comme non flatteurs ou non capables de consolider la fierté identitaire des habitants ? En ce sens, « le projet de patrimonialisation […] cherche à créer une assise mémorielle de référence commune » (Gravari-Barbas 2002 p.89).

Quel est alors le patrimoine de Las Vegas ? Quels éléments pourraient servir cette fonction de rassemblement de la société végasienne ? L'affirmation selon laquelle Las Vegas n'a ni culture ni histoire est bien évidemment largement exagérée. Toutefois, il est vrai que la jeunesse de l'aire urbaine et la faible conservation de son bâti le plus ancien limitent de fait le nombre de bâtiments pouvant prétendre à une patrimonialisation. Las Vegas s'illustre par une réelle faiblesse de la construction patrimoniale et une relative absence de marqueurs patrimoniaux.

Même en ne retenant qu'une conception simple du patrimoine compris comme des bâtiments qualifiés d'historiques par leur ancienneté, Las Vegas dispose de ressources patrimoniales certes rares mais présentes. Des traces des premières installations pérennes des pionniers sont ainsi encore visibles dans l'aire urbaine contemporaine. La plus ancienne construction encore en état, le Vieux fort mormon (*Old Mormon Fort*), construit en 1855, se visite aujourd'hui. Bien qu'un seul pan de la construction soit toujours d'origine, les autres parties du site ayant fait l'objet de rénovation ou de reconstruction, le fort témoigne des origines de Las Vegas et laisse imaginer les conditions de vie des premiers colons de la vallée. D'autres éléments datant de la fondation officielle de City of Las Vegas, au début du XX^{e} siècle, se sont maintenus jusqu'à nos jours, même s'ils ont pour la plupart subi de profondes transformations. Il en va ainsi du site originel de la vente aux enchères de 1905 qui a donné naissance à la municipalité et par extension à l'aire urbaine : la trame viaire dessinée à cette occasion (cf. chapitre 3) est toujours celle qui structure le centre-ville autour de Fremont Street. Les façades de quelques-uns des bâtiments de la portion touristique de Fremont Street ont d'ailleurs conservé en grande partie leur aspect original, comme c'est le cas pour la façade du casino Golden Gate (cf. planche photographique 9, chapitre 5), parmi les premiers établissements touristiques de Las Vegas, construit en 1906, et pour la façade de l'ancien cinéma El Portal (cf. *infra*), datant de 1928 et transformé aujourd'hui en magasin de souvenirs. L'énumération exhaustive de toutes les constructions, commerciales et

[i] Pour une synthèse des différents « paradigmes de la mémoire », voir Lavabre 2007.

résidentielles, antérieures aux années 1950 n'apporterait guère à l'analyse, mais il est à noter que malgré les idées préconçues, l'aire urbaine de Las Vegas compte ainsi un patrimoine architectural ancien digne d'intérêt. L'existence de constructions anciennes, se distinguant par la valeur historique de leur architecture ou des évènements importants de l'histoire locale dont ils auraient été les témoins, ne suffit pas à susciter leur reconnaissance et leur appropriation par la population locale. C'est alors au travail de construction sociale du patrimoine qu'il faut s'intéresser, notamment par le biais du marquage mémoriel.

b. Marquage mémoriel et récit des origines

A l'instar des travaux de T. Bulot et V. Veschambre (2006), la signalétique patrimoniale végasienne est analysée, dans une démarche combinant sociolinguistique et géographie, comme « l'articulation étroite entre marquage et processus mémoriel » (p.12). Le simple usage pratique est dépassé pour incarner un « marquage mémoriel » au cœur des logiques végasiennes de patrimonialisation, articulée à la thématique identitaire :

> « En tant que manifestation d'un lien privilégié à un espace, d'une appropriation, le marquage représente le support privilégié d'une construction identitaire et produit de l'identité. » (*idem* p.11)

V. Veschambre établit alors un lien entre appropriation et marquage :

> « l'appropriation de l'espace est surtout lié à la production, au réinvestissement de formes matérielles, véritables points d'appui pour manifester, exprimer, revendiquer une telle appropriation. C'est ce processus, qui est volontiers appelé « marquage » dans le langage courant, mais aussi dans la littérature scientifique » (Veschambre 2008 p.9)

F. Ripoll permet d'approfondir les rapports entre marquage et appropriation de l'espace (2006) en identifiant plusieurs types de marquage : la transformation durable de la surface terrestre, les signifiants visuels (bornes, barrières), mais aussi les corps humains, voire les signifiants non visuels (comme le langage). Ce sont avant tout aux signifiants visuels, principalement les bornes signalétiques, que s'attache ici l'analyse. Le marquage est un moyen privilégié d'appropriation, même s'il ne la conditionne pas systématiquement : par l'acte de marquage, est matérialisé et revendiqué un droit de présence, qui n'est pas forcément exclusif ni forcément couronné de succès. L'enjeu est alors d'étudier le marquage patrimonial végasien en cherchant à comprendre qui revendique un droit de présence et pour revendiquer quoi.

La place de la mémoire et de la célébration du passé sont des éléments clés dans le processus d'identification et d'appropriation d'une ville. La visibilité du patrimoine passe, en autre, par l'utilisation d'une signalétique spécifique et d'un « marquage mémoriel » de l'espace, à mi-chemin entre le symbolique et le matériel. Le marquage mémoriel produit par les institutions donne à voir le patrimoine comme un discours, dont les narrateurs sont les institutions à l'origine de ce marquage. Utiliser des marqueurs, qu'il s'agisse de bannières, de panneaux,

de plaques, de statues, etc., est une façon de mettre en scène l'histoire collective, de la parer de beaux atours pour attirer l'attention des habitants comme des visiteurs. L'utilisation de panneaux signalétiques signifiant au promeneur la localisation et la signification du patrimoine local consiste en une matérialisation concrète de l'appropriation symbolique du patrimoine par les autorités locales et / ou les habitants. Les marqueurs peuvent en effet assurer une fonction de médiation entre les habitants et leur patrimoine, d'autant plus quand ce patrimoine a physiquement disparu ou est dissimulé par une série de modifications du bâti : le marqueur fait le lien entre un objet physique matériel et une histoire et des souvenirs, une identité idéelle.

Il faut préciser que le marquage mémoriel, tout comme le patrimoine, n'est pas ici conçu comme un outil de développement touristique mais comme un mode de communication à destination des locaux. De même, il serait faux de croire que le marquage historique n'est destiné qu'aux touristes. Au contraire, le potentiel d'intérêt s'affirme plus grand pour les locaux dans la mesure où les petits détails et anecdotes sur tel ou tel bâtiment résonnent avec leur pratique quotidienne du quartier et par conséquent acquièrent une portée et une signification supplémentaire. Selon cette logique, les marqueurs patrimoniaux rappellent aux habitants d'où ils viennent. A l'inverse, il serait naïf de croire que la simple existence de panneaux signalétiques entraîne inévitablement de l'intérêt de la part des locaux. Néanmoins, il est sûr qu'au moins pour les personnes intéressées, l'absence de panneaux n'aide pas l'appropriation de l'histoire locale.

L'analyse des marqueurs mémoriels revient à une analyse de l'action du haut vers le bas, des autorités locales en direction des habitants. En cela, la signalétique patrimoniale est une occasion pour les institutions de se raconter et d'écrire leur propre récit.

Malgré les initiatives des autorités locales, pour une personne qui s'intéresse aux origines de Las Vegas, il n'est pas facile de trouver des traces historiques des premiers temps de l'aire urbaine. Dans la lignée d'une faible valorisation de la conservation des bâtiments anciens, Las Vegas se distingue en effet par la faiblesse de l'identification explicite des héritages du passé. La destruction de ces héritages peut être un élément d'explication mais il n'est qu'en partie pertinent. Même pour les amateurs de « vieilles pierres », la recherche et l'identification du patrimoine végasien sont entravées par la rareté, voire l'absence d'une signalétique indiquant la localisation exacte et proposant une description détaillée.

En matière de signalétique patrimoniale, la municipalité de City of Las Vegas se démarque comme la plus impliquée dans la reconnaissance du patrimoine historique, ce qui se comprend facilement par la localisation du cœur originel de l'aire urbaine à l'intérieur de ses limites municipales. Bien que la municipalité soit la mieux dotée en héritages et traces du passé, cette dernière ne semble avoir pris conscience de son potentiel patrimonial que récemment, puisqu'il a fallu attendre les années 2000 pour constater l'installation d'une signalétique spécifique aux monuments historiques. Date charnière, l'année 2005 qui marque

le centenaire de la fondation de la municipalité semble avoir catalysé les efforts de valorisation du patrimoine végasienne. A cette occasion, City of Las Vegas via la Commission pour le Centenaire de Las Vegas (*Commission for the Las Vegas Centennial*), au statut d'association à but non-lucratif, a mis en place un programme d'installation de « bornes historiques » (*historic markers*)[i], afin de « commémorer et célébrer le 100e anniversaire de Las Vegas »[364] et de « reconnaître les lieux historiques et les événements qui ont façonné la communauté de Las Vegas »[365]. Vingt-et-une bornes portant le logo du centenaire ont ainsi été installées sur le territoire de City of Las Vegas, reprenant le modèle représenté sur la planche photographique 21.

Planche photographique 21 : « Borne historique » installée à l'occasion du Centenaire de Las Vegas

Borne historique célébrant la « conservation historique » (*historic preservation*). Le dos de la borne affiche en gros plan le logo du centenaire et son slogan « *We Dit It Our Way* » (On y est arrivé à notre façon). – Localisation : 3rd Street, entre Bridger et Carson Avenues.

Les bornes du centenaire sont les plus imposantes[ii] et les plus récentes, mais pour autant elles ne sont pas les seules à signaler le patrimoine historique dans la vallée. Lancé en 1964 à l'occasion du centenaire cette fois-ci du Nevada, le « programme fédéral de bornes historiques » (*State historic marker program*) a également pour ambition de mettre en avant l'histoire et le patrimoine local, programme qui a conduit à l'installation de 260 bornes dans l'ensemble du Nevada, dont une dizaine dans l'aire urbaine végasienne[iii]. C'est avant tout

[i] Compte-rendu du conseil municipal de City of Las Vegas daté du 6 avril 2005, www.lasvegasnevada.gov/Files/eAgenda/Council/2005/2005-04-06/Backup/039.pdf.
[ii] Le sommet du poteau supportant la borne atteint environ les deux mètres de haut.
[iii] Nevada State Historic Preservation Office, consulté le 12/08/2013, nvshpo.org/historical-markers.html.

l'histoire de la colonisation du Nevada et des premières installations pérennes par des populations non-amérindiennes qui sont mises en avant par ce programme. Le tracé de l'ancienne piste espagnole est ainsi par exemple indiqué par ces bornes.

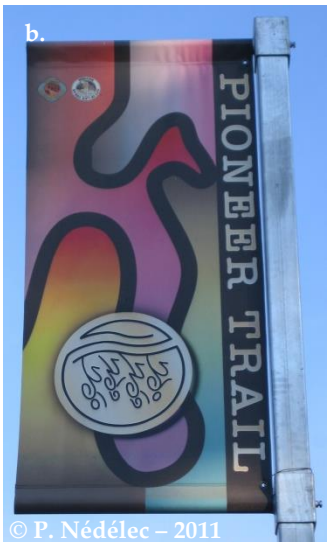
Enfin une dernière réalisation, cette fois initiée par un collectif d'habitants, puis soutenue par City of Las Vegas, rappelle aux visiteurs et aux locaux que Las Vegas est avant tout une ville de pionniers :

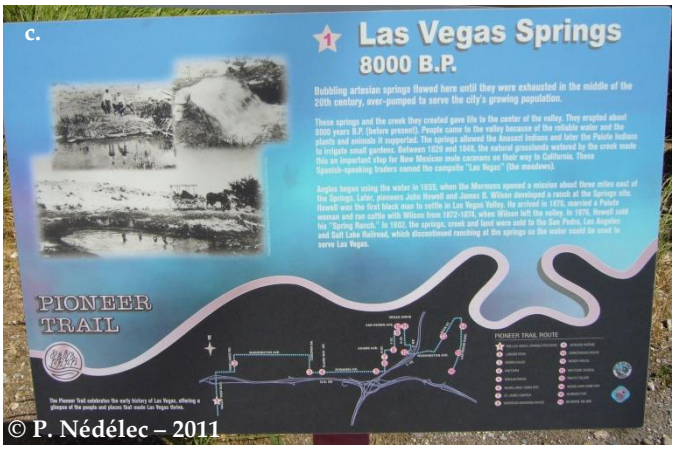
> « La Piste du pionnier (*Pioneer Trail*) est un voyage à travers la jeune Las Vegas, célébrant les vies des nombreuses personnes qui ont aidé à construire cette ville unique. Chacune a forgé un lien de grande valeur dans la chaîne de l'histoire qui lie les membres de la communauté et les connecte aux autres. Partager cette connaissance nous encourage à réfléchir sur la façon dont les évènements du passé ont façonné le présent, et à l'héritage que nous, en tant que membres de nos propres communautés, aimerions laisser aux générations futures. »[366] (Dépliant de présentation du « *Pioneer Trail* »)

Ce court texte de présentation reprend l'argumentaire exposé plus haut sur le rôle du patrimoine comme élément de lien social et de cohésion au sein de la communauté. Contrairement aux autres signalétiques patrimoniales, la Piste du pionnier est avant tout conçue à destination des automobilistes. En effet, la « piste » couvre une distance d'environ 10 kilomètres et traverse les quartiers populaires de West Las Vegas, qui ne sont pas réputés pour être très sûrs pour les piétons. Par conséquent, la Piste du pionnier adopte une signalétique contradictoire : de grandes bannières destinées aux automobilistes parsèment le parcours, alors que les bornes explicatives sont de petite taille et souvent perdues dans le paysage. L'installation de l'ensemble de la signalétique s'est étalée entre 2001 et 2006.

Planche photographique 22 : Une Piste du pionnier à parcourir depuis sa voiture ?

Ci-contre à gauche, la 16e et dernière étape de la piste, Biltmore Village, souligne le contraste entre les bannières visibles depuis la route et les panneaux explicatifs, dont on ne voit ici, au premier plan de la photographie, que le pied peint en rouge (la partie supérieure ayant disparu). – Localisation : North Las Vegas Boulevard & Cashman Center. Ci-contre à droite, un gros plan sur le visuel adopté pour signaler la « Piste du pionnier » aux automobilistes.





Gros plan sur les bornes explicatives positionnées à hauteur d'homme, ici pour la première étape du sentier au Conservatoire des sources (Springs Preserve). En bas du panneau figure le plan général du sentier.

La description détaillée de la signalétique patrimoniale végasienne met ainsi en évidence leur nombre limité dans l'aire urbaine : environ une quarantaine de panneaux de toutes sortes pour une aire urbaine de près de 2 millions d'habitants, étendue sur plus de 1 000 kilomètres carrés. De plus, ces bornes historiques sont pour la plupart de petits panneaux difficilement repérables pour ceux qui ne les cherchent pas. Si la Piste du pionnier fait exception grâce à ces larges bannières, il souffre d'un déficit de lisibilité : la responsable en charge de la conservation des monuments historiques pour City of Las Vegas, Courtney Mooney, explique en effet que les automobilistes ne font pas le lien entre les bannières et le patrimoine historique destiné à être mis en avant (entretien 7 mars 2011). Le marquage mémoriel à Las Vegas est ainsi l'objet d'une forte contradiction : alors que les panneaux signalétiques s'inscrivent dans une logique de visibilité, leur taille et leur emplacement conduisent à une disparition dans le paysage.

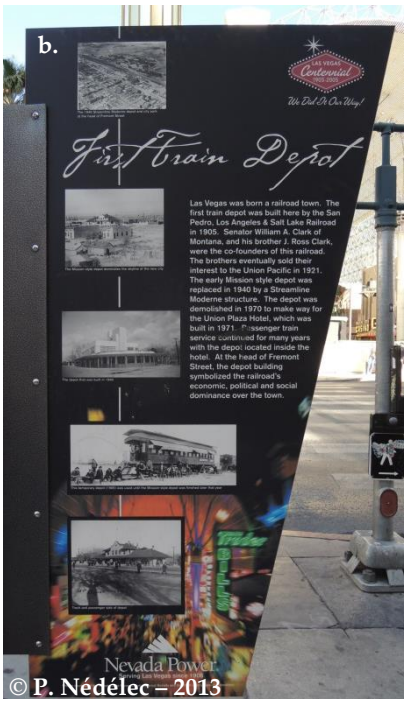
Le sort réservé à l'emplacement de la vente aux enchères de 1905, particulièrement maltraité en termes de visibilité et de signalétique, est exemplaire de la faible mise en valeur de l'histoire de Las Vegas. Alors que la trame viaire actuelle est toujours celle dessinée à l'occasion de cette vente, ce qui devrait simplifier sa localisation pour un promeneur contemporain, il est étonnamment facile de passer à côté du lieu exact de l'acte de naissance officiel de City of Las Vegas. La photographie de la figure 79 offre une occasion ludique de chercher des indices marquant l'emplacement de cet évènement.

Figure 79 : Un marquage historique du site de la vente aux enchères de 1905 difficile à repérer

Les panneaux indiquant l'acte fondateur de City of Las Vegas sont difficilement repérables et sont étouffés, absorbés par leur environnement immédiat, le casino Plaza en arrière-plan et une zone de construction annonçant la construction de nouveaux restaurants. Un œil aiguisé distingue néanmoins deux ensembles de signalétique historique, au premier plan de la photographie : un premier panneau se situe à côté d'une armoire technique blanche à gauche de l'image, alors qu'un ensemble de plaques commémoratives ont été installées au pied du lampadaire. La planche photographique 23 propose un gros plan sur ces différents marqueurs.

Planche photographique 23 : Gros plans sur les marqueurs historiques de la vente aux enchères de 1905

Panneau signalétique installé lors du Centenaire de Las Vegas en 1905 (à gauche sur la figure 79) : au recto « Site de la vente aux enchères » (ci-dessous à gauche) et au verso « Dépôt ferré originel » (ci-dessous à droite).



Ci-dessous, ensembles d'éléments commémoratifs installés à l'occasion du Jubilé de diamant de Las Vegas en 1980 (à droite sur la figure 79).

Transcriptions :
Panneau a. : « Jubilé de diamant de Las Vegas : 1905-1980. Marqueur historique. »[367]
Panneau b. : « Site historique. Ce lampadaire était situé à l'entrée de la gare des chemins de fer Union Pacific à Las Vegas en 1937. Le dépôt a été enlevé en 1970 pour faire place à l'hôtel Union Plaza. M. Frank Scott, Président du conseil d'administration de l'hôtel Union Plaza préserva cette relique du passé de la ville ; elle est désormais située à cet emplacement pour commémorer le 75e anniversaire de City of Las Vegas. »[368]
Panneau c. : « Site de la vente aux enchères. Le 15 mai 1905, à cet endroit, la ville de City of Las Vegas fut fondée par la vente aux enchères de parcelles du Las Vegas Townsite de Clark par les chemins de fer San Pedro, Los Angeles & Salt Lake et par la Las Vegas Land & Water Company, les prédécesseurs des chemins de fer Union Pacific et de Upland Industries Corporation au Nevada. »[369]

Ainsi, le marquage mémoriel dans l'aire urbaine végasienne semble échouer à assurer un rôle privilégié dans la construction de l'identité collective. L'absence d'une signalisation plus conséquente du patrimoine végasien pose problème car cela représente une occasion manquée de célébrer un récit des origines indépendant du tourisme et du jeu, et donc de proposer un récit alternatif à celui de la ville du péché.

Le faible rayonnement de la mise en valeur patrimoniale peut alors être lu comme une autre expression de la domination du tourisme sur l'urbanité et la citadinité végasiennes. La signalétique patrimoniale disparaît dans l'espace derrière la pléthore de stimulus à destination des touristes, ce qui rend, de manière figurée, le discours des autorités locales à destination des locaux pratiquement inaudibles. L'invisibilité du patrimoine se fait au profit de l'activité touristique, comme le figure la planche photographique 24.

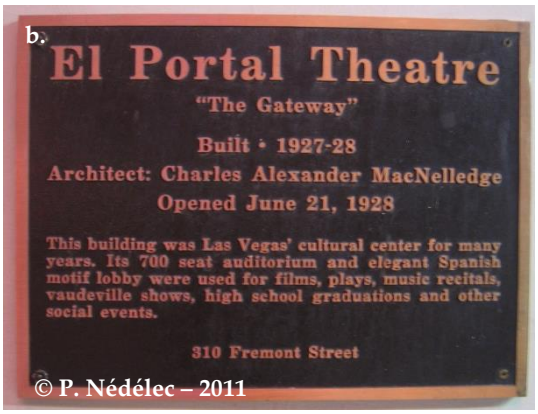
Planche photographique 24 : Quand l'activité touristique étouffe les efforts de patrimonialisation

a.

© P. Nédélec – 2011

Difficile de voir la plaque (cerclée en blanc ci-contre et reproduite ci-dessous) expliquant la portée historique de cette façade d'un ancien cinéma, construit en 1928. Le message patrimonial est ainsi complètement absorbé par les incitations à la consommation qui domine le long de Fremont Street.

b.



© P. Nédélec – 2011

Le panneau « Welcome to Fabulous Las Vegas » offre un autre exemple de la quasi-invisibilité du marquage mémoriel et patrimonial à Las Vegas : la plaque commémorative du classement, en 2009, au National Register of Historic Places, visible ci-contre, est bien difficile à remarquer… à tel point que malgré mes multiples visites sur le site, je ne l'ai jamais remarquée.

Source : The Historical Marker Database (www.hmdb.org) 2010

Pour aller plus loin, les efforts de patrimonialisation sur Fremont Street illustrent un conflit d'appropriation symbolique de l'espace entre le tourisme et la population locale. Ce conflit d'usage est certes à son paroxysme dans les quartiers touristiques, mais s'impose comme une donnée caractéristique des rapports au patrimoine et à la mémoire dans l'ensemble de l'aire urbaine. La difficulté à affirmer la présence de biens patrimoniaux importants s'explique en partie par leur concentration dans des quartiers aujourd'hui entièrement orientés vers le tourisme. De plus, la population locale, qui est la première visée par les stratégies de reconnaissance patrimoniale, tend non seulement à délaisser les quartiers touristiques (cf. chapitre 5), mais également l'ensemble du centre-ville « historique » (cf. chapitre 8), ce qui conduit à la perte de l'audience locale nécessaire pour que ces stratégies soient couronnées de succès. Plus globalement, la faiblesse du marquage mémoriel est à mettre en regard avec un désintérêt patrimonial généralisé qui domine la culture végasienne.

c. Clés d'interprétation du désintérêt patrimonial

Il s'agit alors d'identifier les facteurs plus généraux qui expliquent le désintérêt patrimonial généralisé à Las Vegas. Sans revenir sur la jeunesse de la ville, la protection institutionnelle du patrimoine est entravée d'un point de vue conjoncturel par les conséquences de la crise économique et d'un point de vue structurel par une organisation reposant quasiment exclusivement sur la mobilisation de la société civile. Le recours à l'action collective est courant aux Etats-Unis, mais elle est problématique à Las Vegas au vu de la faiblesse de l'investissement civique de la population locale.

La crise économique a particulièrement durement touché la préservation historique, aussi bien à l'échelle locale qu'à celle du Nevada. Les programmes et départements en charge de la protection du patrimoine ont été les premiers à subir les coupes budgétaires massives engendrées par les grandes difficultés financières qu'ont rencontrées les gouvernements locaux. Passant au second plan derrière les programmes éducatifs ou les services sociaux, plusieurs actions et programmes ont été réduits, voire supprimés, au point d'entraîner la

suppression du département autonome des affaires culturelles en septembre 2011, ce qui a considérablement réduit le champ d'action de la préservation historique. Il en a été de même dans la municipalité de City of Las Vegas : l'équipe en charge de la préservation historique se résume à une seule employée, Courtney Mooney (entretien 7 mars 2011). Elle est parfois aidée par des stagiaires mais en raison des vagues de licenciements d'employés municipaux, la municipalité « n'a plus que la peau sur les os » (*down to bare bones*) et C. Mooney a dû elle-aussi revoir ses ambitions à la baisse.

Le manque de moyens financiers se fait d'autant plus ressentir que très peu d'acteurs sont impliqués dans la préservation historique dans l'aire urbaine végasienne : seules deux autorités locales mènent des politiques de défense du patrimoine, à savoir l'Etat du Nevada et la municipalité de City of Las Vegas. L'Etat fédéral n'est engagé localement que de manière indirecte, via des politiques de subventions (*federal grants*) qui sont gérées par City of Las Vegas ou le Nevada. L'absence du comté dans cette liste peut surprendre : elle s'explique par le fonctionnement général de la préservation historique aux Etats-Unis, mais reflète surtout le désintérêt institutionnel d'un des plus importants acteurs politiques locaux sur le sujet.

Votée en 1966, la National Historic Preservation Act (NHPA) réglemente la préservation historique aux échelles nationale, fédérées et locales. Selon les dispositions de la NHPA, tout Etat doit mettre en place un bureau de la préservation historique ou *State Historic Preservation Office* (SHPO) dont la mission est d'inventorier, d'administrer et de valoriser le patrimoine de son Etat. Il constitue également une étape de redistribution des subventions fédérales entre les différents projets et acteurs de défense du patrimoine. A l'échelle locale, la NHPA instaure l'obligation d'être certifié pour pouvoir être reconnu comme un acteur légitime de la préservation historique : ainsi le SHPO n'interagit qu'avec des « gouvernements locaux certifiés » (*certified local governments*). Pour accéder à cette certification, toute autorité locale intéressée doit pouvoir attester de trois éléments : mettre en place une « commission pour la préservation historique » (*Historic Preservation Commission* – HPC), voter un « décret de préservation historique » (*Historic Preservation Ordinance*) et enfin établir un « plan pour la préservation historique » (*Historic Preservation Plan*). Ainsi, pour une autorité locale, s'engager dans la préservation historique suppose un véritablement investissement en termes de moyens humains comme financiers, et sous-entend une vision sur le long terme des actions patrimoniales à mener, le plan de préservation historique devant être renouvelé avec régularité. Le seul « gouvernement local certifié » de l'aire urbaine végasienne est ainsi City of Las Vegas, et ce depuis 1998. Alors que le comté de Clark rassemble 43 % de la population totale et inclut des quartiers dont le développement remonte aux années 1940, le fait qu'il n'ait pas cherché à être certifié semble trahir un désintérêt patrimonial ou tout du moins laisse sous-entendre que la préservation du patrimoine est loin d'être une priorité pour lui, préférant dépenser ailleurs son énergie et ses finances.

En trame de fond, la préservation du patrimoine au Nevada, et dans l'Ouest en général, doit faire face aux pressions politiques prônant des dépenses publiques minimales. Dans un Etat

peu enclin à la taxation publique, l'argument de viabilité économique et de retombées positives est constamment mis en avant pour justifier la légitimité des actions de défense du patrimoine. L'argumentaire financier est alors au cœur du manifeste du bureau de préservation historique de l'Etat :

> « Nous voyons le Nevada comme un lieu où les biens historiques sont préservés, interprétés et réutilisés pour leur valeur économique et intrinsèque et pour que les générations futures les apprécient. »[370] (SHPO 2012 p.12)

De même, le plan pour la préservation historique élaboré par City of Las Vegas associe la valeur sociale du patrimoine avec ses retombées économiques :

> « Les bâtiments et sites historiques sont par nature des éléments commercialisables (*marketable*) de la forme urbaine qui promeuvent une identité distincte de la communauté. La retombée économique positive de la conservation des aires urbaines historiques à des fins de tourisme culturel et patrimonial a depuis longtemps été démontrée. Les centres-villes historiques perpétuent la personnalité et l'ambiance, créant une expérience authentique pour les habitants comme les visiteurs qui ne peut être trouvée ailleurs. La préservation n'a pas seulement une valeur intrinsèque mais peut aussi stabiliser et améliorer la valeur des bâtiments adjacents et promouvoir l'amélioration d'un quartier. »[371] (City of Las Vegas 2010b p.3)

L'accentuation des retombées financières, à travers l'essor d'un « tourisme culturel et patrimonial » et par la stabilisation de la valeur de l'immobilier permet ainsi de justifier du point de vue de la municipalité les actions en faveur de la préservation du patrimoine. De façon presque secondaire semble-t-il, cette dernière évoque présente sa volonté de renforcer la cohésion sociale grâce à l'affirmation d'une identité collective distincte.

L'idéologie dominante prônant une intervention publique aussi limitée que possible se répercute de plus dans la structuration de la préservation historique au sein de City of Las Vegas. La municipalité s'est certes parée de tous les outils institutionnels nécessaires pour traiter avec le SHPO, mais elle s'interdit de prendre toute initiative en matière de défense du patrimoine. Comme l'explique Courtney Mooney, responsable administrative de la préservation historique (*Historic Preservation Officer*) : ni la ville ni le gouvernement fédéré ne peuvent préconiser la préservation d'un site ou d'un bâtiment, tout doit venir des habitants. Elle met en avant un argument de neutralité pour expliquer la position en retrait de la Commission pour la préservation historique :

> « Ce n'est pas vraiment pas la responsabilité de la commission d'être le défenseur de certains de [ces bâtiments] »[372] (C. Mooney entretien 7/03/2011)

Il en va donc de la responsabilité individuelle de s'informer des menaces pesant sur tel ou tel bâtiment considéré comme intéressant et dans un second temps de lancer les démarches nécessaires à sa préservation, comme une demande de classement sur l'un des inventaires des monuments historiques. C. Mooney admet à demi-mot qu'elle travaille avec les mains

liées, souffrant de la faible mobilisation de la société civile. En plus du manque criant de moyen, elle doit compter avec le déficit chronique d'investissement civique de la part de la population végasienne. Si elle reconnaît l'existence d'associations de défense du patrimoine constituées de passionnés, elle souligne que ce sont toujours la même poignée d'individus qui se manifestent.

Clés d'interprétation du désintérêt patrimonial, la faible mobilisation individuelle freine d'autant la préservation historique, institutionnellement conçue comme reposant presque exclusivement sur les épaules des habitants. Des entretiens conduits avec des membres d'association de préservation, au demeurant fort peu nombreuses au regard de la taille de l'aire urbaine, confirment la difficulté de mener à bien des actions de défense du patrimoine. Chris Macek, président de la Preservation Association of Clark County (PACC), dresse un bilan assez sombre de la situation. C. Macek a accepté de prendre la présidence de l'association début 2011 parce que l'ancienne présidente était épuisée par quinze années de lutte au nom de la préservation du patrimoine végasien du début du XX^{e} siècle (entretien 1er novembre 2011). Malgré l'ancienneté de l'association, personne ne voulait véritablement prendre la suite et c'est par dépit que C. Macek a accepté. L'association n'est ainsi « plus très active » depuis cette période : seul un petit noyau de quatre personnes, qui sont les mêmes depuis l'arrivée de C. Macek dans l'association en 1998, restent motivées mais « elles commencent à fatiguer ». Outre le délaissement progressif de ses cadres, l'association a toujours rencontré des difficultés à intéresser le grand public, notamment de jeunes adultes, exprimant en cela le même constat présenté par Courtney Mooney. Actuellement, l'essentiel des membres de l'association sont des personnes à la retraite qui participent au banquet annuel, mais pas beaucoup plus :

> « Nous avons toujours eu du mal à impliquer le grand public […] Nous n'avons jamais été capable d'attirer [des gens plus jeunes] qui se sentent concernés. »[373] (entretien C. Macek 1/11/2011)

Selon lui, la situation s'est encore aggravée avec la crise économique : les habitants de Las Vegas seraient encore moins intéressés par la préservation historique, étant avant tout préoccupés par leur survie au quotidien. Ainsi, Chris Macek envisageait même de mettre un terme à l'association au moment de l'entretien. Etant donné que le site internet (www.pacc.info) continue de fonctionner deux ans après cet entretien, même si l'on remarque une très faible activité, il semblerait que l'association perdure.

Lynn Zook, la présidente de l'association Classic Las Vegas, est moins pessimiste que Chris Macek mais souligne les mêmes difficultés à mobiliser la population locale :

> « Militer pour la préservation historique à Las Vegas n'est pas toujours facile. La majorité de la population a emménagé dans la ville ces vingt dernières années et beaucoup considèrent encore là d'où ils viennent comme leur maison. Leur faire

> prendre conscience que Las Vegas a un passé qui est plus que Bugsy Siegel[i] et la mafia ou le Strip est un défi que doivent affronter tous les groupes de préservation historiques. »[374] (Lynn Zook entretien 21 novembre 2011)

Si la majorité de la population locale se désintéresse du patrimoine végasien, cela ne veut pas pour autant dire que personne n'est attaché aux héritages du passé. Bien que leurs voix soient minoritaires, quelques-uns des Végasiens que j'ai interrogés expriment clairement leur attachement aux monuments historiques qui constituent, ou constituaient, des éléments importants de leur quotidien. Justin, jeune étudiant, déplore ce manque de valorisation du patrimoine historique à Las Vegas :

> « Il n'y a que peu ou pas de valeur accordée à la préservation ici dans la ville. En tant que quelqu'un qui aime et apprécie vraiment l'histoire, ça me tue de savoir qu'éliminer le passé est une telle facilité pour la ville, et c'est juste comme, je pense, comme une expression de l'absence de valeur pour l'ancien, de la notion perçue de décrépitude, et que tout doit être nouveau, tout doit être reluisant, tout doit être brillant. […] Je n'aime pas cette absence de permanence. »[375] (questionnaire #12)

Plus encore qu'un jugement de valeur concernant l'attitude de Las Vegas dans son ensemble envers son passé, la perte du patrimoine végasien a directement touché Justin et sa famille, en détruisant une partie de ses souvenirs d'enfance, comme le raconte sa mère. Quand ses enfants étaient petits, Laura avait l'habitude d'aller le dimanche manger dans l'un des restaurants de l'hôtel-casino Landmark. Ce brunch était devenu une véritable tradition familiale. Avec la destruction de l'établissement, il est désormais impossible de faire revivre cette tradition et il ne reste plus que les souvenirs. La disparition physique d'un lieu auquel toute la famille s'était attachée est source de tristesse pour elle :

> « Des choses comme ça, on peut en parler et les raconter, mais on ne peut plus les montrer parce qu'ils ont tout fait sauter. Je ne sais même pas ce qu'il y a de construit à cet endroit maintenant. »[376] (questionnaire #11)

Une réaction similaire a été rapportée dans un article du *New York Times* à la suite de la démolition du casino Stardust en 2007, figure du Strip pendant 48 ans (de 1958 à 2006). Le journaliste rapporte les propos d'un Végasien de 23 ans, profondément attristé par cette implosion :

> « "Etant né et ayant grandi ici à Vegas, ça a toujours été un roc", dit-il à propos du casino. « Dans cette ville en perpétuel changement, le Stardust était toujours là. Je ne dirais pas tant que je suis triste que déçu parce que, nous, en tant que ville n'avons aucun sens de la préservation de notre passé et de notre patrimoine, autant de mauvais goût ou aussi démodé puisse-t-il être. »[377] (Friess 2007)

[i] Benjamin « Bugsy » Siegel est un mafieux célèbre originaire de New York à qui l'on attribue, à tort, la paternité du casino Flamingo. Son assassinat en 1947 serait en partie la conséquence de son incapacité à tenir les budgets alloués et ses piètres qualités de manager de casino.

Le changement perpétuel végasien, prenant la forme de démolition radicale, supprime ainsi autant de repères (*landmarks*) qui pourraient servir de supports matériels à une appropriation individuelle.

Si l'appropriation du patrimoine et de l'histoire de Las Vegas est incomplète auprès de la population locale, elle n'en est pas moins défendue par quelques individus très motivés. Le classement en quartier historique et le développement des musées s'affirment alors comme des outils au fort potentiel pour permettre de rassembler les habitants autour du patrimoine et d'œuvrer à la valorisation de l'identité collective.

II_ 3° Le classement en quartier historique comme vecteur de rassemblement de la société végasienne ?

Quels sont les outils disponibles à Las Vegas pour amplifier l'intérêt pour la préservation historique et faire du patrimoine une clé d'appropriation d'une identité collective ? Le classement en quartier historique peut offrir des pistes intéressantes de réflexions.

a. Cadre législatif et état d'esprit

Deux types de classement en quartier historique (« *historic neighborhood designation* ») sont observables dans l'aire urbaine végasienne : un classement à l'échelle nationale ou fédérée et un classement à l'échelle locale, ici à l'échelle de City of Las Vegas. Dans tous les cas, toute initiative de préservation patrimoniale est conditionnée par la capacité des habitants à se réunir et à se mobiliser derrière un projet commun. Les prérequis sont également identiques : pour être classé, un quartier doit présenter une importance historique et une certaine intégrité de son architecture. Une différence de taille existe néanmoins sur la capacité de ces classements à réguler les usages et donc à protéger de façon effective les quartiers classés.

Comme l'explique Courtney Mooney (entretien 7 mars 2011), le classement aux inventaires national ou fédéré des monuments historiques exprime la reconnaissance de la valeur patrimoniale et historique, mais n'est en rien un gage de protection. En effet, ces classements ne sont associés à aucune autorité de réglementation : ils sont sans influence (« *no teeth* ») et il est tout à fait possible de raser un monument classé, comme ce fut le cas pour le restaurant « The Green Shack ». En revanche, le classement en quartier historique par City of Las Vegas s'accompagne d'un véritable droit de regard sur ce qui se passe dans le quartier : ainsi, toute modification qui nécessite un permis de construire est examinée par la Historic Preservation Commission, garantissant en cela le maintien de l'intégrité architecturale et donc de la valeur historique du quartier. Comme le résume une brochure éditée par le département de la préservation historique :

> « Un district de l'inventaire national identifie ; un district local protège. »[378] (brochure "There is a Difference" City of Las Vegas – Historic Preservation 2009)

A l'échelle locale, le classement en quartier historique est régi par différentes lois qui explicitent les démarches et procédures à suivre. Les lois du Nevada donnent le cadre général (Nevada Revised Statutes 278.0153), ce qui a ainsi permis à City of Las Vegas de voter en 1991 un arrêté municipal concernant la préservation historique (*historic preservation ordinance*), inclus désormais dans son code municipal (City of Las Vegas Zoning Code Title 19.06.090 « H – Historic Designation »). Quelques élus du comté de Clark se sont récemment mobilisés en faveur d'une législation patrimoniale à l'échelle du comté : depuis novembre 2011, le comté s'est ainsi doté d'un arrêté déterminant les modalités de classement en quartier historique (Clark County Code of Ordinances Title 30.48 Part O « Historic neighborhood overlay district »). Cet arrêté est intéressant en ce qu'il semble exprimer la volonté des élus locaux de s'investir dans le champ de la préservation patrimoniale, jusqu'à présent délaissé à l'échelle du comté. Plus largement, il semble marquer la prise de conscience de l'existence d'un patrimoine digne d'intérêt dans le territoire du comté et du rôle bénéfique qu'il peut jouer sur le plan social. L'objectif de l'arrêté (*purpose*) souligne en effet la valeur sociale de la préservation historique :

> « Le District surimposé de quartier historique (*historic neighborhood overlay district*) […] est par la présente établi pour préserver les caractéristiques historiques, économiques, culturelles, paléontologiques, ou archéologiques distinctives d'un quartier résidentiel, aidant à améliorer les expériences intellectuelles et sociales au sein du comté de Clark. »[379] (CC code Title 30.48.1030)

D'un point de vue législatif, le classement en quartier historique ne supprime pas le zonage fonctionnel de la zone concernée, mais se superpose à ce dernier via le statut de « *district overlay* », ce qui a pour conséquence de ne modifier qu'à la marge le fonctionnement global d'un quartier après son classement.

Pour pouvoir faire l'objet d'une demande de classement, un quartier doit obligatoirement présenter les caractéristiques suivantes, établies par la législation du Nevada (NRS 278.0153) : comporter au moins 10 habitations résidentielles, dont la construction d'au moins les deux-tiers remonte à 40 ans ou plus. De plus, le quartier doit se distinguer de son environnement immédiat par une architecture originelle préservée et une importance significative pour l'histoire locale, fédérée ou nationale. Le soutien de la majorité des habitants du quartier concerné est essentiel aux yeux des autorités locales et son absence suffit à mettre fin à toute démarche de classement. Selon la législation de City of Las Vegas, si 20 % ou plus des propriétaires s'opposent au classement de leur quartier, alors la procédure est abandonnée, sauf si un vote favorable est exprimé par les ¾ des membres du Conseil Municipal au complet. Néanmoins, ce cas de figure ne s'est jamais présenté et s'explique par la très grande attention portée au refus de s'aliéner des électeurs potentiels (cf. *infra*).

b. Principales sources d'oppositions

Selon la « Fondation nationale pour la préservation historique », plusieurs obstacles tendent à entraver le classement en quartier historique dans l'ensemble des Etats-Unis, à savoir :

> « ce qui est perçu comme des incursions sur les droits immobiliers, la peur de dépenses supplémentaires, la peur du déplacement et de la gentrification, l'apathie, la pression pour le développement [immobilier] et le manque de connaissance de l'importance des ressources historiques. »[380] (Kyser 2011 p.28)

C'est incontestablement la vision du classement comme une atteinte à la liberté individuelle et une menace sur les valeurs foncières qui constitue l'obstacle le plus important à Las Vegas. La tension entre la préservation historique et le respect des libertés des propriétaires figure dans le texte même du code municipal, ce qui souligne bien la difficulté de trouver un terrain d'entente :

> « Ce sous-chapitre est conçu pour équilibrer deux intérêts concurrents : la valeur pour la communauté de ces propriétés et ces sites d'importance [historique], et les droits des propriétaires de biens immobiliers dont les intérêts sont en jeu. »[381] (City of Las Vegas Zoning Code, 19.06.090 - §B)

Courtney Mooney, Historic Preservation Officer, a souligné à plusieurs reprises lors de notre entretien le poids des « militants pour les droits immobiliers » (*property rights advocates*), qu'elle associe à l'influence libertarienne dans l'Ouest et au climat politique conservateur dominant dans la vallée de Las Vegas et dans l'ensemble du Nevada. Selon elle, ils représentent le principal groupe de résistance à toute action de préservation patrimoniale, car :

> « Ils voient le classement en quartier historique comme une énorme atteinte à leurs droits de propriété. »[382] (entretien 7 mars 2011)

Du point de vue politique, alors que Courtney Mooney se dit dans un premier temps soutenue par le Conseil municipal dans son action de préservation historique, elle précise un peu plus tard que les élus « veulent ce que les propriétaires immobiliers veulent », quitte à faire passer la préservation historique au second plan.

Afin de rassurer les propriétaires, le département de la préservation historique a dû rédiger une brochure donnant « des réponses aux questions fréquemment posées au sujet du classement en district historique »[383]. Suivant le modèle d'une Foire Aux Questions, le premier point abordé exprime là-encore la crainte des propriétaires :

> « Comment le classement en quartier historique va-t-il affecter les valeurs foncières ? »[384] (brochure de City of Las Vegas – Historic Preservation, 2007)

Malgré les efforts de communication sur le sujet, l'opinion publique est encore loi d'accepter avec facilité le classement en quartier historique. La tentative de classement du quartier

Westleigh[i] en 2009 a échoué essentiellement à cause de cet argumentaire, résumé à peine caricaturé sur le blog d'un agent immobilier spécialisé dans les quartiers anciens, Jack Levine :

> « On a dit aux gens qu'avoir un classement historique allait baisser la valeur immobilière de leurs biens, que la Commission historique allait agir comme un syndicat de copropriété (HOA) et que les habitants auront besoin d'autorisation juste pour planter un rosier. »[385] (Uncle's Jack Very Vintage Vegas – section blog[ii] 2009)

La presse locale s'est également fait l'écho des débats autour du classement de Westleigh (Choate 2009). Le journaliste cite par exemple le commentaire d'un habitant du quartier qui illustre la perception de la préservation historique comme un interventionnisme supplémentaire de la part du gouvernement :

> « Je ne vois pas en quoi ça avancerait à grand-chose de toute façon, si ce n'est ajouter une couche supplémentaire de gouvernement. »[386] (*idem*)

Un membre de la commission de l'urbanisme est de même cité et confirme cette vision de la préservation patrimoniale comme contraire aux libertés individuelles :

> « Je suis toujours un peu stupéfait par la désinformation [au sujet de la préservation historique] et le sentiment que les droits des gens leur sont confisqués. »[387] (*idem*)

c. Une réussite mitigée du classement en quartier historique

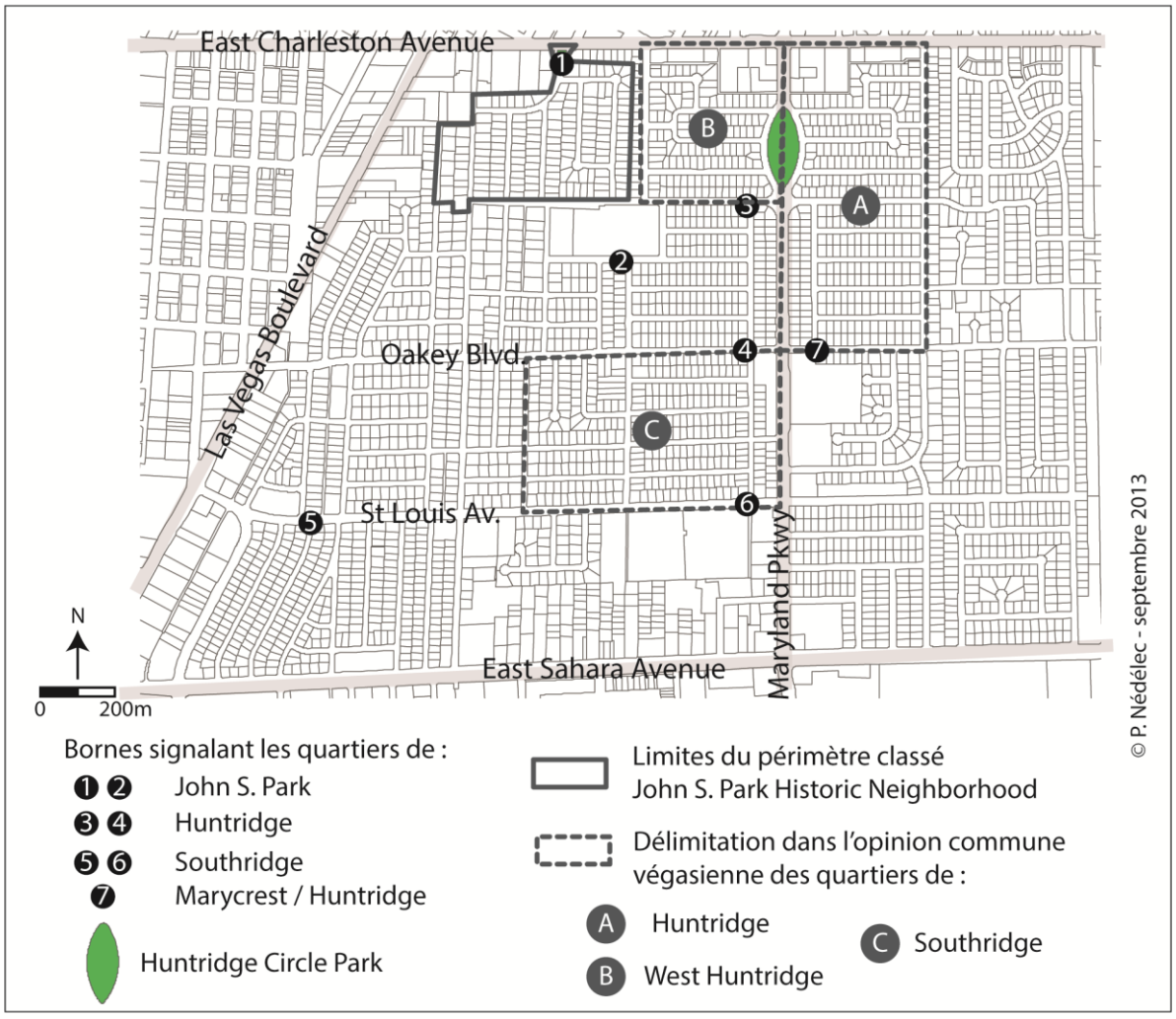
Il n'est pas question ici de prôner une utilisation massive du classement en quartier historique pour ne serait-ce que le cœur historique de l'aire urbaine. Des actions dans cette direction seraient à la fois injustifiées au vu du patrimoine historique somme toute minoritaire, et difficilement réalistes étant donné la méfiance des habitants envers la procédure de classement. Toutefois, le statut de quartier historique se présente comme un moyen de rassembler la population d'un quartier autour d'un projet commun, matérialisant et suscitant en cela l'attachement à son voisinage. Par la reconnaissance sociale d'un patrimoine commun digne de protection et de transmission aux générations futures, le classement en quartier historique peut être un catalyseur d'appropriation et de fierté locale, dans un premier temps pour les habitants directement concernés par le périmètre de protection. Elément important de la construction identitaire, le classement consacre un quartier en lui permettant de se « faire un nom ». En effet, la faible appropriation à l'échelle locale s'exprime par l'absence récurrente de nom spécifique pour désigner les sous-ensembles de l'aire urbaine. Cette observation de terrain a été confirmée lors des entretiens

[i] Ce quartier construit dans les années 1950, délimité par Charleston Boulevard, Valley View Boulevard, Oakey Boulevard et Cashman Drive, se démarque principalement par son architecture de type bungalow.

[ii] Very Vintage Vegas, consulté le 9/08/2013, veryvintagevegas.com/2009/10/21/westleigh-neighborhood-faces-dishonest-opposition-to-historic-designation/.

avec des locaux : les questions sur le lieu de vie et la description de son quartier n'ont jamais entraîné de mention d'un nom spécifique, mais plutôt une référence à une intersection de grandes voies de communication. Les seules exceptions furent les références aux *master planned communities* de Summerlin et de Green Valley. En dehors des quartiers plus anciens autour du centre-ville de City of Las Vegas, l'agent immobilier Jack LeVine confirme que l'aire urbaine végasienne est dépourvue de noms idiomatiques pour désigner les différents quartiers. Les quelques noms qui sont mentionnées par exemple sur Google Maps sont les noms de lotissements privés, exprimant ainsi avant tout le travail de marketing d'un produit immobilier et non une appropriation aboutie par la population locale de son cadre de vie urbain (entretien 15 décembre 2011). Dès lors, le classement en quartier historique, outre le rôle de préservation patrimoniale, peut être vu comme une affirmation de l'identité d'un quartier à travers la reconnaissance d'un nom spécifique. Avec l'aide de subventions municipales (*Neighborhood Block Grant* notamment) l'installation de bornes signalétiques indiquant le nom du quartier consiste alors en un baptême symbolique qui permet au quartier d'exister aux yeux de tous et facilitent son identification, aussi bien par les résidents que les locaux extérieurs au quartier. Dans la plupart des cas, ces panneaux jouent de l'ambiguïté autour de l'appellation « historique », qui peut référer à l'ancienneté ou au classement en quartier historique. Ces panneaux apparaissent alors comme un outil pour construire un sentiment d'appartenance des habitants et ensuite faciliter d'éventuelles démarches de classement, procédure qui n'a abouti que dans le cas du quartier John S. Park. Plusieurs quartiers résidentiels, construits entre les années 1930-1950 et situés à l'époque en périphérie de City of Las Vegas, cherchent à signifier leur existence et leur identité spécifique à l'aide de ces panneaux. La figure 80 localise ces repères identitaires, complétée par la planche photographique 25. Les délimitations en pointillés des quartiers d'Huntridge, de West Huntridge et de Southridge sont établies à partir des limites généralement admises dans l'opinion commune (M. Clary entretien 29 avril 2013).

Figure 80 : Localisation des bornes signalétiques aux marges de City of Las Vegas



Source : d'après un fond de carte de City of Las Vegas.

Planche photographique 25 : Des bornes signalétiques comme marqueur identitaire, gage de visibilité et de reconnaissance

Dans les quartiers péricentraux de City of Las Vegas, les bornes « historiques » se sont multipliées ces dernières années. Dans tous les cas présentés ici, la mention de « quartier historique » est ambigue puisqu'aucun de ces quartiers n'est classé.

Ci-contre, « *Welcome to Historic Southridge Neighborhood* » : borne installée en 2007 dans le cadre du projet d'embellissement de St Louis Avenue. En arrière-plan, la tour du Stratosphere, repère visuel fort pour les habitants du quartier. –
Localisation : St Louis Avenue et 11th Street.

Source : veryvintagevegas.com.

a.

« *Welcome to Historic Huntridge Neighborhood* » : borne installée en 2009, à l'initiative de l'association de quartier Huntridge West. – Localisation : Franklin Avenue et 11th Street.

« *Welcome to the neighborhoods of Marycrest and Huntridge* » : borne installée en 2009, l'initiative de l'association de quartier Huntridge West, pour établir la frontière entre deux quartiers résidentiels mitoyens. – Localisation : Oakey Boulevard et 13th Street.

Sur le temps long, cette appropriation pourrait rayonner aux quartiers voisins, voire à l'ensemble de la municipalité ou même de l'aire urbaine. Pour vérifier cette hypothèse, il est nécessaire d'attendre pour voir les évolutions dans les prochaines décennies de l'influence du classement de quartiers sur leurs habitants et leur environnement immédiat. La jeunesse de la procédure, le premier classement en quartier historique ne datant que d'une vingtaine d'années, limite encore la capacité à analyser l'impact de la démarche.

Conséquences de la frilosité des habitants envers le classement historique et le désintérêt patrimonial généralisé, l'aire urbaine de Las Vegas ne compte que peu de quartiers classés, et tous dans les limites de la municipalité de City of Las Vegas : soit en 2013, les trois quartiers résidentiels de Las Vegas High School, John S. Park et Berkley Square. Deux parcs (Lorenzi Park et Floyd Lamb Park – Tule Springs) ont également le statut de « district historique » sans pour autant inclure de fonction résidentielle dans leur périmètre de classement.

Figure 81 : Le lycée Art Déco du Las Vegas High School

Le quartier du Las Vegas High School est le premier à avoir été classé en 1991 à l'inventaire national des lieux historiques. Construit dans les années 1930-1940, il est organisé autour du lycée de Las Vegas, inauguré en 1930 (cf. figure 81), et qui demeure à ce jour l'une des très rares constructions Art Déco de la vallée. Malgré sa richesse architecturale, le classement au seul inventaire national, dépourvu de capacité de réglementation, n'a pas su empêcher une vague de transformations massives. En dépit d'un classement vieux d'une vingtaine d'années, le quartier a ainsi beaucoup perdu de son intégrité architecturale : un grand nombre de maisons des années 1930-1940 ont été transformées en bureaux notamment d'avocats, ce qui a donné naissance à l'expression de « *lawyers' row* » (la rangée des avocats). Les petites maisons individuelles de la classe moyenne ont été agrandies en « *McOffices* »[i] et le quartier a globalement perdu sa fonction résidentielle (Courtney Mooney entretien 7 mars 2011). Le quartier Las Vegas High School ne peut donc être pris comme exemple des retombées, bénéfiques ou négatives, du classement en quartier historique.

Afin de ne pas répéter le semi-échec du classement du quartier Las Vegas High School, la municipalité City of Las Vegas a œuvré pour que les démarches suivantes de classement combinent l'inscription sur les inventaires nationaux et locaux, comme ce fut le cas du quartier de John S. Park (classé en 2003 – cf. *infra*) et du quartier de Berkley Square[ii] (classé en 2009). En plus de ces quartiers classés, deux associations d'habitants sont actuellement engagées dans une demande de classement. Malgré le coup d'arrêt de la procédure en 2009 à la suite d'une mobilisation de « militants pour les droits immobiliers », une poignée d'individus espèrent encore obtenir le classement historique pour le quartier de Westleigh. La situation semble mieux engagée pour le quartier de Beverley Green / Southridge dont la demande est au stade des réunions publiques et de la validation par les habitants du « plan de quartier » (*neighborhood plan*), réalisé tout de même en 2003, ce qui témoigne de la nature lente et fastidieuse de la procédure.

Les deux exemples des quartiers John S. Park et Huntridge sont à développer plus en détails en ce qu'ils illustrent la capacité du classement en quartier historique à rassembler les habitants d'un quartier et à développer un sentiment de fierté à l'échelle locale. La description du quartier John S. Park s'impose car il est considéré par les différents acteurs de la préservation historique du bassin de Las Vegas comme un cas exemplaire de réussite de préservation patrimoniale.

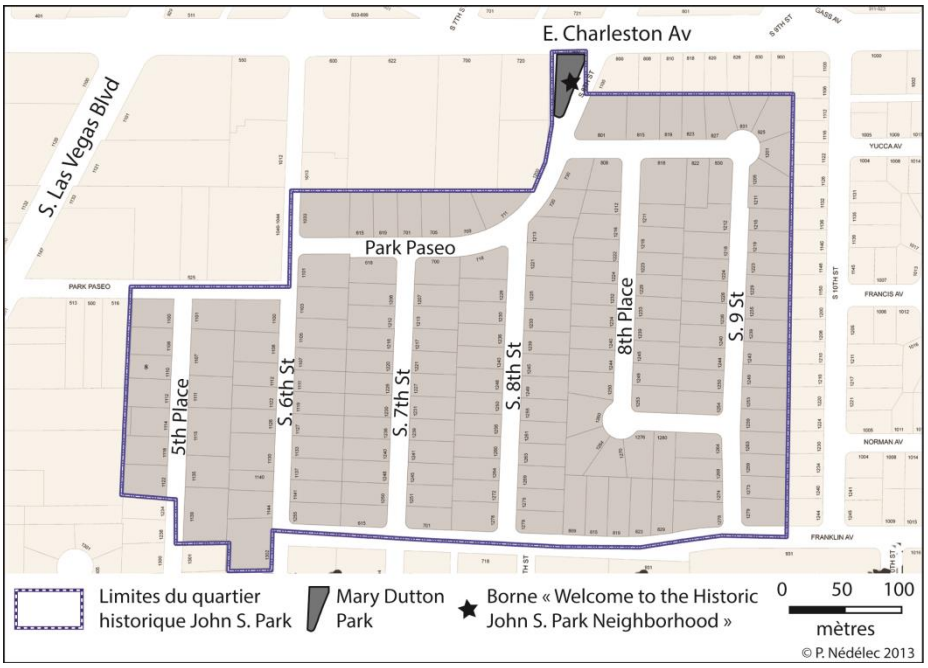
Le quartier doit son nom à John S. Park, un des pionniers de la naissance de Las Vegas. J. Park s'installe dans le bassin en 1905 et devient vite, en tant que propriétaire de la première

[i] Terme péjoratif s'inspirant de l'expression « *McMansions* » qui désigne des maisons individuelles surdimensionnées ou à l'architecture incongrue.

[ii] Le classement de Berkley Square marque la reconnaissance de son rôle dans l'affirmation de la communauté noire : entièrement conçu par un architecte-urbaniste afro-américain, Paul Revere Williams, en 1949, ce fut le premier quartier déségrégué de Las Vegas.

banque de Las Vegas puis comme premier président de la compagnie d'électricité, l'un des hommes forts de la vie locale. Le quartier qui porte aujourd'hui son nom est constitué de maisons individuelles construites dans les années 1930 et 1940 et est considéré comme la porte d'entrée au centre-ville de City of Las Vegas, délimité au nord par Charleston Avenue et à l'ouest par le Las Vegas Boulevard. Le périmètre classé, représenté sur la figure 82, rassemble ainsi 160 maisons individuelles, pour une superficie de 48 hectares.

Figure 82 : Périmètre classé du John S. Park Historic Neighborhood



Source : d'après City of Las Vegas, John S. Park Historic District map.

Figure 83 : Chronologie de la mobilisation des habitants du quartier John S. Park

Date clé	Evènement	Etapes
1995	Formation de l'association de quartier, John S. Park Neighborhood Association, présidée par Bob Bellis.	Mobilisation des habitants, résultat d'une initiative personnelle
1999	Lutte contre le projet de Bob Stupak de construction d'un casino réplique du Titanic en bordure du quartier.	
2000 (août)	Prise de contact de l'association avec la municipalité pour établir un « Plan de quartier » avec son aide.	Collaboration avec la municipalité
2001	Installation d'une borne signalétique marquant l'entrée dans le quartier dans le Mary Dutton Park (inauguré en 1954).	
2001 (décembre)	Adoption du « Plan de quartier ».	
2003	Classement en quartier historique, inscrit à l'inventaire local puis quelques mois plus tard aux inventaires fédéré et national des monuments historiques.	
2005	Rénovation du Mary Dutton Park dans le cadre du Centenaire de City of Las Vegas.	Valorisation et consécration du quartier
2010	Nomination du John S. Park dans le Top 10 des meilleurs quartiers des Etats-Unis par l'American Planning Association.	

La réussite du classement du quartier, dont la chronologie est résumée dans la figure 83, tient en premier lieu à la mobilisation, pendant plus d'une dizaine d'années, d'un homme qui a su initier le rassemblement du quartier. Dans un second temps, la cohésion derrière le projet de classement a été facilitée par un front d'opposition à une menace extérieure. En 1995, une association de quartier est fondée, sous la direction de Bob Bellis, afin de nettoyer le quartier et combattre la montée de la criminalité. Prémices de l'union des différents habitants, cette association n'a véritablement pris corps qu'en 1999 en réaction à un projet pharaonique défendu par l'entrepreneur Bob Stupak, déjà propriétaire du Stratosphere. B. Stupak avait pour ambition de construire une réplique du paquebot Titanic de 85 mètres de hauteur, qui devait accueillir un hôtel-casino de 1 200 chambres, ainsi qu'une salle de spectacle en forme d'iceberg, contenant 1 800 places. Etant donné sa taille, ce projet fou, digne de la course au spectaculaire de la fin des années 1990, aurait littéralement jeté une ombre sur un tiers des maisons du quartier, et requis la destruction de plusieurs constructions des années 1940 le long de 5th Place, en plus d'impacter lourdement la circulation et l'activité commerciale. Bob Bellis résume ainsi le rôle déterminant de ce projet dans la mobilisation des habitants du quartier :

> « ce fut toute cette affaire du Titanic qui nous a rassemblé. On avait des centaines de personnes qui venaient aux réunions, parce qu'elles voulaient vraiment lutter contre ça. »[388] (cité dans Kyser 2011 p.24)

Devant l'ampleur de la mobilisation le projet de B. Stupak fut rapidement abandonné, ce qui a permis aux habitants du quartier de prendre conscience de leur pouvoir et a initié un cercle vertueux de consolidation de l'engagement. Maîtriser l'intrusion des activités commerciales (*commercial encroachment*) des grands axes du Las Vegas Boulevard et de Charleston Avenue est alors devenu le principal cheval de bataille de l'association de quartier (Kyser 2011) qui, pour préserver son caractère résidentiel, s'est tournée vers la municipalité dans la perspective d'établir un « plan de quartier », première étape du long processus pour le classement en quartier historique. Reconnaissance de l'action individuelle par les autorités locales, la collaboration avec City of Las Vegas a permis en quelques années d'accéder au classement en quartier historique, inscrit à l'inventaire local, puis quelques mois plus tard aux inventaires fédéré et national, garantissant ainsi la préservation du patrimoine et du caractère du quartier. Da façon intéressante, malgré le véritable engouement de la population du quartier, la décision de classer le quartier fut très discutée au sein du conseil municipal (Odierna 2003), seulement une voix d'écart ayant fait la différence (4 voix pour – 3 contre). La réticence d'une partie du conseil municipal rappelle la pression exercée par les « militants des droits immobiliers » qui voulaient conserver la possibilité de vendre leur propriété pour une utilisation commerciale, profitant ainsi de la proximité des grands axes commerciaux au nord et à l'ouest.

Dans la lignée du classement, des efforts de visibilité et de valorisation du quartier ont été réalisés par la municipalité : une borne historique marque désormais l'entrée « officielle » du

quartier John S. Park, porte d'entrée (*gateway*) embellie lors d'une rénovation du petit parc Mary Dutton à l'angle de Charleston Avenue et de 8th Street (planche photographique 26).

Planche photographique 26 : Embellissement du Mary Dutton Park, « porte d'entrée du quartier historique John S. Park »

Borne signalétique « Bienvenue dans le quartier historique John S. Park ». Installée en 2001 elle marque l'entrée dans le périmètre classé et ainsi augmente la visibilité du quartier.

Plaque commémorant la rénovation du Mary Dutton Park, à l'occasion du Centenaire de City of Las Vegas (dont on voit le logo en haut à droite), et présentant rapidement Mary Dutton, une des pionnières de Las Vegas.

Le parc Mary Dutton, originellement construit en 1954, après la rénovation de 2005. Au centre, une sculpture fait honneur aux pionniers fondateurs de City of Las Vegas en représentant de façon stylisée un jet d'eau et une charrue des années 1920, symboles de la fertilité de la terre.

Résultat de ces diverses actions, on constate une « énorme augmentation de la fierté dans le quartier » selon Courtney Mooney pour qui le quartier a gardé le même esprit depuis les années 1940 (entretien 7 mars 2011), et le quartier est pris en exemple aussi bien localement que nationalement comme une mise en valeur exemplaire du patrimoine du milieu du XXe siècle. Ainsi, le quartier John S. Park a été retenu par la prestigieuse Association des urbanistes américains (American Planning Association) comme l'un des « lieux remarquables en Amérique » (*great places in America*) dans la catégorie « quartier remarquable » en 2010, palmarès « célébrant l'excellence en matière de planification » :

> « Lieu d'une architecture résidentielle parmi les plus distinguées de Las Vegas, le quartier John S. Park d'une superficie de 48 hectares suscite un sentiment de tranquillité à l'ancienne, simple et sans prétention, à un demi-mile de l'extravagance et du glamour du Strip à la renommée mondiale. »[389] (American Planning Association 2010[i])

La mobilisation autour d'un ennemi commun a été l'élément déclencheur d'une cohésion sociale des habitants du quartier John S. Park, à l'origine d'une appropriation forte et du sentiment d'appartenir à une communauté. John S. Park est devenu grâce à cela un des quartiers en vue de Las Vegas, dont ce sentiment de communauté mis en avant par les habitants est un facteur d'attraction.

La trajectoire exemplaire de John S. Park, passé d'un quartier qui tombait en désuétude et exposé à la criminalité à un cas d'école de mobilisation de la société civile et de la valorisation patrimoniale, a inspiré ses voisins du « cœur urbain » ancien (*urban core*) de l'aire urbaine, plus particulièrement les habitants du quartier voisin Huntridge. Le quartier Huntridge rassemble environ 350 maisons, essentiellement bâties pendant la 2e Guerre mondiale, pour accueillir des familles de classe moyenne. Huntridge donne à voir la mobilisation des habitants en marche, autour de symboles patrimoniaux forts qui sont érigés en emblèmes identitaires pour le quartier.

Tout comme dans le cas du quartier John S. Park, le rassemblement des habitants se fait sous l'impulsion d'un individu : Melissa Clary, présidente de l'association de quartier depuis 2010 (entretien 29 avril 2013). L'association existait déjà depuis les années 2000, mais était devenue inactive par manque d'investissement de ses membres. M. Clary, jeune trentenaire, est originaire du sud de la Californie (*transplant*) et réside à Las Vegas depuis neuf ans. Quand elle s'est installée à Huntridge, elle a tout de suite été séduite par la personnalité du quartier et a décidé de s'investir pleinement dans le mouvement associatif (*grassroots*) pour le défendre et le faire renaître. Même si elle n'était pas une résidente de longue date, personne n'a exprimé d'opposition à ce qu'elle reprenne le flambeau de l'association : selon elle, les gens attendaient un guide (*leader*). Elle a, au contraire, encore du mal à trouver des habitants désireux de prendre en charge des responsabilités administratives : les postes de trésorier, secrétaire et chargé de relations publiques sont toujours vacants en 2013[ii]. Trouver des volontaires prêts à s'engager durablement dans l'association est d'ailleurs une des principales difficultés rencontrées par M. Clary, d'autant plus qu'elle va bientôt quitter Las Vegas pour saisir une opportunité professionnelle, ce qui laisse planer un doute quant à l'avenir de l'association.

[i] APA, consulté le 21/08/2013, www.planning.org/greatplaces/neighborhoods/2010/.

[ii] Huntridge Neighborhood Association, consulté le 22/08/2013, huntridgehood.blogspot.fr/p/faqs-about-huntridge.html.

Comme le quartier n'était pas directement menacé par un ennemi extérieur, la stratégie de M. Clary a été de trouver des emblèmes pour fédérer les habitants et ancrer la mobilisation dans la valorisation de lieux et de monuments concrets. Deux éléments du paysage urbain du quartier ont ainsi été érigés en chevaux de bataille de la défense de l'identité locale : un petit parc, le Huntridge Circle Park, et une ancienne salle de spectacle et de cinéma, le Huntridge Theater. « Se réapproprier la propriété » du parc (*reclaim ownership*) est le premier objectif que s'est fixé M. Clary. Le Huntridge Circle Park est un petit parc de seulement 2 hectares qui marque l'entrée du quartier. Malgré sa petite taille, il se distingue par son aménagement paysager : sa couverture en herbe et l'ombre offerte par de magnifiques mûriers offrent un environnement ombragé et frais particulièrement agréable mais rare dans l'aire urbaine végasienne. En dépit de ces atouts, le parc a progressivement été délaissé par les habitants du quartier : l'augmentation du trafic le long de Maryland Parkway a rendu difficile l'accès au parc, les passages piétons le desservant étant dépourvus de feux tricolores, ce qui a parallèlement facilité l'installation de sans-abri et de marginaux qui ont encore réduit les velléités d'utilisation du parc par les habitants du quartier. Le parc a même été fermé par arrêté municipal à la suite de l'assassinat d'un sans-abri en 2006. Dès lors, l'association a associé une appropriation symbolique de ce parc, présenté comme l'étendard de la cohésion du quartier, avec une appropriation physique en organisant des évènements publics pour occuper le terrain, faire diminuer la criminalité et amoindrir la présence des sans-abri. Cette occupation physique a été rendue possible par la réouverture du parc en 2011, ce qui a permis d'organiser la première réunion amicale (*get-together*) des résidents en décembre autour d'une rencontre avec le Père Noël (*Santa in the Circle*). Pour M. Clary, c'était l'occasion de provoquer la rencontre et de faire naître les échanges entre les habitants du quartier : selon elle, c'est l'absence d'interconnaissance entre voisins qui est un des plus grands obstacles à la cohésion sociale et à une mobilisation civique efficace. Ainsi, « certaines personnes ont rencontré leurs voisins pour la première fois » ce jour-là. Depuis, l'association de quartier planifie régulièrement des activités dans le parc, comme des séances de cinéma en plein air, des soirées déguisées ou des concours canins. La fréquentation augmente régulièrement et M. Clary est fière de pouvoir dire que les habitants se sont emparés de cet espace pour en faire un emblème identitaire et un lieu de sociabilité. Ces différents évènements dans le parc sont également une occasion de discuter d'une éventuelle demande de classement en quartier historique : même si l'idée ne rencontre pas d'opposition frontale, pour M. Clary ce n'est pas encore la priorité, l'ordre du jour étant de consolider la fréquentation du parc et la cohésion du quartier, ainsi que de pérenniser l'association.

Le renforcement de l'unité des habitants du quartier de Huntridge passe également par la défense du Huntridge Theater qui est devenu un emblème de lutte commune. La mobilisation civique autour de la préservation de ce bâtiment est une illustration parfaite du rôle que peut jouer le patrimoine dans la construction d'une identité locale forte. De plus, elle

donne à voir l'implication de nouveaux acteurs de la préservation patrimoniale et de la revendication d'une identité végasienne source de fierté.

Le Huntridge, comme il est appelé par les locaux, est une ancienne salle de spectacle et de cinéma construite entre 1942 et 1944 dans le style « paquebot » (*streamline modern*), ce qui en fait l'autre rare exemple de bâtiment Art Déco à Las Vegas (avec le lycée Las Vegas Hisgh School). Le bâtiment, tout comme l'ensemble du quartier, doit son nom à Leigh S. Hunt, un riche homme d'affaire et entrepreneur local (Generaux 2012). Avec une tour haute de 23 mètres qui porte son nom, le Huntridge s'impose dans le paysage urbain comme « la porte d'entrée du quartier, son éponyme et son locataire pilier »[390] (Melissa Clary *idem*). La salle de spectacle a été l'une des plus populaires de l'aire urbaine, connaissant son heure de gloire dans les années 1950-1960 et accueillant toutes les vedettes de l'époque, comme Frank Sinatra, Elvis, Judy Garland ou encore le duo comique Abbott et Costello. A partir des années 1970, le Huntridge n'arrive plus à faire face à la concurrence des grandes salles de spectacle des hôtels-casinos du Strip et subit les conséquences du départ des populations du centre-ville vers les banlieues résidentielles. Malgré quelques sursauts dans les années 1990, et un effort de préservation avec l'inscription à l'inventaire national des monuments historiques en 1993, le bâtiment tombe peu à peu dans l'oubli et son état se détériore comme on peut le voir sur la photographie de la figure 84. Depuis 2004, le bâtiment est entièrement fermé.

Figure 84 : "The Huntridge", vestige d'une gloire du passé

Le Huntridge Theater domine toujours le paysage, mais trône désormais au milieu d'un parking vide. Le bâtiment à sa droite a abrité un magasin de meubles (Big's Furniture) aujourd'hui fermé et qui augmente l'impression d'un lieu fantôme, laissé à l'abandon. Le manque d'entretien est visible à la peinture écaillée de la tour.

Dans ce cas précis, la préservation patrimoniale institutionnelle, qui consiste en l'inscription sur les inventaires des monuments historiques, n'a pas suffi à préserver l'intégrité du bâtiment, ni même à garantir son existence. Alors même que le Huntridge est inscrit sur les registres national, fédéré et de la City of Las Vegas, il est menacé de démolition étant donné

son état de détérioration. Ceci explique que, parallèlement à la direction de l'association de quartier, Melissa Clary ait créé la Fondation Huntridge pour rassembler récits et souvenirs autour de ce monument et ainsi raviver l'intérêt local pour sa préservation et une éventuelle remise en état. Dans le sillage de cette fondation, plusieurs groupes se sont formés pour militer pour la réhabilitation du bâtiment et sa réouverture au public. La communication autour de cet enjeu patrimonial s'est faite principalement grâce aux réseaux sociaux (pages Facebook notamment), portée en cela par une nouvelle génération de militants associatifs, trentenaires et très portés sur les nouvelles ressources de mobilisation offertes par internet. Trois représentants de cette nouvelle génération se sont ainsi associés en juin 2011 au sein d'une SARL, « The Huntridge Revival, LLC », afin de faire avancer d'un cran l'ampleur de la mobilisation. Grâce à cette société, une campagne de financement participatif (*crowdfunding*) a été démarrée, intitulée « Sauvons la salle de spectacle historique du Huntridge » : l'objectif était de rassembler 150 000 dollars, première étape d'un futur rachat du Huntridge Theater et gage de soutien de la population locale pour attirer des investisseurs dans le projet de réhabilitation. Pour expliquer la nature de cette démarche, une vidéo a été postée sur le site d'hébergement de la campagne, IndieGogo[i] : le commentaire en voix hors-champ est particulièrement significatif de la portée du Huntridge aux yeux de ses défenseurs.

> « C'est pour les Végasiens, les locaux, les artistes, les musiciens et les avant-gardistes. Cette fois-ci, ce n'est pas pour les touristes ; ils ont le Strip, les soirées piscine chics, les machines à sous rutilantes et les nuits de néons électriques. Mais ça [arrêt sur image sur le Huntridge Theater], c'est à nous. C'est notre lieu, notre héritage, notre icône, notre futur. Nous plantons fermement un drapeau dans le sable de *Downtown* qui dit : 'The Huntridge'. C'est plus qu'un lieu créé par le peuple pour le peuple ; c'est le lieu du peuple.
> Ramenons à la vie le quartier, reprenons *Downtown*, reprenons Las Vegas et reprenons le Huntridge. Réveillons un point de repère historique (*landmark*) connu pour de premiers concerts, de premiers rencarts, des rencontres de première main avec des moments légendaires. Montons le son, offrons du spectacle, célébrons la diversité et préparons-lui un rappel épique. Sauvons le Huntridge.
> Etes-vous partants ? »[391] (Campagne "Save the Huntrige" *idem*)

Le commentaire s'articule autour de plusieurs aspects qu'il s'agit ici d'expliciter. Pour susciter l'intérêt, les souvenirs agréables des moments passés dans l'enceinte du Huntridge sont évoqués (« premiers concerts », « premiers rencarts », « moments légendaires ») mobilisant par-là le registre émotionnel qui peut amplifier l'attachement affectif. Le bâtiment est de plus présenté comme un emblème de l'identité locale des « Végasiens », des « locaux », dont l'unité est construite dans une opposition avec « les touristes ». Une fois l'unité des locaux exprimée, c'est l'union et le rassemblement derrière un patrimoine commun qui est prôné (« notre lieu, notre héritage, notre icône ») en soulignant l'importance de la transmission et de la pérennité de symbole végasien dans le temps (« notre héritage […] notre futur »). Plus que la simple préservation d'un monument historique, cette vidéo

[i] Indiegogo.com, consulté le 21/08/2013, www.indiegogo.com/projects/save-the-historic-huntridge-theater.

exhorte le Végasien, entre autres par le recours à l'impératif, à reprendre possession de sa ville, de son quartier, de son patrimoine (« Reprenons le quartier, reprenons *Downtown*, reprenons Las Vegas et reprenons le Huntridge ») : c'est bien un objectif d'appropriation qui est défendu ici, de faire sien son environnement urbain en prenant la main pour décider de son destin. La métaphore du pionner qui plante un drapeau pour revendiquer sa présence est loin d'être anodine puisqu'elle exprime de façon symbolique l'affirmation de la présence des locaux et leur volonté de participer à la prise de décision sur le futur de leur quartier et de leur ville.

A en juger par la somme récoltée par cette campagne de financement, le message des défenseurs du Huntridge a su toucher les habitants : alors que 150 000 dollars étaient espérés, c'est plus de 207 000 dollars qui ont été collectés en un mois et demi (collecte entre le 6 juin et le 17 juillet 2013). Le site donne des indications sur le détail des dons : 741 personnes ont contribué à ce financement. Un peu plus de la moitié des dons est inférieure à 100 dollars, mais une petite vingtaine de donateurs sont allés de 1 000 jusqu'à 25 000 dollars.

S'il est encore trop tôt pour connaître le sort du Huntridge Theater, cette campagne semble bien matérialiser la capacité de la population locale à s'unir derrière un projet commun et de se mobiliser pour défendre ce qu'elle considère comme un symbole de son identité. Le patrimoine témoigne bien ici de sa capacité à fédérer et à créer de la cohésion sociale, ne serait-ce que le temps d'une campagne de collecte de fonds. Cet exemple donne à voir une appropriation en marche du patrimoine et de l'identité locale, qui pourrait inspirer d'autres quartiers et se répandre à l'ensemble de l'aire urbaine.

II_ 4° Les musées comme mise en scène et construction sélective de l'identité collective

La construction de l'identité d'un territoire est favorisée par des représentations symboliques qui sont mobilisées pour la développer comme les paysages, l'histoire, le patrimoine ou bien encore les musées. Le musée a pour fonction de fortifier le sentiment communautaire en favorisant l'émergence d'une identité, qu'elle soit nationale, régionale, voire citadine. Il fonctionne alors comme un lieu symbolique d'expression d'une communauté d'individus. L'identité collective est une construction qui peut alors être étudiée par le prisme de la figure du musée. Deux exemples de musées sont particulièrement intéressants à étudier dans une perspective de construction de l'identité collective végasienne, et du degré d'appropriation de cette mise en scène identitaire par les Végasiens : le musée du néon (*Neon Museum*) et le musée de la mafia (*Mob Museum*).

a. Le musée du néon (*Neon Museum*)

Le musée du néon interroge la possible valorisation sociale d'un patrimoine spécifiquement végasien s'il en est : les enseignes en néon. Par extension, le musée du néon pose la question du statut des hôtels-casinos dans la mémoire collective végasienne et de leur préservation patrimoniale. En effet, la mission que s'est fixé le musée est de préserver de la destruction, de collecter, puis d'exposer d'anciennes enseignes au néon.

Les enseignes au néon ont fait la renommée de Las Vegas dans le monde entier, et l'ont accompagnée dans son élévation au statut de destination touristique de rayonnement mondial. L'esthétique même du scintillement nocturne des néons explique en partie la popularité et la multiplication des productions audiovisuelles tournées à Las Vegas. Malgré l'importance de ces enseignes, que ce soit dans le quotidien des habitants en indiquant divers commerces ou dans l'expérience des touristes pour qui un établissement pour se résumer à son enseigne (cf. chapitre 5), les néons incarnent un patrimoine spécifiquement végasien. Et pourtant, malgré leur rayonnement, les néons constituent l'aspect à la fois le plus iconique d'un établissement commercial ou touristique et le plus fluctuant. Ces enseignes sont vues comme des accessoires jetables, à la durée de vie limitée. En effet, changer les néons est la façon la moins coûteuse et la plus simple de donner un coup de jeune à un casino, voire de changer complètement son image. La préservation des enseignes au néon est rendue difficile par la nécessaire interaction avec des acteurs du secteur privé qui répondent à des logiques totalement opposées à celle des amateurs de patrimoine. Comme l'explique Courtney Mooney (entretien 7 mars 2011), il est très difficile de trouver un terrain d'entente avec les groupes hôteliers qui cherchent constamment à renouveler leur offre touristique et surtout pas à maintenir les casinos « dans leur jus », au risque d'être considérés comme démodés par une clientèle friande de changements. La préservation des enseignes au néon interroge ainsi de façon plus large la possible reconnaissance des hôtels-casinos comme objet de construction patrimoniale. Pour C. Mooney, alors même que les casinos mériteraient tout à fait d'être préservés, les objectifs de rentabilité et les logiques commerciales rendent impossible toute action de préservation, comme ce fut le cas avec la construction de la canopée artificielle de Fremont Street Experience. Pour l'occasion, le chapeau du célèbre cow-boy Vegas Vic a été tout simplement coupé pour pouvoir « rentrer » sous la canopée (cf. planche photographique 6, chapitre 3). De plus, la sauvegarde des enseignes coûte cher et il est souvent plus économique de détruire un bâtiment avec un boulet de démolition que de démonter parfois pièce par pièce les néons.

Convaincre les groupes hôteliers de bien vouloir sauvegarder leurs enseignes historiques lorsque ceux-ci décident de changer de look est ainsi un enjeu majeur pour le musée du néon, d'autant plus que tous les acteurs locaux ne sont pas encore convaincus de la valeur, esthétique et patrimoniale, des enseignes au néon. L'association de défense du patrimoine Preservation Association of Clark County (PACC) ne considère pas, par exemple, les casinos et leurs enseignes comme « historiques », réservant ce statut aux traces et héritages du début du XX^{e} siècle, lorsque Las Vegas était essentiellement une ville du chemin de fer (Chris

Macek entretien 1er novembre 2011). Exemple le plus emblématique de l'absence de considération pour le patrimoine de néon, Steve Wynn, l'un des principaux acteurs du secteur du jeu, est à l'origine de la destruction de l'enseigne du New Frontier, repère visuel depuis l'ouverture de l'hôtel-casino en 1942 (cf. figure 85). La considérant comme une verrue (*eyesore*) gâchant la vue depuis ses hôtels-casinos Wynn et Encore, la structure a été détruite en 2008, soit un an après la fermeture et l'implosion du casino, sans pouvoir être sauvegardée en raison des sommes considérables nécessaires à un démantèlement.

Figure 85 : L'enseigne du New Frontier, entre patrimoine et verrue

L'enseigne du New Frontier a marqué le panorama végasien pendant 66 ans avant d'être détruite pour laisser la place à la concurrence. La comparaison avec les automobiles et les palmiers donne une idée de la monumentalité de la structure. – Localisation : Las Vegas Boulevard et Fashion Show Drive.

En dépit des défis posés, la sauvegarde des enseignes en néon, à défaut de pouvoir préserver l'intégralité des structures des casinos, a été identifiée dans le plan de préservation patrimoniale élaborée par City of Las Vegas :

> « L'importance de la signalétique iconique en néon pour l'identité historique de Las Vegas en tant que destination touristique ne peut être sous-estimée. L'évolution du design de la signalétique à Las Vegas est souvent considérée comme plus importante que les bâtiments eux-mêmes, étant donné le reflet [qu'offrent] les enseignes des tendances contemporaines architecturales, marketing, culturelles et technologiques. […] Les enseignes historiques donnent de la continuité aux espaces publics, faisant partie de la mémoire de la communauté. Ils deviennent parfois des monuments repères (*landmarks*) en eux-mêmes. »[392] (CLV 2010 p.25)

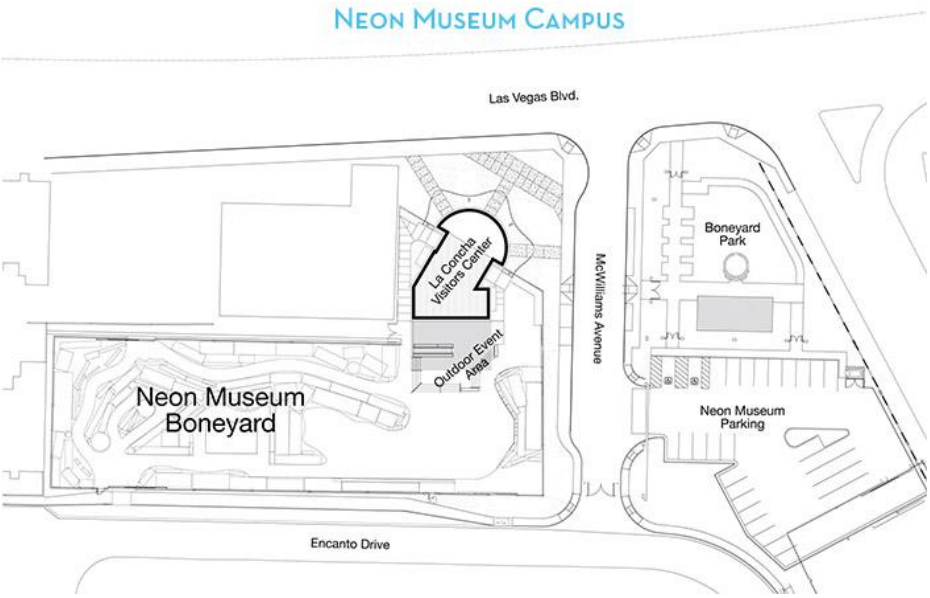
La municipalité a conscience de la difficulté de la préservation des enseignes au néon en raison de la combinaison entre leur importance culturelle et leur caractère éphémère (*idem*), ce qui explique en partie son engagement relativement tardif dans leur préservation.

En effet, les premiers efforts de préservation des enseignes au néon ont dans un premier temps été entrepris par des membres du monde associatif, fruit d'initiatives personnelles. La collaboration à partir de 1987 entre deux associations à vocation culturelle, la Preservation

Association of Clark County et l'Allied Arts Council of Southern Nevada, marque la prise de conscience de la nécessité de sauvegarde d'un patrimoine spécifiquement végasien (Witcher 2011). Le « comité des enseignes » (*sign committee*) créé au sein de l'Allied Arts Council pour superviser les actions de préservation des néons se transforme en 1996 en une association à but non-lucratif indépendante, intitulé Neon Museum, dont l'objectif à terme est d'établir un musée des néons à Las Vegas. L'association décide de ne collecter que des enseignes au néon du sud du Nevada, avec une valeur historique (*historical merit*) et qui se démarquent par la beauté de leur design exprimant en cela une dimension esthétique. La principale difficulté rencontrée, outre les capitaux nécessaires au démantèlement des enseignes, réside dans le stockage de structures très encombrantes. Après avoir utilisé une ancienne station d'épuration pour entreposer les enseignes, City of Las Vegas a été approchée pour participer au projet. Pour signifier son soutien, la municipalité a donné un terrain, à l'emplacement de l'actuel musée, une friche au nord du quartier touristique de Fremont Street, le long du Las Vegas Boulevard et de McWilliams Avenue. Cette localisation, bien qu'excentrée par rapport aux cœurs touristiques, présentait l'avantage d'offrir un terrain assez vaste pour accueillir les enseignes sauvegardées. A partir de 2001, les enseignes ont ainsi été accumulées en plein air, ce qui explique le surnom d'« ossuaire des néons » (*neon boneyard*) donné au lieu. Avec l'aide de la municipalité et les nombreuses donations de YESCO (Young Electric Sign Co.), la principale entreprise de conception et de rénovation d'enseignes en néon de la région, le musée s'est doté en une dizaine d'années d'une centaine d'enseignes. Parallèlement, quelques visites guidées ont été organisées pour rendre compte des progrès de l'association dans sa collecte. Le projet d'ouvrir un véritable musée, à temps plein, a pris de l'ampleur au milieu des années 2000, à la suite de la fermeture du motel La Concha, dont le hall d'entrée est considéré comme un chef d'œuvre de l'architecture Googie (qui a également inspiré le panneau « *Welcome to Fabulous Las Vegas* »), avec des emprunts au courant « Atomic and Space Age ». En plus de la valeur architecturale, le hall de la Concha présente un intérêt historique, puisqu'il a été dessiné en 1961 par Paul Revere Williams, le même architecte afro-américain qui a conçu le quartier de Berkley Square.

Alors que le propriétaire voulait détruire l'ensemble du motel pour pouvoir augmenter la rentabilité de l'emplacement, la forte mobilisation de l'association Neon Museum avec le soutien d'un grand nombre de Végasiens a permis de collecter les fonds nécessaires (500 000 dollars) pour assurer le transfert de la structure de son site originel à celui de l'ossuaire. La préservation du hall de La Concha a été le catalyseur qui a permis de susciter l'intérêt du grand public et de sensibiliser la population locale à la patrimonialisation des enseignes en néon. Toutefois, la transformation de la structure en hall d'entrée du musée a été ralentie par la crise économique et la nécessité de trouver des financements privés pour assurer l'aboutissement du projet. Les travaux ont ainsi été étalés entre 2008 et 2012, et le musée du néon, dont la figure 86 reproduit le plan, a été officiellement inauguré en octobre 2012 par la maire de City of Las Vegas, Carolyn Goodman.

Figure 86 : Plan du musée du néon



Source : www.neonmuseum.org.

Planche photographique 27 : Le musée du néon, lieu de repos éternel des enseignes végasiennes

Le musée est signalé par un panneau qui reprend les codes des enseignes au néon, dont l'étoile rouge qui orne le panneau « Welcome to Las Vegas ».

a.

Rassemblement des visiteurs dans le « parc de l'ossuaire » pour débuter la visite : le musée n'est accessible qu'encadré par un guide bénévole, qui partage avec les visiteurs ses souvenirs et anecdotes personnels.

b.

c.

Un chemin de gravier encadre la progression des visiteurs (cf. figure 86) et serpente entre les enseignes accumulées et entreposées parfois les unes sur les autres, ce qui donne une ambiance très particulière à la visite et inspire les photographes amateurs (à gauche de la photographie).

Le surnom d'ossuaire est justifié par le refus de rénovation systématique : les enseignes restent à l'état dans lequel elles ont été collectées, dans un jeu de mise en scène habile entre patine du temps et oubli feint.

L'ancien hall d'entrée du motel La Concha, en cours de travaux lors de la visite, accueille désormais le hall d'entrée du musée dont le logo reproduit la forme si caractéristique.

d.

e.

© P. Nédélec – 3 décembre 2011 pour l'ensemble des photographies.

Le musée du néon fonctionne depuis cette date à temps plein : il est conçu autour de visites guidées qui détaillent l'histoire et les significations, historiques, architecturales mais aussi personnelles, des 150 enseignes rassemblées dans l'ossuaire. Les visiteurs cheminent entre les enseignes qui sont marquées par l'usure : la peinture est écaillée, les douilles sont souvent vides, les ampoules cassées et le métal rouillé. L'ambiance très particulière qui règne tout au long de la visite évoque des vanités transposées de la peinture à la sculpture : le musée donne à voir le vieillissement et les effets du temps, ce qui est une chose rare à Las Vegas en quête constante de nouveauté et qui a du mal à tolérer la détérioration et le déclin. En cela, le musée du néon s'affirme comme un élément de réflexion très intéressant dans une approche par les temporalités de la construction patrimoniale végasienne.

L'ouverture du musée du néon est signalée par une pléthore de sites internet touristiques et a suscité un grand intérêt dans la presse nationale, soulignant tous l'originalité de cette

nouvelle attraction touristique. Toutefois, ce succès médiatique ne se traduit pas encore par une fréquentation massive du musée. Selon le *New York Times*, 20 000 visiteurs seraient venus découvrir le lieu en 2012 (Pratt 2012)[i]. Lors de ma visite du site en décembre 2011, j'étais la seule « locale » d'un groupe comprenant une vingtaine de personnes. Même s'il est impossible de généraliser à partir de cet exemple, la couverture médiatique semble privilégier la dimension touristique présentant le musée du néon comme une alternative originale pour les personnes désireuses de sortir des sentiers battus. Il est ainsi encore trop tôt pour estimer les retombées de ce musée auprès de la population locale. L'initiative est néanmoins très intéressante en ce qu'elle donne à voir la patrimonialisation en acte, c'est-à-dire la construction progressive d'un patrimoine considéré comme spécifiquement végasien. Comme la mobilisation pour la préservation du hall de La Concha le montre, le patrimoine s'avère être un moyen de fédérer la population locale, tout comme pourrait l'être le Huntridge Theater.

Plus encore, le musée du néon semble marquer une inflexion intéressante de l'image de Las Vegas : s'éloignant du kitsch et des paillettes qui dominent dans l'opinion commune américaine, il est question ici d'une approche originale et très esthétique du patrimoine, dont la présentation dans ce cheminement à l'air libre semble s'inspirer de l'art contemporain et de ses installations. Sous l'impulsion de la directrice exécutive du musée, elle-même artiste plasticienne, Danielle Kelly, le visiteur est invité à réfléchir de façon plus théorique, voire philosophique, sur l'action du temps sur les êtres et les choses, sur le vieillissement et la place de la mort dans l'art (Kelly 2011). Le musée du néon offre un nouveau visage à Las Vegas : la beauté des paysages ainsi créés s'est rapidement imposée comme une source d'inspiration pour les séances de photo de mode, de photographies de mariage, ou pour les simples amateurs de photographie, comme le prouve la quantité de clichés partagés sur les sites de photo communautaire[ii]. Dès lors, le musée du néon pourrait vraiment s'imposer comme une pépite artistique, source de fierté et initiateur d'un renouveau de l'imaginaire végasien, s'affranchissant des clichés touristiques sans pour autant perdre sa spécificité. Seul le temps pourra confirmer, ou non, l'impact de ce musée sur l'appropriation collective et la perception de Las Vegas par ses habitants comme par les visiteurs de passage.

b. Le musée de la mafia (*Mob Museum*)

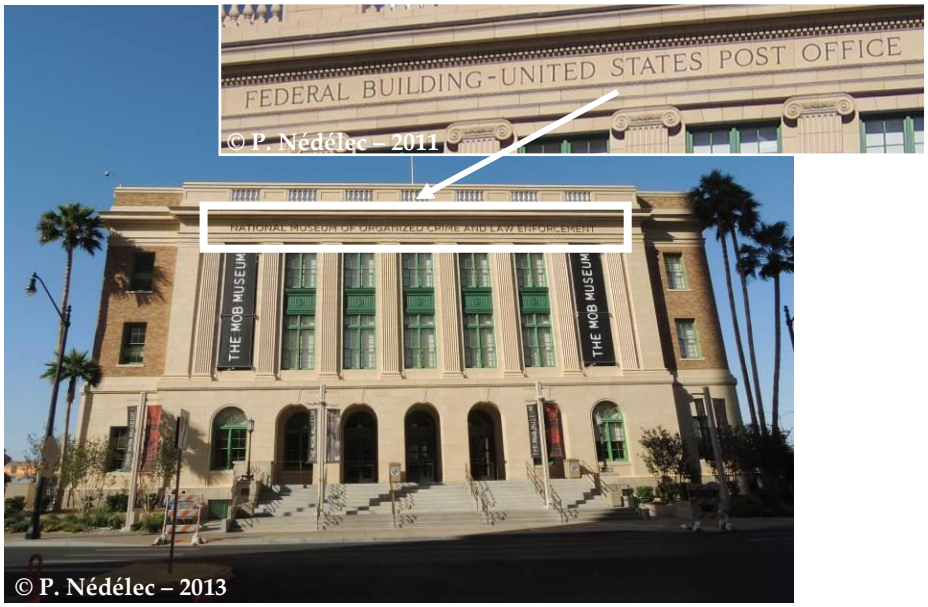
Le « musée national du crime organisé et du maintien de l'ordre » (*National Museum of Organized Crime and Law Enforcement*), surnommé « musée de la mafia » (*Mob Museum*) articule des thématiques historiques, patrimoniales, mémorielles et identitaires, s'inscrivant ainsi au cœur de l'analyse sur les dynamiques d'appropriation végasienne. Ce musée est en effet le fruit d'une volonté de donner une nouvelle vie à un bâtiment historique du centre-

[i] Malgré mes demandes, je n'ai pas pu rencontrer de responsable du musée pour obtenir des informations plus précises sur la fréquentation, actuelle et projetée, ni sur un éventuel profil-type du visiteur.
[ii] Flickr, consulté le 21/08/2013, www.flickr.com/search/?q=neon+museum&ct=0&mt=all&adv=1.

ville de City of Las Vegas, en proposant une offre culturelle de qualité à même d'élargir le spectre des activités touristiques mais également d'ancrer le renouveau du quartier.

Le musée est d'abord l'aboutissement d'une politique de préservation patrimoniale d'un bâtiment historique, *Old Post Office*, une ancienne poste devenue tribunal fédéral. Bâti en 1933 dans un style néoclassique, l'architecture d'origine de la vieille poste a été préservée dans son état d'origine, comme l'illustre la figure 87.

Figure 87 : La vieille poste devenue musée



L'ancien bâtiment fédéral désormais converti en musée, comme l'indique le changement d'intitulé sur le fronton de la façade d'architecture néoclassique. Localisation : 300 Stewart avenue.

En plus de sa valeur architecturale, la vieille poste a accueilli un évènement majeur de la lutte contre le crime organisé : les auditions Kefauver (*Kefauver Hearings*). Le « comité spécial du Sénat des Etats-Unis pour enquêter sur le crime dans le commerce inter-Etat » (*United States Senate Special Committee to Investigate Crime in Interstate Commerce*) est à l'origine de la célébrité du monument à l'échelle nationale puisqu'une des 14 auditions organisées par ce comité entre 1950 et 1951 et retransmises à la télévision nationale a eu lieu à Las Vegas, dans le tribunal fédéral. Ce fut l'occasion pour des millions de téléspectateurs de voir exposé en direct les relations étroites entre les propriétaires de casino et des personnalités du monde de la mafia (Moehring 2000 p.88-89). La salle d'audience où se sont déroulés ces entretiens a été maintenue en état et constitue aujourd'hui la pièce maîtresse du bâtiment, autour de laquelle a été conçu le musée de la mafia. Sa qualité architecturale et son importance historique ont justifié la patrimonialisation du bâtiment, inscrit à l'inventaire national des monuments historiques depuis 1983, et actuellement candidate au statut de site historique national ou *National Historic Landmark*[i] (C. Mooney entretien 7 mars 2011).

[i] National Historic Landmark Program, www.nps.gov/history/nhl/.

Figure 88 : Chronologie de la transformation de l'ancienne poste en musée de la mafia

2002	Le gouvernement fédéral cède la propriété de l'ancienne poste à la municipalité de City of Las Vegas.
2003	City of Las Vegas commande une « étude de faisabilité » sur la réhabilitation de l'ancienne poste à l'agence de consultants Chattel Architecture, Planning and Preservation, Inc.[i].
2004	L'agence de consultants rend son rapport *The POST Modern. Reinventing the United States Post Office and Court House, Las Vegas*. Sécurisation des premiers financements pour la construction d'un musée (12,4 millions dollars – *general funds*).
2006	City of Las Vegas commande une enquête à Strategic Surveys pour évaluer les différentes options de réhabilitation[ii].
2007-2011	Réorganisation de l'intérieur du bâtiment en espaces d'exposition.
Août 2009	Cérémonie officielle d'inauguration des travaux (*ground-breaking*).
14 février 2012	Inauguration officielle du musée de la mafia. La date est un clin d'œil au massacre de la Saint Valentin de 1929, un règlement de compte entre mafieux de Chicago organisé par Al Capone.

Le projet de transformer ce bâtiment administratif est né au début des années 2000 et a abouti une dizaine d'années plus tard, comme résumé dans la chronologie de la figure 88. Après la cession du bâtiment à City of Las Vegas, le maire de l'époque, Oscar Goodman, a l'idée d'en faire un lieu culturel, clé de voûte de son vaste projet de renouveau du centre-ville (cf. chapitre 8). A la suite de différentes études et d'enquêtes auprès des habitants comme des touristes, c'est la piste d'un musée de la mafia qui est retenue, aboutissant à l'inauguration officielle du « musée national du crime organisé et du maintien de l'ordre » en 2012. Pour concrétiser ce projet, qui aura coûté 42 millions de dollars, il a été fait appel à une équipe de renommée nationale, qui a notamment conçu le Rock & Roll Hall of Fame à Cleveland et l'International Spy Museum à Washington, D.C., et qui ancre le musée de la mafia dans une prétention de rayonnement national. La muséographie est moderne et ludique, insistant sur l'interactivité et les équipements audiovisuels grâce auxquels les visiteurs peuvent se mettre en scène ou choisir directement les informations qui les intéressent le plus. La volonté de faire de la visite un moment ludique et convivial est visible dès la première salle d'exposition où le visiteur peut se faire prendre en photo mimant une séance d'identification dans un poste de police. Plus loin, les amateurs de photos souvenirs peuvent tirer avec un pistolet mitrailleur (Tommy Gun) ou s'asseoir sur une réplique de chaise électrique. Un gros travail de collecte d'objets a été réalisé, dont les pièces maîtresses que sont le mur du massacre de la Saint Valentin, démonté puis remonté dans une salle d'exposition avec les impacts de balles encerclés en rouge, ou le fauteuil de barbier sur lequel a été assassiné le mafieux Albert Anastasia en 1957. Toutefois, le musée aborde également le point de vue de ceux qui ont lutté contre la mafia, ainsi que sur la violence qui régnait au

[i] CLV, consulté le 16/08/2013, www.lasvegasnevada.gov/files/ThePostConsultantReport.pdf.
[ii] CLV, consulté le 16/08/2013, www.lasvegasnevada.gov/files/POSurveyExecSummary.pdf.

sein de ce milieu, se défendant de célébrer les louanges du crime organisé. La présidente du conseil d'administration, Ellen B. Knowlton, a d'ailleurs été agent du FBI pendant 24 ans. L'état d'esprit qui a dominé la conception du musée est exprimé sur le site de City of Las Vegas :

> « La ville s'est associée à un conseil à but non lucratif pour créer un musée pédagogique et divertissant consacré au rôle-clé qu'ont joué le crime organisé et le maintien de l'ordre dans l'histoire pittoresque de Las Vegas. […] Les élus de la ville prévoient que le musée servira de pierre angulaire pour d'autres lieux destinés au divertissement qui attireront les visiteurs dans le quartier du centre-ville. »[393] (City of Las Vegas[i])

Après un an d'ouverture, le musée a accueilli 225 000 visiteurs, soit un peu moins que les 300 000 espérés par la municipalité, dont un tiers de locaux (Shine 2013).

La présentation du musée de la mafia par la municipalité révèle à demi-mot son positionnement difficile entre une volonté de profiter de la manne touristique et l'objectif de créer une institution culturelle de qualité pour asseoir le renouveau du centre-ville. Les deux publics semblent se confronter : les touristes rechercheraient une expérience ludique et animée autour d'un sujet qui fascine autant qu'il révulse, alors que les locaux seraient en quête d'une analyse historique plus poussée sur l'imbrication de la mafia dans l'histoire locale et d'expositions régulièrement renouvelées pour entraîner des visites répétées. Bien que cette opposition soit quelque peu caricaturale, la conception d'un musée dans l'enceinte de l'ancienne poste a toujours été tiraillée entre ces deux logiques. Ainsi, alors qu'il avait été un temps question de faire un musée sur l'histoire de Las Vegas, le thème de la mafia a pris le dessus, car plus haut en couleur, plus attractif, voire pour certains plus glamour. La réhabilitation de cet ancien bâtiment fédéral semble alors être une occasion perdue de dédier un espace détaillant et décryptant l'histoire locale, dont la meilleure connaissance pourrait être un facteur d'appropriation pour ses habitants, plus particulièrement pour les nouveaux venus. Le strass et les paillettes ont pris le pas sur les velléités d'un travail de mémoire et d'une vraie réflexion collective sur l'histoire collective des Végasiens. Dans le plus pur « style Goodman », l'inauguration a été marquée par une mise en scène élaborée avec une fausse interpellation de danseuses en tenue charleston et une fausse évasion de gangsters, le tout couronné par une explosion de la porte d'entrée en guise de coupé de ruban. La communication exploite à fond les jeux de mots autour de l'intronisation dans le monde de la mafia ou exploite le frisson ressenti à jouer les gangsters. Sans affirmer qu'une publicité ludique soit incompatible avec un équipement culturel de qualité, les choix de communication opérés me semblent faire basculer le musée vers l'attraction touristique, plus que vers une ressource pour les locaux. Le musée de la mafia peut alors être vu comme une relative manipulation de l'histoire locale qui se concentre sur une période particulière et somme toute courte de l'histoire de Las Vegas (des années 1940 aux années 1970). L'histoire

[i] CLV, consulté le 23/08/2013, www.lasvegasnevada.gov/Government/23452.htm.

apparaît alors comme un élément de manipulation à des fins économiques, problématique en ce qu'elle accentue une période qui n'est pas des plus reluisantes et rarement une source de fierté au sein de la population locale[i]. Contrairement au potentiel de valorisation du patrimoine végasien que peut incarner le musée du néon, le musée de la mafia semble moins apte à donner une image valorisante de Las Vegas en dehors du spectre touristique.

Même si, tout comme le musée du néon, il est encore trop tôt pour savoir si le musée de la mafia sera véritablement approprié par les locaux, il participe déjà aux efforts de renouveau du centre-ville et d'attraction de visiteurs, touristes comme locaux, dans ce quartier longtemps délaissé, renouveau auquel est consacré le chapitre 8.

Conclusion du chapitre 7

L'ouverture de la réflexion aux processus de patrimonialisation a permis d'approfondir l'étude des dynamiques d'appropriation à l'œuvre dans l'aire urbaine végasienne, dans une articulation permanente avec les temporalités. L'entrée par le patrimoine apporte des éléments de réponse au questionnement présenté en introduction : la reconnaissance d'un patrimoine historique résulte en partie d'un vieillissement de l'aire urbaine qui l'aide à s'ancrer dans la durée. J'ai observé sur le terrain les prémices de cette reconnaissance, qui peut donner lieu à une mobilisation forte de la part des habitants. Les exemples d'action collective détaillée dans ce chapitre démontrent également que l'isolement et l'individualisme dénoncés par ceux qui déplorent une absence de communauté végasienne n'empêchent pas la mobilisation individuelle autour de projets rassembleurs.

Plus largement, à travers les initiatives de patrimonialisation et l'ouverture de nouveaux musées, je vois une volonté d'affirmer une identité végasienne distincte des stéréotypes de l'imaginaire touristique. Ce renouvellement identitaire serait alors une façon de proposer un support valorisant pour (re)construire l'identité de Las Vegas, et faciliter ainsi l'appropriation émotionnelle au sein de la population locale. Seule l'inscription dans la durée, de l'analyse de ces processus cette fois-ci, permettra de savoir si ces pistes d'appropriation peuvent être couronnées de succès. Le chapitre suivant prolonge cette

[i] Il faut reconnaître néanmoins une certaine nostalgie exprimée par des Végasiens de longue date pour une époque où « la mafia régnait sur la ville » et « prenait soin » des gens. Cette vision est largement basée sur une idéalisation *a posteriori* d'une époque où l'aire urbaine était moins peuplée et où régnait le plein emploi.

réflexion en considérant le projet urbain et l'action des autorités locales comme vecteur d'appropriation.

Chapitre 8

Les promesses de renouveau du centre-ville de City of Las Vegas

Parallèlement aux prémices de patrimonialisation et de mobilisation collective identifiées dans le chapitre précédent, j'ai constaté la mise en place de dynamiques de transformation du centre-ville de City of Las Vegas. L'accélération et l'intensification de ces transformations, observées notamment lors du dernier terrain de thèse, et leur rayonnement sur l'ensemble de la population de l'aire urbaine justifient de consacrer un chapitre entier au cœur historique et originel de Las Vegas, orienté autour d'une question centrale : dans quelle mesure les transformations à l'œuvre dans le centre-ville de City of Las Vegas influent-elles sur l'urbanité et la citadinité végasiennes ?

En poussant plus loin, l'ambition ici est de voir en quoi l'action sur le tissu urbain du centre-ville peut être un support de renouveau de l'urbanité et de la citadinité végasienne. Afin de répondre à ce questionnement général, il est nécessaire de travailler les interrogations complémentaires suivantes :

1) L'action sur la morphologie urbaine peut-elle être le fait des seules autorités locales ? La mise en évidence des jeux d'acteurs impliqués dans la transformation du centre-ville découle sur une comparaison entre l'implication du secteur public et du secteur privé.
2) A travers l'étude des projets urbains, quelles sont l'urbanité et la citadinité recherchées et comment ces dernières s'articulent-elles avec les caractéristiques actuelles de la vie dans l'aire urbaine végasienne ?
3) Comment évaluer la réception des projets urbains par la population locale et par extension peuvent-ils s'affirmer comme des catalyseurs de rassemblement et des vecteurs d'appropriation ?

Le centre-ville de City of Las Vegas est ainsi étudié comme une terre d'expérimentation de politiques urbaines et culturelles destinées à façonner un autre visage de Las Vegas plus à même de susciter l'adhésion et de renouveler l'image de la municipalité. L'étude des jeux

d'acteurs est au cœur du chapitre, en insistant sur l'investissement respectif du secteur public et du secteur privé.

Afin de mieux en saisir les enjeux spécifiques, la première partie présente la trajectoire du centre-ville de City of Las Vegas, en insistant sur ses différentes délimitations spatiales et son statut actuel au sein de l'aire urbaine. Ce sont historiquement les autorités municipales qui ont cherché à redynamiser le centre-ville, initiant plusieurs projets urbains destinés à renouveler l'image de City of Las Vegas, en cherchant à la distinguer des imaginaires touristiques (II). Toutefois, l'action des élus municipaux s'avère limitée par le contexte politique de défiance envers tout interventionnisme public, ce qui explique que le secteur privé, et des individualités fortes, constituent le principal moteur de changement du quartier (III).

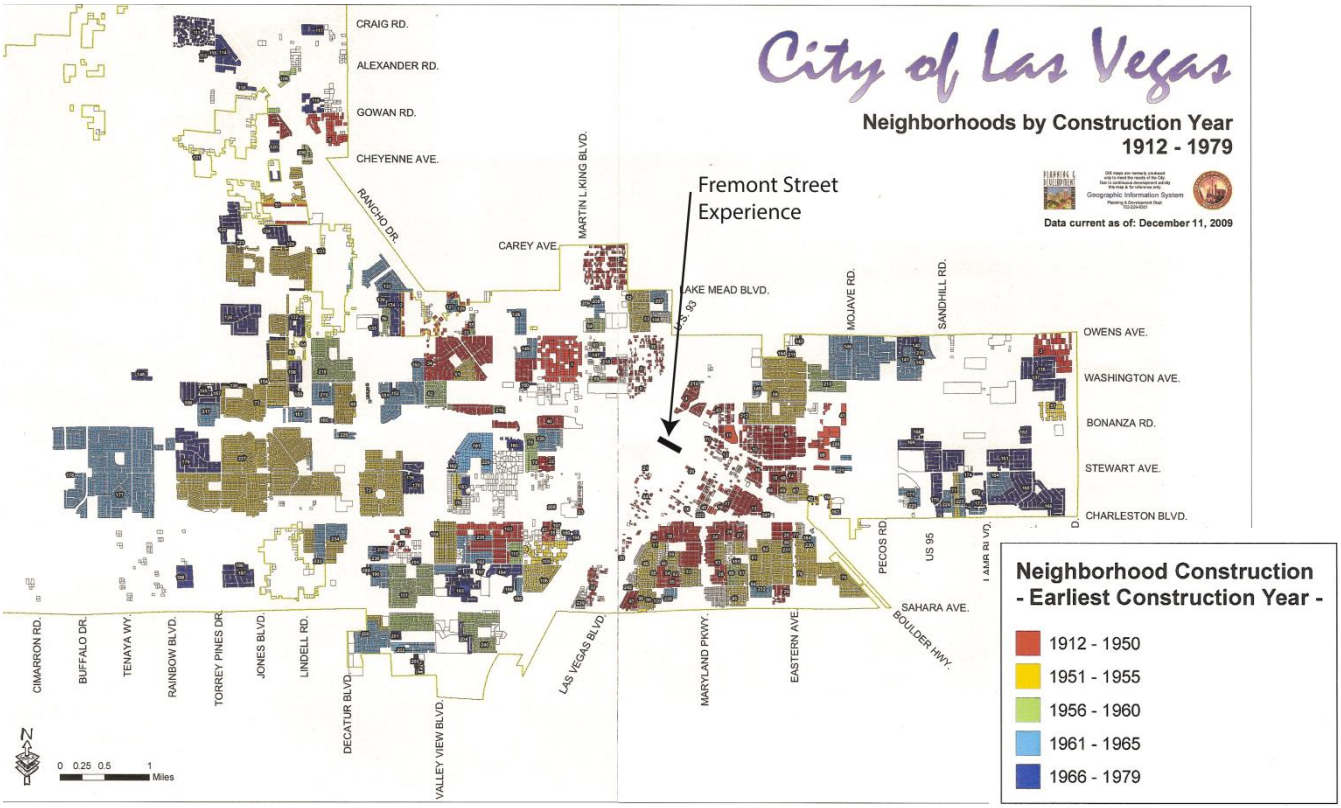
L'étude des transformations du centre-ville de City of Las Vegas conduit à questionner les ambitions et les motivations des différents acteurs impliqués pour pouvoir déterminer quelles sont l'urbanité et la citadinité qu'ils prônent et qu'ils recherchent, et comment elles peuvent être concrétisées via le projet urbain.

I _ Trajectoire du centre-ville de City of Las Vegas

I _ 1° Où commence et où finit le centre-ville ?

Avant toute chose, il est nécessaire de délimiter ce que l'on entend par centre-ville. Selon les usages, courants ou institutionnels, les délimitations du centre-ville de City of Las Vegas varient. Dans son acception la plus large, le centre-ville désigne de façon assez lâche les quartiers centraux de City of Las Vegas, combinant des quartiers résidentiels avec le cœur administratif et touristique. Même s'il n'existe pas véritablement de limites précisément établies de cet ensemble, il est possible d'identifier un vaste rectangle, délimité au nord par Washington Avenue, au sud par Sahara Avenue, à l'ouest par Rainbow Boulevard et à l'est par Eastern Avenue. L'unité de cet ensemble repose alors sur l'ancienneté des constructions, dont une majorité est antérieure aux années 1960, comme on peut le voir sur la figure 89.

Figure 89 : Carte du centre-ville de City of Las Vegas, en fonction des dates de construction



Source : City of Las Vegas, modifications P. Nédélec.

L'unité de cette acception large du centre-ville repose alors sur les quartiers résidentiels anciens qui le composent, comme les quartiers historiques classés de John S. Park et autour du Las Vegas High School, mais également du quartier de West Las Vegas, historiquement le cœur de la communauté afro-américaine végasienne. Certains de ces quartiers centraux, comme Scotch 80s ou Rancho Circle, sont parmi les adresses les plus prisées de City of Las Vegas, abritant des figures de la vie politique locale comme le couple Goodman (Jack LeVine entretien 15 décembre 2012).

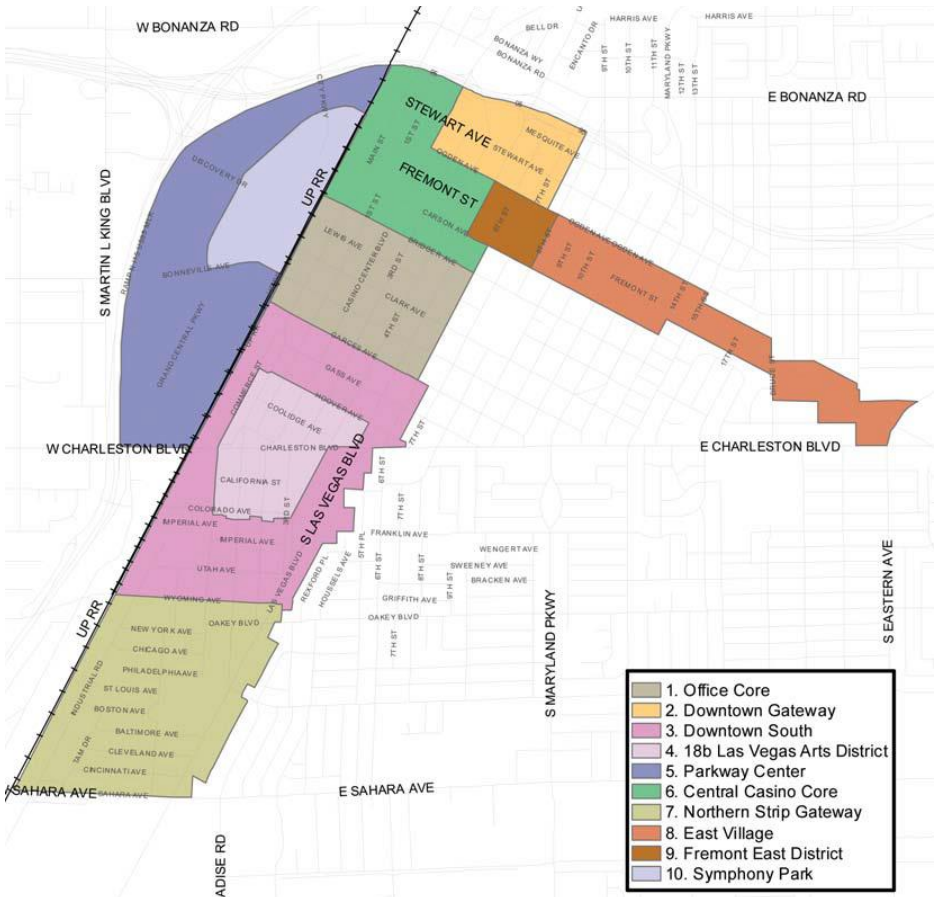
Les urbanistes de City of Las Vegas ont adopté une vision plus restreinte pour ancrer la politique de développement du centre-ville, formalisée d'abord dans le schéma directeur général de City of Las Vegas *Las Vegas 2020 Master Plan* (City of Las Vegas 2000), puis détaillée dans un plan spécifique au centre-ville, initialement adopté en 2000, puis mis à jour à plusieurs reprises (City of Las Vegas 2009). L'objectif du *Downtown Centennial Plan* est :

> « [d']initier une stratégie à long-terme pour ré-établir Downtown Las Vegas comme le principal centre artistique, culturel, civique, financier et résidentiel de la vallée. »[394] (*idem* p.2)

Selon cette acception institutionnelle, le centre-ville couvre une superficie d'environ 4,8 kilomètres carrés (1 200 acres), délimité au nord par l'autoroute I95, à l'est par 6th Street avec une extension jusqu'à Charleston Boulevard le long de Fremont Street, à l'ouest par l'autoroute I15 et au sud par Sahara Avenue. Cette zone est qualifiée de « *Downtown Reurbanization Area* » (zone de réurbanisation du centre-ville) dans le schéma directeur. Le

Downtown Centennial Plan complète cette première délimitation, en divisant le centre-ville en 10 sous-ensembles distincts, ou « districts de planification » (*planning districts*), représentés sur la figure 90[i].

Figure 90 : Délimitation du centre-ville par les urbanistes divisé en 10 « districts de planification »



Source : City of Las Vegas 2009 p.11.

Pour déterminer ces dix « districts de planification », les urbanistes de la municipalité se sont appuyés sur le type d'activité économique dominant ainsi que sur les caractéristiques architecturales et paysagères principales. Le centre-ville est ainsi conçu comme articulé autour de l'épine dorsale (*spine*) que constitue le Las Vegas Boulevard et ancré par la concentration d'hôtels-casinos le long de Fremont Street (district 6 « Central Casino Core »).

Troisième définition du centre-ville de City of Las Vegas, l'usage courant au sein de la population locale retient une délimitation encore plus restreinte : le centre-ville correspond selon cette acception au noyau de peuplement original de la ville, articulé autour de Fremont Street. « Downtown Las Vegas » serait alors le quartier correspondant aux districts 1,6, 2 et 9 du *Downtown Centennial Plan*. A des fins de clarification du propos, les références dans ce chapitre au centre-ville de City of Las Vegas (ou *downtown* Las Vegas) reprennent les limites établies par les documents d'urbanisme, soit les dix districts de planification présentées par

[i] Dans sa version originale, la carte est dépourvue d'échelle.

la figure 90. A une échelle plus grande, l'attention se porte plus particulièrement sur l'analyse des transformations du « cœur du centre-ville », dont les limites sont représentées sur la figure 91, qui correspond au noyau originel de développement de la ville de City of Las Vegas, à laquelle il faut rajouter le district de Symphony Park (district 10), qui fait l'objet d'une vaste politique de développement urbain (cf. *infra*).

Figure 91 : Le cœur des politiques de redéveloppement du centre-ville

Source : d'après City of Las Vegas, "Downtown Centennial Plan Overlay".

I _ 2° Le lent dépérissement du centre-ville

Le déclin du centre-ville de City of Las Vegas, après son âge d'or des années 1950, a déjà été évoqué dans le chapitre 3. Le départ des populations de la classe moyenne vers les quartiers périphériques de plus en plus éloignés a eu de lourdes conséquences sur le quartier qui a vu sa population, ses commerces et son ambiance générale radicalement modifiés. La profonde transformation du centre-ville est décrite par Joyce, une Végasienne dont la famille s'est installée dans la région dans les années 1950, et qui a donc connu le centre-ville à son heure de gloire :

> « Il ne reste rien de Fremont Street ! Ça a juste disparu ! Rien de ce dont je me souviens n'existe [aujourd'hui]. Maintenant, c'est juste un lieu de foire, c'est juste… […] J'appréciais [le centre-ville] quand j'étais petite. J'aimais marcher *downtown* et y passer mes samedis : tu sais, aller dans les magasins et s'offrir des hamburgers à 50 cents, peu importe. Et quand j'étais au lycée, on déambulait en voiture (*cruse*) le long de Fremont et là où il y a maintenant [l'hôtel-casino] Union Plaza, il y avait une gare de train, je veux dire, c'est ce que c'était, la Gare Union Railroad, et on y allait et il y avait une grande pelouse circulaire sur le devant et on allait là-bas et on faisait le tour de la pelouse, et on revenait sur Fremont et c'est ce

> qu'on faisait le vendredi soir, tu sais. Et on disait bonjour aux gens qu'on connaissait. C'est ce dont je me souviens de Fremont et maintenant c'est… [pause] c'est plutôt triste en fait. Je ne suis pas du tout attachée au centre-ville [aujourd'hui] et le reste de Fremont Street, une fois qu'on a passé 6th Street, c'est plutôt cra-cra (*grungy*), délabré. »[395] (questionnaire #7)

De même Bruce, arrivé à Las Vegas dans les années 1980, constate le déclin marqué du centre-ville :

> « Je n'aime pas qu'il n'y ait pas de zone centrale, une zone piétonne où l'on peut se promener à pied. Avant il y avait un centre-ville, le long de Fremont Street. Quand on a emménagé ici pour la première fois [en 1982] il y avait des magasins par là-bas et de temps en temps on allait acheter des choses *downtown*. C'était une zone piétonne. Mais maintenant, il n'y a vraiment plus ça. »[396] (questionnaire #24)

Le centre-ville de City of Las Vegas est ainsi un exemple du déclin généralisé qu'ont connu les centres-villes aux États-Unis, victimes de l'étalement urbain et de la périurbanisation de l'économie et des modes de vie. Le quartier a d'autant plus souffert qu'il n'a jamais accueilli de centre de décision de grandes entreprises ni de fonctions de commandement qui, elles, ont pourtant tendance à se maintenir dans les centres-villes pour des raisons de prestige symbolique (Frieden et Sagalyn 1990). Le secteur a ainsi progressivement été délaissé par les pouvoirs publics et les investisseurs, dont l'attention s'est focalisée sur les possibilités, économiques et politiques, offertes par les grands développements résidentiels en périphérie de la ville.

Le départ des emplois comme des loisirs vers les périphéries ne donnent guère envie aux membres de la classe moyenne, et encore moins aux classes supérieures, de venir habiter dans le centre-ville. La composition sociodémographique de la population résidant *downtown* reflète le lent dépérissement du quartier. Au sein de la *Downtown reurbanization area*, on constate certes une augmentation démographique continue depuis 1980 mais qui reflète un changement du profil sociodémographique dominant et une attractivité accrue du quartier pour une population masculine (City of Las Vegas 2010a pp.47-48). Ceci s'explique par le grand nombre de locations de courte durée (motels ou immeubles d'habitations avec location à la semaine ou au mois), associé aux multiples institutions d'accueil pour les sans-abris et les populations marginales. 40 % de ces institutions d'accueil sont situés dans les limites de la zone de réurbanisation et 40 % supplémentaires sont concentrées dans un rayon d'un mile de cette zone (*idem*). Troisième facteur explicatif, le centre-ville attire un nombre grandissant d'hommes d'origine hispanique qui travaillent dans l'aire urbaine et qui cherchent des logements peu chers. Cette population majoritairement masculine est souvent précaire et peine à trouver des emplois stables, notamment en raison de son faible niveau d'éducation : plus d'un tiers de la population du centre-ville (34,7 %) ne disposent d'aucun diplôme scolaire, contre seulement 3,3 % de la population totale de City of Las Vegas. Ainsi, selon les données du recensement de 2000, dans le centre-ville, 15,7 % de la population active étaient au chômage et près d'un tiers de la population vivait sous le seuil de pauvreté (31 %), des chiffres en constante augmentation (19,5 % de la population sous le seuil de pauvreté en

1980). A titre de comparaison, pour l'ensemble de la municipalité, le taux de chômage en 2000 était de 7 %, et 11,9 % de la population vivaient sous le seuil de pauvreté (City of Las Vegas 2010a p.54). Ainsi, même si le centre-ville n'accueille qu'une part très minoritaire de la population totale de City of Las Vegas (2,7 % en 2000), elle concentre les personnes les moins éduquées et les plus précaires, ce qui y amplifie les difficultés sociales.

La paupérisation de la population est directement visible dans le paysage urbain du centre-ville, et plus particulièrement de son cœur : *Downtown* City of Las Vegas est parsemé de friches urbaines et de terrains vagues qui servent occasionnellement de parking sauvage. Les immeubles d'habitations sont principalement des motels miteux qui concentrent des personnes en grande difficulté sociale et des marginaux. De nombreuses maisons individuelles ont été condamnées ou entourées de grillage, ce qui laisse présager de la criminalité dans le quartier. La multiplication des boutiques de monts de piété (*pawn shops*) et les officines de rachat de caution (*bail bonds*) renforce l'impression d'un quartier malfamé et répulsif. La planche photographique 28 donne à voir le délabrement généralisé du centre-ville.

Planche photographique 28 : *Downtown* Las Vegas, un quartier délaissé et délabré

a.

© P. Nédélec – 2010

Le commerce de paiement de caution (*bail bond*) est devenu la spécialité commerciale du centre-ville de City of Las Vegas : ci-contre, deux boutiques côte à côte vantent leurs prix abordables.
Localisation : intersection South Casino Center Boulevard et Gass Avenue.

Les monts de piété (*pawn shops*) sont l'autre spécialité du centre-ville : ici, Ez Pawn & Jewelry, un commerce dédié au prêt-sur-gage sur deux niveaux, ouvert 24 heures sur 24.
Localisation : intersection Las Vegas Bouelvard et Carson Avenue.

b.

© P. Nédélec – 2011

Paysage emblématique du déclin économique du centre-ville, ces deux locaux commerciaux sont laissés à l'abandon depuis plusieurs années, comme l'indiquent les graffitis et le mauvais état des façades.
Localisation : 102 6th Street.

Les maisons individuelles aux portes condamnées et au jardin grillagé sont nombreuses dans le centre-ville et illustrent la dégradation de l'habitat à la suite du départ des classes moyennes à partir des années 1960-1970. – Localisation : ci-dessus à gauche, Gass Avenue ; ci-dessus à droite, intersection Hoover Avenue et South Casino Center Boulevard.

Dans l'ombre des hôtels-casinos de Fremont Street, ici en arrière-plan l'El Cortez, un motel bas de gamme accueille des populations qui n'ont généralement plus d'autres options en matière de logement bon marché. – Localisation : Stewart Avenue et 7th Street.

Un exemple parmi tant d'autres de friche urbaine en plein centre-ville, avec en arrière-plan des motels bas de gamme (à 36 dollars la nuit en semaine). –
Localisation : intersection Fremont Street et North 8th Street.

I _ 3° Quels usages du centre-ville aujourd'hui

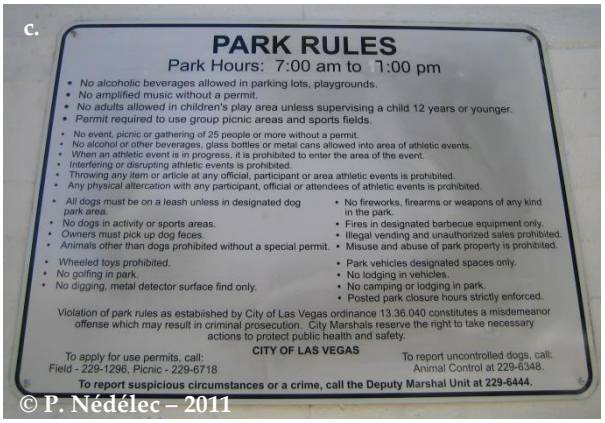
Ce qui surprend le plus quand on se promène dans les rues du centre-ville de City of Las Vegas, c'est le vide. Les rues sont le plus souvent désertes, le trafic automobile est faible et le silence domine. Sans pour autant exclure physiquement le piéton du paysage par l'absence de trottoirs notamment, le centre-ville fait preuve d'une absence totale de « civilité construite autour de l'espace public » dont C. Ghorra-Gobin fait le fondement de la ville européenne (1997 p.109). Le « cœur administratif » (*office core* – district de planification 1) présente un peu plus d'animation pendant les horaires d'ouverture des bureaux, le traditionnel 9h-17h. La présence d'institutions officielles (tribunaux, mairie, secrétariat du comté) et de bureaux divers (principalement des banques) donne lieu à un va-et-vient d'employés et d'administrés qui viennent pour régler des démarches administratives. Toutefois, les opportunités de rencontres sociales sont limitées par le faible nombre de lieux de sociabilité : quelques cafés et chaînes de restauration rapide sont investis lors de la pause du déjeuner, mais le centre-ville est dépourvu de parc, de square, de terrasse ou de voie piétonne qui pourraient servir de support de l'appropriation de l'espace public. Les seuls à prendre possession de la rue sont alors les sans-abris, ce qui refroidit encore plus les velléités des employés et des usagers du centre-ville à faire de même. L'unique place publique du centre-ville est un symbole de cette appropriation très restreinte des espaces publics. Située à l'intersection de 4th Street et Lewis Avenue, la « Centennial Plaza » a été créée à l'occasion du centenaire de City of Las Vegas et s'inscrit dans un projet plus vaste de réhabilitation d'une ancienne école (Historic Fifth Street School). Aujourd'hui, à l'exception d'évènements publics qui conduisent à leur déguerpissement, seuls les sans-abris se sont appropriés la place : les bancs leur servent de lieux de repos, et ils profitent de l'ombre des arbres et de la fraicheur de la fontaine (planche photographique 29).

Planche photographique 29 : Centennial Plaza

Vue d'ensemble de la « Centennial Plaza » : le design met l'accent sur les bancs publics, bénéficiant de l'ombre des arbres. En arrière-plan, l'école transformée en centre culturel.

Source : www.library.unlv.edu/arch/buildings/fifthstreetschool.html.

Une façon de réguler et de restreindre l'appropriation de la place par les sans-abris : ci-contre, panneau indiquant le règlement en vigueur dans le parc, dont les horaires d'ouverture restreints (7h – 23h).



Ci-dessous, aspect habituel de la Centennial Plaza : hormis quelques sans-abris qui se reposent sur les bancs, un espace vide et dénué de vie.

Pour faciliter le contrôle de cette population indésirable et considérée comme répulsive par les autorités, la place publique a été élevée au statut de parc public, afin de pouvoir en réguler les usages. Comme cette réglementation ne suffisait pas aux yeux de la municipalité, elle a installée en 2012 des « boutons » sur les bancs pour rendre inconfortable la station allongée (Witcher 2012). Cet exemple illustre le faible investissement physique des espaces ouverts dans le quartier et donne à voir la concentration de population en grande difficulté dans le centre-ville.

Le centre-ville se résume ainsi par une énumération de manques et d'absences : pas de tour de bureaux d'une hauteur significative ni d'une architecture remarquable, pas de place publique ni de parc, pas de rues animées et vivantes, exception faite de l'enclave touristique privatisée de Fremont Street Experience, pas d'investissement physique ou d'attache émotionnelle envers un quartier qui a depuis longtemps perdu son attractivité auprès de la population locale. Plus encore, le centre-ville de City of Las Vegas se caractérise par son défaut de centralité, alors même qu'il est le cœur historique de la ville centre : il n'incarne pas le cœur de l'aire urbaine végasienne, délogé de ce statut depuis longtemps par le Strip. En

d'autres mots, il manque au centre-ville de City of Las Vegas tous les attributs du *downtown*, à la fois cœur économique et symbole de l'identité d'une aire urbaine, comme l'explique le Végasien Tom :

> « Quand tu vas dans d'autres villes pour des conférences, toutes les autres villes ont l'air d'avoir un *downtown*. Et Las Vegas n'a pas de *downtown*, je veux dire, ça dépend avec qui tu parles, je ne veux pas offenser qui que ce soit, mais il n'y a vraiment pas quelque chose comme un *downtown*, où tout le monde tend à se rassembler, [où] on va voir les matchs de football ou de baseball et après on se déverse dans les restaurants pour manger un morceau avant de rentrer dans les banlieues. Tu ne trouves vraiment pas ça ici, tu sais, tu as juste le Strip et c'est une sorte de *downtown* mais il n'y a vraiment pas de centre, un lieu central où tout le monde aime aller, comme un *downtown*. Comme une ville au cœur d'une grande métropole. Tu ne trouves vraiment pas ça en soi. A chaque fois que je vais [au centre-ville], Fremont Street, quand tu vas là-bas, est-ce que tu as l'impression d'être dans le *downtown* d'une ville majeure ? Non, vraiment pas. Tu n'as pas les hauts gratte-ciels, tu n'as pas beaucoup des éléments que tu trouverais si tu allais dans une ville similaire du Midwest. […] Ici, vraiment tu n'as que le Strip : je pense que quand la plupart des gens pensent à Las Vegas, ils pensent au Strip et ce n'est pas un *downtown*, c'est juste un lieu où les touristes aiment aller. On a besoin d'un *downtown*. »[397] (questionnaire #5)

Dans la description de Tom, se lit la vision classique aux Etats-Unis d'un centre-ville incarnant la centralité économique (les bars, les restaurants) et de loisirs (les manifestations sportives), qui contraste avec le déplacement de la fonction résidentielle vers les périphéries (« avant de rentrer dans les banlieues »). Il est aussi intéressant de voir que Tom en parallèle l'idée de centre-ville comme cœur central d'une ville avec le quartier touristique du Strip, même s'il ne considère pas ce dernier comme un centre-ville à part entière.

Tom n'est pas le seul à constater les déficiences actuelles du centre-ville de City of Las Vegas. La municipalité s'est engagée dans une politique de fond pour faire renaître « *Downtown* Las Vegas ».

II _ Des politiques publiques œuvrant à la renaissance du centre-ville

II _ 1° La prise de conscience de la nécessité d'agir sur le centre-ville

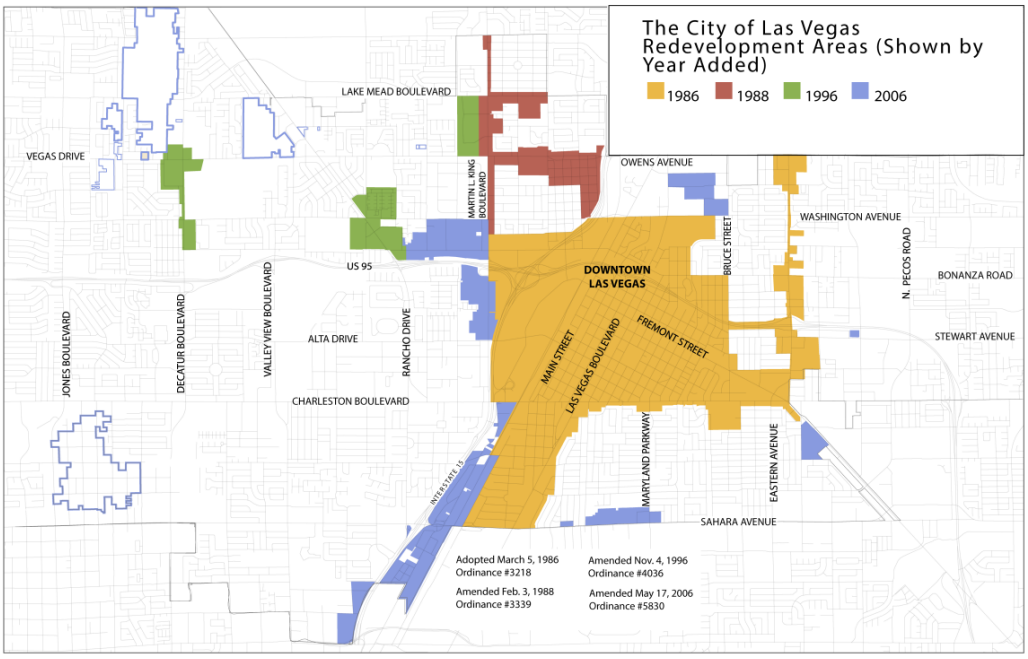
Il faut attendre le milieu des années 1980 pour voir s'opérer un début de prise de conscience du manque à gagner que représente un centre-ville délaissé, victime d'une forte déprise

économique. La volonté municipale de redonner du dynamisme au centre-ville s'inscrit dans un temps long. Le premier acte de l'engagement envers la réhabilitation du centre-ville date de 1986 avec la fondation d'une « agence de redéveloppement », Las Vegas Redevelopment Agency (RDA), dont le but initial était de « contrecarrer le déclin urbain (*urban decay*) dans le centre-ville de Las Vegas »[398] comme le rappelle son site internet[i]. Entité distincte de la municipalité, elle lui est tout de même inféodée puisque les membres du conseil municipal y siègent et orientent ses projets. La mission de l'agence est exposée de la façon suivante :

> « La RDA encourage le redéveloppement du centre-ville de Las Vegas et des quartiers commerçants plus anciens qui l'entourent en travaillant avec les promoteurs, les propriétaires et les associations pour mener à bien des interventions bénéfiques de revitalisation, créer des emplois et éliminer le déclin urbain. »[399] (Las Vegas Redevelopment Agency, www.lvrda.org/overview.php)

Les partenariats avec le secteur privé constituent le cœur de l'action de cette agence qui œuvre ainsi toujours en accompagnement et ne fait jamais d'action en son nom propre. Une vaste zone de redéveloppement (*redevelopment area*) délimite le périmètre opérationnel de la Las Vegas Redevelopment Agency, représenté sur la figure 92[ii]. Ce périmètre a été régulièrement étendu depuis 1986 pour couvrir aujourd'hui 3 948 acres (16 kilomètres carrés), soit 4,6 % de la superficie totale de City of Las Vegas. La zone de redéveloppement actuelle dépasse ainsi l'acception du centre-ville définie par les urbanistes municipaux dans le schéma directeur général de 2000.

Figure 92 : Extensions successives du périmètre de la « zone de redéveloppement » de la Las Vegas Redevelopment Agency



Source : City of Las Vegas, « Redevelopment Area Map ».

[i] Las Vegas Redevelopment Agency, consulté le 26/07/2012, www.lvrda.org/overview.php.
[ii] Dans sa version originale, la carte est dépourvue d'échelle.

Bien que cette agence ait été créée au milieu des années 1980, son action ne prend véritablement corps que dans les années 2000, sous l'impulsion de l'élaboration du schéma directeur *Las Vegas 2020 Master Plan* (City of Las Vegas 2000) et du plan d'urbanisme spécifiquement consacré au centre-ville (City of Las Vegas 2009). L'élection d'Oscar Goodman en 1999 marque le deuxième acte majeur dans cette politique de longue haleine et constitue une véritable rupture avec la politique municipale antérieure. O. Goodman fait du renouveau du centre-ville l'objectif central de sa politique tout au long de ses trois mandats. Dans un premier temps, les motivations sont d'ordre économique : l'objectif est d'attirer des commerces, des investissements et de nouvelles activités pour impulser une relance économique et renouer avec l'attractivité du centre-ville. Cet impératif économique transcende donc tous les projets en cours.

Dans un second temps, l'engagement municipal s'explique par une volonté de travailler sur l'image de la ville et s'inscrit dans un travail de fond de marketing territorial urbain, que définissent M. Dumont et L. Devisme de la façon suivante :

> « Le marketing urbain désigne […] toutes les pratiques de communication territoriale qui consistent à s'appuyer sur des matières spatiales existantes ou en construction en vue de les promouvoir, de les faire exister, de les rendre attrayantes et d'inciter à les pratiquer, à y investir son temps, ses loisirs ou son capital. » (Dumont et Devisme 2006)

Comme toute aire urbaine qui a des prétentions de rayonnement régional, voire national et international, City of Las Vegas est soumise à la concurrence territoriale et à la nécessité de se positionner dans le panorama urbain, si ce n'est mondial, tout du moins américain. Alors que traditionnellement, le marketing urbain a pour ambition de permettre à une ville de se distinguer, de faire la différence, City of Las Vegas souffre de la trop grande distinction des quartiers touristiques au sein de l'aire urbaine. En effet, la municipalité est victime du succès du Strip, qui s'est imposé dans l'opinion commune comme la synecdoque de tout le bassin de Las Vegas. Bien loin de souffrir d'un déficit de reconnaissance, City of Las Vegas doit combattre les images parasites liées aux pratiques touristiques mises en avant par le secteur du tourisme, avec le soutien logistique de la Las Vegas Convention and Visitors Authority. Dès lors, City of Las Vegas cherche avant tout à se faire un nom distinct de celui du Strip et à se démarquer de son image très connotée, afin de s'affranchir des clichés et des stéréotypes. Par cette distinction, elle aspire à se positionner comme un acteur légitime dans la compétition métropolitaine nationale, voire internationale. Jusqu'à présent, à cause de la spécialisation touristique de l'aire urbaine autour du jeu, la ville n'était pas prise au sérieux comme un acteur à part entière de la métropolisation. L'originalité de City of Las Vegas réside alors dans sa volonté d'affirmer sa normalité, voire sa banalité urbaine, considérées comme des clés de réussite pour ancrer sa légitimité urbaine. Le marketing territorial mis en place par la municipalité consiste ainsi à atténuer sa différence, voire en exagérant quelque peu pour ne *pas* faire la différence. Autre spécificité de City of Las Vegas, l'attraction de touristes n'est pas la finalité première de son marketing territorial.

Plus qu'un simple exercice de communication politique, la municipalité cherche à changer son image pour donner naissance à une nouvelle identité urbaine : celle d'une municipalité légitime pour conduire des affaires ou expérimenter une vie urbaine riche et animée, en d'autres termes s'affirmer comme une ville à l'envergure internationale, une « *world-class city* ». L'expression est ainsi devenue le leitmotiv de l'action municipale défendue par Oscar Goodman, puis reprise à son compte par sa femme Carolyn. Elle est par exemple répétée à l'envie lors des discours annuels sur l'état de la ville (*state of the city address*), un moment important dans la vie politique américaine. Selon Oscar Goodman, toute prétention au statut de « *world-class city* » dépend de la présence de trois principaux critères, qui font tous défaut à City of Las Vegas quand il arrive au pouvoir : un domaine médical de pointe avec des instituts de recherche et des centres de soins performants ; des équipements culturels de qualité ; et enfin une équipe sportive d'ampleur nationale. L'ancien maire n'explicite jamais l'origine de ces trois critères, mais les considère comme des éléments incontournables de l'affirmation de City of Las Vegas sur la scène nationale. Le marketing urbain s'articule alors avec le projet urbain, pour combiner la mise en discours et la mise en acte de cette recherche de légitimité métropolitaine et de renouveau identitaire.

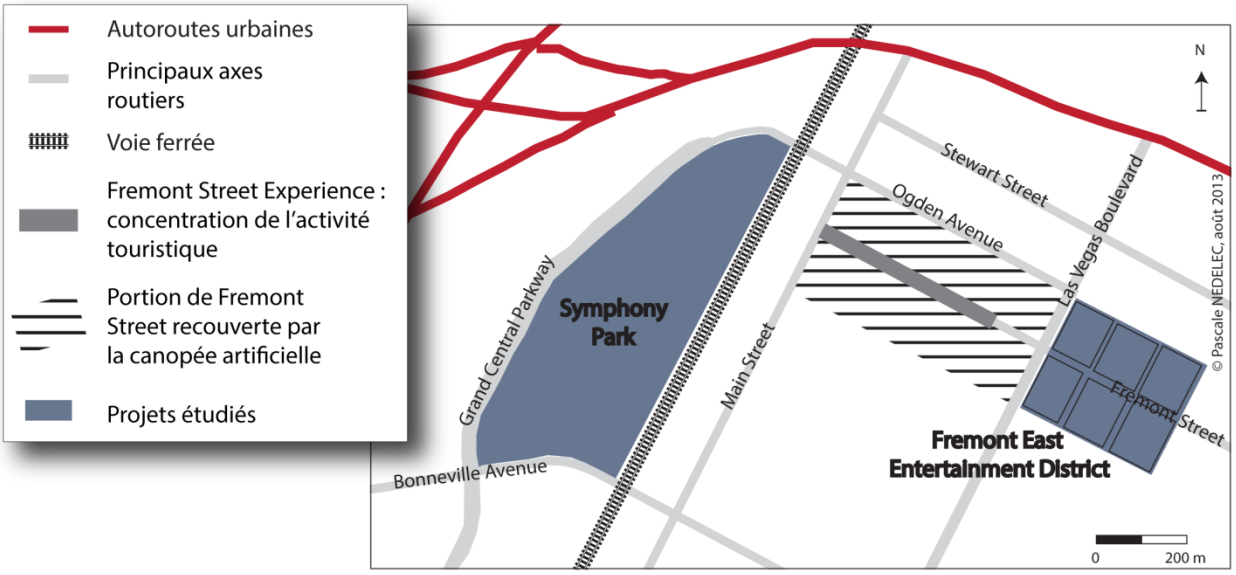
II _ 2° Le projet urbain comme outil d'une politique identitaire à deux visages

Dans l'étude du renouveau du centre-ville de City of Las Vegas, le projet urbain intéresse parce qu'il propose des actions urbanistiques concrètes articulées à une rhétorique territoriale sur l'identité et l'image de la ville. L'étude des discours qui accompagnent le projet urbain sont au cœur de l'analyse en ce qu'il donne à voir l'urbanité et la citadinité qu'ils cherchent à créer et à promouvoir. L'usage de l'expression « projet urbain » reflète les évolutions contemporaines de l'aménagement et de l'urbanisme (Ingallina 2001), défini par L. Devisme comme un :

> « Passe-partout de l'action territoriale, urbanistique et architecturale en tant de marketing urbain », qui diffère de la règle, du plan et du programme par son caractère plus englobant, parfois plus vague, forme hybride « à la fois idéel et matériel » (*in* Lévy et Lussault 2003 p.747)

La politique de renouveau identitaire de City of Las Vegas s'appuie essentiellement sur deux projets urbains qu'il s'agit de présenter ici en détail, dont la localisation respective est cartographiée sur la figure 93. Un premier regard porte sur le vaste projet Symphony Park qui a pour ambition de créer un nouveau cœur urbain *ex nihilo* ; un second, sur la revitalisation d'un secteur du « vieux » centre-ville, le Fremont East Entertainment District, pensé comme un lieu de vie nocturne à destination des habitants.

Figure 93 : Localisation des projets urbains porteurs du renouveau identitaire du centre-ville de City of Las Vegas



a. Symphony Park

Situé le long de la voie ferrée, le site de l'actuel Symphony Park a longtemps été une emprise ferroviaire utilisée par son propriétaire, Union Pacific, pour réaliser la maintenance des locomotives. Quand la compagnie de chemin de fer a cherché à se séparer de ce qui était devenu une friche, Oscar Goodman a tout de suite vu les opportunités offertes par cette parcelle de « 61 acres » (longtemps le nom du projet), soit environ 25 hectares, entièrement libre, à deux pas du cœur historique du centre-ville. La municipalité s'empresse alors d'acheter la parcelle perçue comme un canevas vierge à même de donner corps à la vision de Goodman d'une « *world-class city* ».

L'élaboration du plan d'urbanisme et le choix des partenaires est un processus long et marqué par les contretemps : à partir de l'achat du terrain en octobre 2000, il faut attendre six ans pour obtenir un premier *master plan* et neuf ans pour voir le début des premières constructions. De même, le projet a connu quelques hésitations quant à son nom : intitulé Union Park jusqu'en 2010, c'est Symphony Park qui a finalement été retenu comme nom définitif. Selon des enquêtes réalisées auprès des habitants par l'agence de consultants en charge du dossier, Union Park aurait trop fait penser au syndicalisme (*union* en anglais), soit une connotation négative indésirable (entretien C. Kubat 20 octobre 2011).

Toutefois, la ligne directrice reste inchangée, portée par la vision d'O. Goodman : avec le projet de Symphony Park, l'ambition est de créer le nouveau « noyau urbain » (*urban core*) du centre-ville, de façonner le nouveau « cœur de Las Vegas » (*heart of Las Vegas*). Ce n'est pas l'option de la revitalisation ni même de la réhabilitation du centre-ville actuel qui a été retenue, mais la création *ex nihilo* d'un quartier entier qui déplacerait littéralement le centre-ville de quelques kilomètres vers l'ouest. Plusieurs dossiers de presse se sont succédés mais l'argumentaire demeure sensiblement le même. Symphony Park doit combler les manques

actuels du centre-ville de City of Las Vegas en proposant « une riche expérience métropolitaine jusqu'à présent inaccessible à Las Vegas »[400] (Newland Communities 2009 p.4). L'accent est porté sur cette « expérience métropolitaine », ligne directrice du projet :

> « Un véritable projet à usage mixte, Union Park est conçu pour définir l'essence même de la vie en centre-ville (*downtown living*). Un lieu où faire du lèche-vitrine, retrouver des amis pour un café ou pour dîner, mener ses affaires, visiter une galerie d'art et assister à un concert ou un ballet »[401] (Newland Communities 2009 p.4)
>
> « [Symphony Park] est prévu pour être un lieu pour ceux qui vivent et travaillent dans le sud du Nevada pour se rassembler, manger, faire des courses, regarder les gens et profiter des multiples offres culturelles et de divertissement. Dans le centre-ville historique de la ville, Union Park sera le seul centre urbain authentique de Las Vegas. »[402] (Newland Communities 2009 p.3)
>
> « Symphony Park est un mélange harmonieux de projets divers qui, ensemble, créent le premier quartier d'une ville d'aujourd'hui à Las Vegas. […] C'est un lieu qui va enfin donner à ceux qui vivent et travaillent à Las Vegas l'expérience urbaine authentique et complète qu'ils cherchaient et qu'ils méritent. »[403] (Newland Communities 2011 p.4)

Ces discours marketing sont construits autour de l'affirmation des manques du centre-ville de City of Las Vegas, présenté comme incapable de fournir aux habitants de la municipalité comme de l'ensemble de l'aire urbaine une véritable expression urbaine ou « expérience métropolitaine ». Derrière cette expression, ce sont la pratique des espaces publics, les interactions sociales et l'animation des rues qui sont présentées comme objectifs à atteindre. Il est également intéressant de noter l'opposition clairement affichée entre le quartier touristique du Strip qui serait inauthentique et un quartier conçu pour d'incarner l'esprit des locaux. En cela, le programme de Symphony Park est bien d'agir sur la forme urbaine, sur l'urbanité, pour incarner la citadinité végasienne.

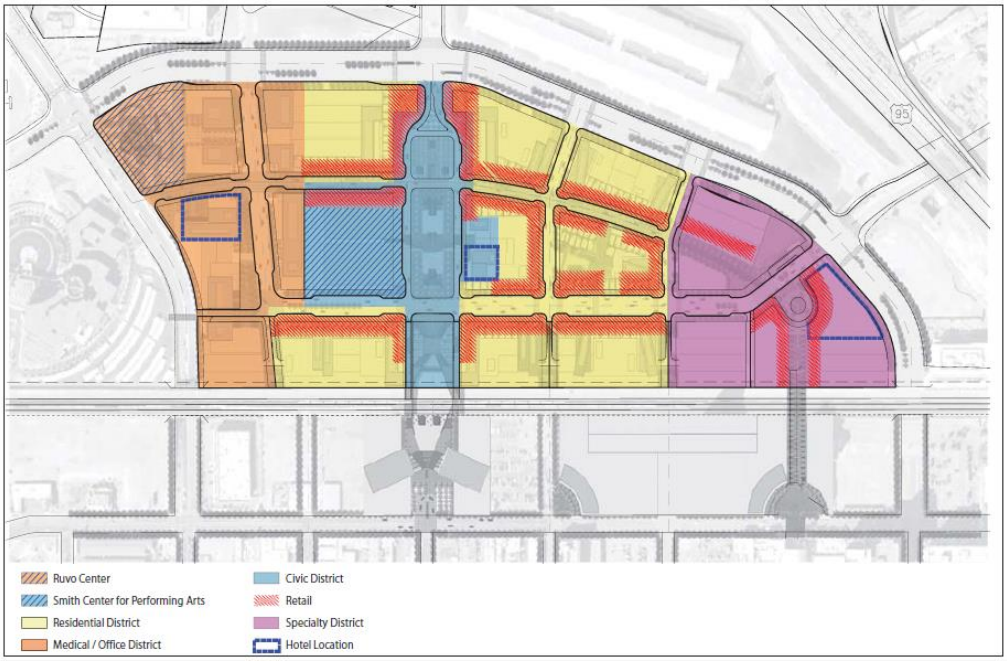
Ainsi, non seulement Symphony Park doit permettre à la ville de City of Las Vegas de disposer enfin des qualités essentielles de la vie urbaine, mais aussi de créer une centralité aujourd'hui absente et en cela de faire du centre-ville une « force centralisatrice » pour l'ensemble de la municipalité, voire de l'aire urbaine :

> « Dans les années à venir, alors que le nouvel horizon du Sud-Ouest prend de l'importance, l'image de Las Vegas dépassera les extravagances et le glamour du Strip et [évoluera] bien au-delà des images [des quartiers résidentiels périphériques] de Summerlin et de Green Valley. Union Park sera une force centralisatrice pour la ville : liant des zones déjà bien établies et renforçant l'image d'ensemble de l'aire métropolitaine de Las Vegas. Le fondement de Las Vegas sera complet. Une véritable culture. Une atmosphère urbaine (*urban vibe*). Union Park deviendra le lieu de rassemblement évident pour les générations d'esprits sophistiqués et progressistes qui considèrent Las Vegas comme leur maison. »[404] (Newland Communities 2006 p.5)

Cette citation est explicite quant à la volonté des concepteurs du projet de changer l'image de Las Vegas et de donner un nom à City of Las Vegas, qui se distinguerait du Strip par son centre-ville, expression même de l'« atmosphère urbaine » (*urban vibe*), absente actuellement. Pour parvenir à cette « expérience métropolitaine », c'est un quartier à usage mixte qui est proposé. Quatre « districts », organisés autour de bâtiments à l'architecture remarquable, et représentés sur la figure 94, doivent se combiner pour faire naître la vision d'O. Goodman d'une « ville dans la ville » (*city within a city*, Newland Communities 2006 p.4) :

- Un district dit « civique » (en bleu sur la figure 94), organisé autour d'un centre pour les arts et d'un jardin public ;
- un district des « spécialités » (en rose), qui regroupe les activités commerciales (commerces de détails, hôtels-casinos, centre commercial) ;
- un district résidentiel (en jaune), qui met l'accent sur la diversité (maisons de ville et immeubles locatifs, mélangeant propriété individuelle, logement locatif et copropriété de type condominium) ;
- et un district médical (en orange), avec une clinique et un centre de recherche de pointe spécialisés dans les maladies du cerveau.

Figure 94 : Les quatre districts du projet Symphony Park



Source : Newland Communities 2006 p.17.

Alors que la date initiale d'achèvement du quartier était prévue pour 2018, la crise économique a remis en cause l'avenir du projet et le sort de certaines parcelles est encore incertain. Plus d'une décennie après l'achat par la municipalité, Symphony Park ne compte que quelques bâtiments achevés : le Lou Ruvo Center for Brain Health a ouvert ses portes en juillet 2009, et le Smith Center for Performing Arts a été inauguré en mars 2012. Début 2013, un musée pour enfants, le LIED Discovery Children Museum, et un petit parc, appelé simplement « The Park », ont été inaugurés. Le secteur résidentiel est le plus menacé : Las

Vegas a profondément souffert de la crise des prêts hypothécaires à risque (*subprimes*), ce qui explique la grande frilosité des promoteurs immobiliers à investir dans la construction résidentielle. Alors que la construction de la partie sud du projet est bien engagée, le doute plane quant à l'avenir de toute la moitié nord. Newland Communities, qui se présente comme le plus grand promoteur immobilier des Etats-Unis[i], est toujours en charge du projet mais ne peut confirmer la réalisation des quartiers résidentiels prévus. Plusieurs options sont évoquées pour occuper notamment l'extrême nord de la parcelle, qui pourrait accueillir un stade ou une arène sportive. Néanmoins, l'évolution du projet est intimement liée à la reprise économique et reste pour l'instant très indécise.

b. Fremont East Entertainment District

Parallèlement au projet de Symphony Park, la municipalité de City of Las Vegas cherche à revitaliser un autre quartier du centre-ville, situé à l'est de la portion touristique de Fremont Street (cf. *supra*, figure 93). Il s'agit d'atténuer le contraste qui s'est accentué le long de Fremont Street de part et d'autre du Las Vegas Boulevard entre, à l'ouest, Fremont Street Experience, qui gagne en popularité auprès des touristes, et à l'est, des rues vides et peu engageantes, n'accueillant que quelques commerces bas de gamme. L'objectif de la municipalité est alors de faire de cette portion de Fremont Street un quartier de divertissement en favorisant l'installation de bars, de restaurants et de lieux de nuit, capitalisant aussi bien sur la fréquentation des locaux que sur la proximité des flux de touristes.

Alors que le projet urbain de développement de Symphony Park a été confié à une agence de consultants privée, c'est l'agence de redéveloppement de Las Vegas qui est ici le principal acteur de la réhabilitation. En 2002, le Fremont East Entertainment District (FEED) est désigné et délimité par la Las Vegas Redevelopment Agency qui cherche toujours à redynamiser économiquement le centre-ville dans son ensemble. Le FEED, qui correspond à un sous-ensemble du centre-ville plus communément appelé East Fremont, comprend six pâtés de maison qui s'étendent de part et d'autre de Fremont Street, du Las Vegas Boulevard à l'ouest à la 8th Street à l'est, et de Ogden Avenue au nord à Carson Avenue au sud. Il s'agit d'un projet de beaucoup moins grande envergure que Symphony Park : le périmètre retenu est ainsi quatre fois plus petit (6 hectares contre 25). L'action de l'agence de redéveloppement consiste à la mise en place de différents dispositifs d'aide aux investisseurs privés intéressés par l'installation au sein de la « zone de redéveloppement », à savoir[ii] :

- un accompagnement dans la recherche de local et l'installation de commerce (*Downtown Retail Assistance Program*) ;
- une aide pour l'accélération des démarches administratives (*Fast Track Program*) ;

[i] Newland Communities, consulté le 11/09/2013, www.newlandcommunities.com.
[ii] Las Vegas Redevelopment Agency, consulté le 11/09/2013, lvrda.org/programs.php.

- des réductions d'impôts (*Tax Increment Financing*) ;
- des subventions pour réhabiliter et mettre aux normes des bâtiments (*Quick Start Program*) ;
- et le remboursement d'une partie des frais de mise aux normes et d'embellissement des façades (*Visual Improvement Program*).

Outre ces programmes valables pour l'ensemble de la « zone de redéveloppement » identifiée par la RDA, le FEED bénéficie d'actions et d'incitations spécifiques. En 2007, la Las Vegas Redevelopment Agency et des commerçants dépensent 5,5 millions de dollars pour réaliser des embellissements de la voirie : élargissement des trottoirs, plantation de palmiers et installation d'enseignes au néon dans le cadre du projet de Neon Museum. East Fremont acquiert ainsi une véritable identité visuelle, clairement identifiée par les bannières installées de part et d'autre du périmètre du district et représentées sur la planche photographique 30.

Planche photographique 30 : L'identité visuelle d'East Fremont

L'entrée dans le « Fremont East District » est marquée visuellement et physiquement par des arches aux intersections de Fremont Street et du Las Vegas Boulevard (ci-dessus à gauche) et de la 8th Street (ci-dessus à droite). Dans le cadre de l'embellissement de la voirie, un terre-plein central a été créé pour accueillir des enseignes au néon restaurées et de jeunes palmiers ont été plantés. L'animation est encore très restreinte dans la partie orientale du district (ci-dessous), qui ne compte encore que peu de commerces.

Une mesure supplémentaire est prise en 2010 : la municipalité renonce aux 20 000 dollars de frais normalement imposés pour obtenir un permis de vente d'alcool. Conséquence directe de ces diverses incitations, depuis la création du FEED, pas moins de seize bars et restaurants, listés dans la figure 95, se sont installés à East Fremont, dont sept pendant le seul premier semestre de l'année 2013, et les projets de nouveaux lieux se multiplient.

Figure 95 : La multiplication des bars et restaurants le long d'East Fremont

Ouverture de bars et restaurants	Année	Actions municipales
	2002	Création du Fremont East Entertainment District (FEED)
	2003	
Beauty Bar	**2004**	
	2005	
	2006	
The Griffin **Downtown Cocktail Room**	**2007**	Embellissement de la voirie sur Fremont Street (dans les limites du FEED)
	2008	
Don't Tell Mama	**2009**	
The Beat Coffeehouse **Vanguard Lounge** **Maharaja Hookah Café*** **Azul Tequila**	**2010**	Suppression des frais pour l'obtention d'un permis de vente d'alcool
Le Thai **Insert Coin(s)**	**2011**	
	2012	
Commonwealth **Park on Fremont** **Radio City Pizza** **La Comida** **Backstage Bar and Billiards** **Fremont Country Club**	**2013**	

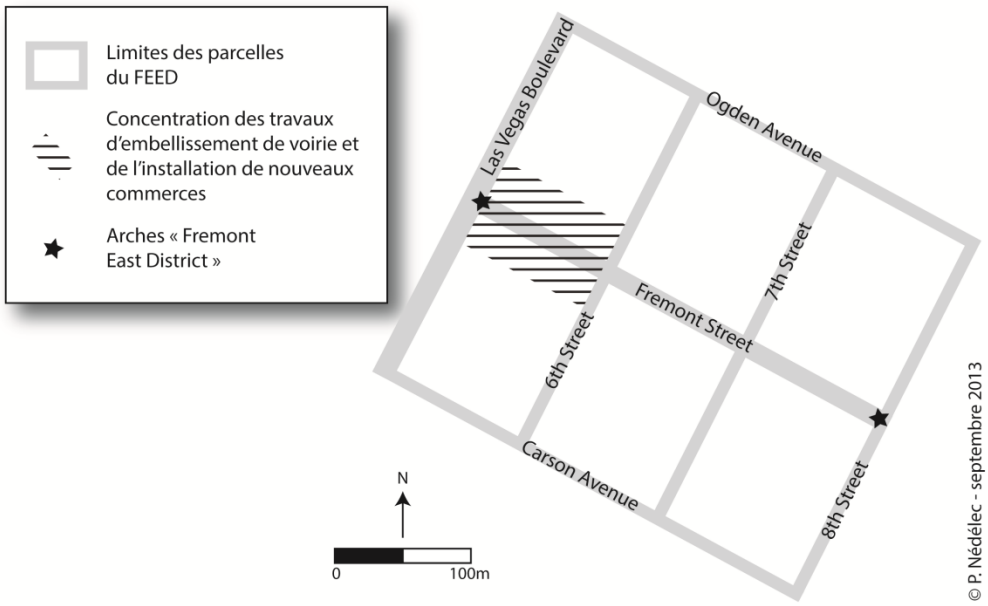
* Le Maharaja Hookah Café a fermé en 2012 pour être remplacé par le Park on Fremont.

Source : Observations de terrain, entretien Brian Paco Alvarez 2 novembre 2011.

L'accélération du nombre d'ouvertures de bars et de restaurants témoigne du succès des aides municipales et de la politique de revitalisation du FEED. A partir de mes observations de terrain et de mes interactions avec des locaux, j'ai constaté qu'East Fremont s'était imposé en quelques années comme un lieu très à la mode qui attire un nombre de plus en plus important de locaux, comme en témoigne la fréquentation accrue des différents établissements et l'animation de la rue. Les établissements ciblent un public de jeunes urbains actifs, qui sont à la recherche d'ambiances pointues et originales, de boissons et de cocktails recherchés ainsi que d'une programmation musicale au plus près des dernières tendances. Toutefois, l'accumulation de bars et de restaurants ne signifie pas une réussite totale du redéveloppement du FEED. En effet, comme l'illustre la figure 96, pratiquement tous les établissements mentionnés se concentrent sur un seul îlot, entre le Las Vegas Boulevard et 6th Street, soit sur une centaine de mètres. Le promeneur poussant plus loin son investigation de Fremont Street est très vite confronté aux paysages prédominants dans le centre-ville, de rues vides, de parkings à ciel ouvert, de friches urbaines et de commerces fermé et laissé à l'abandon. Il en va de même pour les ilots situés au nord et au sud de Fremont Street, dénués d'animation. Si la délimitation du FEED semble avoir réussi à

enclencher une dynamique positive dans East Fremont, les retombées concrètes sont encore très limitées.

Figure 96 : Une réussite très concentrée de la politique de revitalisation du East Fremont Entertainment District



La portée au final restreinte de la mise en place du Fremont East Entertainment District au bout d'une dizaine d'années invite à mettre en perspective les ambitions initiales de ces projets urbains et leur mise en place effective afin de faire un premier bilan de la politique identitaire de City of Las Vegas.

II _ 3° Lecture critique et premier bilan des politiques publiques de redéveloppement du centre-ville

Le marketing pouvant être considéré comme une « manipulation des représentations spatiales » (Billard 2009 p.21), il est nécessaire de s'affranchir des effets d'affichage pour poser la question des destinataires réels des projets soutenus par City of Las Vegas. Quel est alors vraiment le public visé par l'ambitieux projet de Symphony Park ? Le positionnement du projet est quelque peu ambigu et a évolué au fil des dossiers de presse. Les premiers documents ne mentionnaient comme public visé que les habitants locaux :

> « Fortement destiné à la population locale, Union Park offrira une diversité d'opportunités, accessibles à pied, résidentielles, commerciales, de bureaux et de divertissements comme nulle part ailleurs dans la Ville. »[405] (Newland Communities 2006 p.4)

> « L'objectif du quartier résidentiel est de créer un quartier [fonctionnant] 24 heures sur 24, avec des habitants à temps plein, plutôt qu'uniquement des résidents à temps partiel. »[406] (Newland Communities 2006 p.15)
>
> « Union Park est une véritable exception dans une ville où la majorité des grands développements s'adressent aux touristes. »[407] (Newland Communities 2009 p.3)

En revanche, les dernières publications de présentation à partir du début des années 2010 sont beaucoup plus inclusives et ciblent aussi bien les locaux que les touristes :

> « Accueillant les équipements civiques, culturels et médicaux les plus importants de la ville, l'offre de Symphony Park, d'envergure internationale, est attractive pour les locaux et les touristes »[408] (Newland Communities 2011 p.4)

Malgré la mise en avant originelle de la vocation locale, le projet incluait dès le départ un ou deux grands hôtels-casinos qui n'ont *a priori* que peu d'utilité pour les locaux. La volonté d'affranchissement par rapport à l'image licencieuse du Strip est certes indéniable, mais une déconstruction des discours révèle qu'il ne semble pas que la municipalité soit prête à complètement renoncer à une vocation touristique. Ainsi, Symphony Park serait un moyen d'attirer de nouveaux touristes, plus exigeants et plus cultivés, qui cherchent cette atmosphère de centre-ville vivant et animé par des événements culturels et des prestations de qualité. Les autorités locales semblent avoir du mal à ne pas s'orienter vers une politique à destination de l'extérieur. Puisque les attentes des touristes ne sont pas les mêmes que celles des habitants, l'ambiguïté du positionnement du projet affaiblit selon moi son potentiel de force centralisatrice pour la population locale.

Le décryptage de l'esprit du projet met en évidence ses faiblesses pour une appropriation réussie par les locaux. Les concepteurs ont placé au cœur de l'argumentaire d'un « quartier 24 heures sur 24 » (*24-hour neighborhood*) le parc de Symphony Park (qui a donné son nom à l'ensemble du projet urbain) qui est présenté comme un espace public, destiné à concentrer l'animation et à incarner le mode de vie proprement urbain des centres-villes mis en exergue derrière l'expression d'« expérience métropolitaine ». Or, l'idéal d'un lieu de sociabilité ouvert et propice à la rencontre s'est vite heurté aux réalités de la fréquentation du centre-ville (entretien C. Kubat 20 novembre 2011). Afin d'éviter toute utilisation intempestive par les sans-abris et toute activité illégale (trafic de drogue notamment), l'espace public a été transformé en parc privé, géré par l'entité gestionnaire du Smith Center, comme cela est indiqué sur des panneaux qui parsèment le parc (planche photographique 31). Le parc a ainsi été totalement évidé de sa vocation de lieu de sociabilité libre et aléatoire. De plus, dans l'attente de la construction de la partie nord du projet, censée accueillir notamment toute la fonction résidentielle, le parc apparaît comme une coquille vide, une touche de verdure esthétique, servant de faire-valoir au Smith Center mais dénué d'appropriation par les habitants. Comme on peut le voir sur la planche photographique 31, en journée, le parc est complètement vide ; il n'est exploité qu'en soirée lors des représentations du Smith Center.

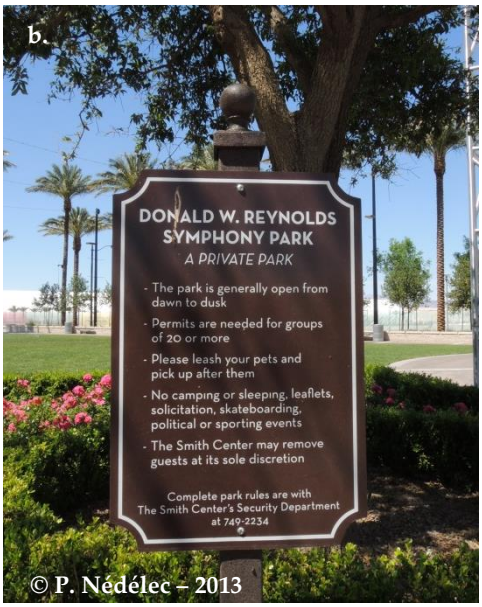
Planche photographique 31 : Le parc de Symphony Park, un espace vert privatisé et peu utilisé

Les restrictions d'usage sont clairement affichées, à plusieurs reprises, dans l'ensemble du parc : il s'agit d'un espace privé, où l'accès est restreint aux seuls utilisateurs du Smith Center et où les usages sont étroitement contrôlés.

a.

Traduction : « L'utilisation de cette voie d'accès piétonne est destinée et limitée uniquement à l'usage privé des personnes assistant à une représentation au Smith Center, dans le seul but d'accéder au Smith Center for the Performing Arts. Cette voie piétonne n'est pas ouverte à un quelconque usage par le grand public. Toute utilisation par quiconque autre que les clients du Smith Center for Performing Arts est strictement interdite. »

b.



Traduction : « Donald W. Reynolds Symphony Park – Un parc privé. / Le parc est généralement ouvert du lever au coucher du soleil ; Des permis sont nécessaires pour des groupes de 20 personnes ou plus ; Prière de tenir les animaux en laisse et de ramasser les déjections ; Aucun camping ni couchage, pas [de distribution] de prospectus, pas de racolage, pas de skateboard, pas d'évènement politique ni sportif ; Le Smith Center se réserve le droit d'exiger le départ de visiteurs / Les règles complètes du parc sont disponibles auprès de la sécurité du Smith Center. »

c.

d.

Ci-dessus, un jeudi en début d'après-midi : le parc est complètement vide et dénote par sa verdure au milieu de vastes parcelles encore en friche.

Ci-contre, la sculpture qui indique l'entrée principale de Symphony Park.

Au-delà de la privatisation du parc de Symphony Park, il faut se demander quelle place a été faite aux populations locales dans l'élaboration même du projet. En effet, sans faire de la participation des habitants une condition *sine qua non* de la réussite d'un projet d'aménagement urbain, il faut s'interroger sur la présence ou l'absence de cohérence entre les attentes des locaux et les propositions du projet. Comme l'explique G. Billard :

> « La nécessité de parler de plus en plus en interne aux habitants repositionne les stratégies de communication. Les résidants, plus encore que les touristes, doivent se reconnaître un tant soit peu dans les images véhiculées de leur territoire quotidien. Le marketing urbain n'est plus lié à une démarche uniquement économique mais également sociale : c'est devenu un moyen de construire une fierté citoyenne, un consensus social autour d'un projet et d'intégrer l'ensemble des habitants comme éléments entiers de la société. » (2009 p.93-94)

Il est difficile d'affirmer ou d'infirmer que les habitants de City of Las Vegas se reconnaissent dans le projet de Symphony Park, étant donné qu'il n'est encore qu'au premier stade de sa réalisation. Ce qui est sûr, c'est que les locaux n'ont pas été consultés lors de la conception du projet, entièrement laissée à la responsabilité de l'agence de consulting Newland Communities (entretien C. Kubat 2 novembre 2011). En dépit de cela, l'expectative s'impose au sein de la population locale qui attend de voir comment va évoluer le projet. Dans tous les cas, la consolidation de la fonction résidentielle s'affirme comme la principale clé de voûte du succès de Symphony Park. Tant qu'il n'y aura pas d'habitants pérennes, il est difficile d'imaginer un quartier vivant et approprié, d'autant plus en raison du relatif enclavement du projet, lié à l'effet de rupture constitué par les autoroutes urbaines à l'ouest et au nord et à la voie ferrée à l'est[i]. Comme Jane Jacobs (1961) l'avait démontré en son temps, il faut habiter

[i] Afin d'atténuer l'isolement relatif de Symphony Park, à terme, plusieurs projets de ponts au-dessus de la voie ferrée sont envisagés, dont une passerelle piétonne actuellement en cours de construction, pour relier la nouvelle mairie au parking du Smith Center.

les rues pour voir fleurir les pratiques sociales et l'appropriation. Le faible peuplement et le faible investissement (civique et politique) des quelques habitants locaux renforcent une faiblesse de l'appropriation territoriale intrinsèque à l'aire urbaine. Cette situation présente l'avantage d'une plus grande liberté de création de la part des autorités municipales, sans avoir à craindre d'opposition frontale, notamment en matière de travail patrimonial, mais laisse présager un processus plus long d'appropriation et de revendication par l'ensemble de la population locale.

Malgré les réserves exprimées, Symphony Park incarne déjà une certaine réussite dans le comblement du déficit d'image de City of Las Vegas grâce aux institutions clés, le Lou Ruvo Center for Brain Health et The Smith Center for the Performing Arts.

Grâce à ces deux institutions, aux yeux d'O. Goodman, deux items ont pu être cochés sur la liste des attributs obligatoires pour prétendre au statut de ville à l'envergure internationale (*world-class city*) : un domaine médical de pointe et un équipement culturel de qualité. La communication municipale a ainsi fortement insisté sur la vocation culturelle de Symphony Park. C'est un euphémisme de dire que Las Vegas n'est pas connue internationalement pour une offre culturelle pointue et de qualité. Bien loin des spectacles populaires, voire de mauvais goût pour certains, proposés par les grands casinos du Strip (Liberace en son temps, Barry Manilow, Céline Dion, Britney Spears[i]…), le Smith Center a pour ambition de s'imposer comme l'une des meilleures scènes du pays en accueillant des comédies musicales en tournée, des concerts de musique classique et des ballets contemporains : autant de symboles d'une culture avec un grand C qui s'opposent à l'image actuelle des divertissements proposés dans l'aire urbaine végasienne, ce que souligne le site internet du Smith Center[ii] :

> « Ce complexe culturel permet au sud du Nevada de prendre sa place sur la scène internationale, en célébrant l'excellence artistique, l'éducation et la culture issue du monde entier. »[409]

Le dossier de presse reprend la même idée d'excellence culturelle apportée par le Smith Center :

> « Comme son nom l'indique, Symphony Park est rapidement en train de devenir le centre culturel et artistique du sud du Nevada grâce au Smith Center for the Performing Arts. »[410] (Newland Communities 2013 p.4)

A peine un an après son inauguration officielle (le 10 mars 2012), le Smith Center s'est fait remarquer par une programmation pointue et diversifiée. Par exemple, lors de la saison inaugurale 2012-2013, les spectateurs ont pu voir danser la compagnie d'Alvin Ailey et

[i] Britney Spears débutera, le 27 décembre 2013, son contrat en résidence (*residency*) avec l'hôtel-casino Planet Hollywood.
[ii] The Smith Center, consulté le 12/09/2013, www.thesmithcenter.com/about/.

chanter les troupes de Wicked et Mary Poppins, et écouter le romancier David Sedaris ou le musicien de jazz Branford Marsalis. La qualité de l'acoustique et des équipements techniques a notamment su convaincre les artistes à la renommée internationale de venir faire escale à Las Vegas (entretien M. Martin 14 décembre 2011), comme le violoncelliste Yo-Yo Ma, le quatuor à cordes Kronos, la soprano Renee Fleming ou encore l'orchestre philarmonique de Saint Petersburg. Grâce au Smith Center, City of Las Vegas commence à être reconnue dans l'ensemble du pays comme une destination qui a plus à offrir que des machines à sous et des spectacles de striptease, comme on peut le lire dans de nombreux articles de grands titres de la presse nationale consacrés à l'institution culturelle (Bean Yancey 2012, Jones Jay 2012, Nagourney 2012). En cela, le défi d'O. Goodman d'affirmer le statut de *world-class city* de sa ville est en partie rempli. Même s'il est trop tôt pour l'affirmer, la reconnaissance par l'extérieur pourrait permettre d'atténuer le sentiment d'une citadinité de la déficience, alimentée par la perception d'une aire urbaine dépourvue de culture. Les différents acteurs impliqués dans la concrétisation du Smith Center, et en premier lieu Myron Martin, son PDG, mettent en exergue le possible rôle de l'institution de « catalyseur pour la communauté » pour « unir les résidents » (entretien 14 décembre 2011). Le Smith Center for the Performing Arts doit jouer ce rôle de marqueur urbain ou *landmark* afin d'ancrer la fierté locale et de (re)trouver une centralité symbolique. Comme l'a dit Oscar Goodman lors d'un discours sur l'état de la ville en 2010 :

> « Si nous devons être une ville au rayonnement international, nous devons être fiers et avoir des bâtiments d'envergure internationale. […] Il y a une valeur intrinsèque à être fier de notre communauté. »[411]

La notion de fierté est d'ailleurs explicitement mise en avant par les supports de communication qui ont accompagné l'inauguration du Smith Center. Le programme de la saison inaugurale souligne l'ampleur historique de l'événement :

> « CECI SERA LA SAISON QUI A TOUT COMMENCÉ.
> La saison qui a fait l'histoire
> Celle dont tout le monde parlera
> La toute première
> La meilleure
> Et quand on vous demandera
> Dans plusieurs années
> Vous pourrez répondre avec fierté
> J'Y ÉTAIS. »[412] (majuscules originales, The Smith Center 2011 p.1)

Associées aux ambitions culturelles, l'architecture du Smith Center a été finement étudiée pour mettre en valeur l'histoire végasienne. L'architecte retenu pour le projet, David M. Schwarz, a voulu une architecture qui établirait un lien avec la communauté locale et son histoire, afin de faciliter l'appropriation du monument par les locaux. Pour cela, il s'est inspiré de l'architecture Art Déco de barrage Hoover Dam :

> « Capturant l'intemporalité, la pertinence architecturale et l'impact sur la communauté du Hoover Dam, le Smith Center for the Performing Arts est conçu

> pour être une pièce maîtresse durable pour les arts à Las Vegas et dans le sud du Nevada. Dans une ville où les bâtiments ont une durée de vie limitée, voici les trois mots clés qui ont inspiré le design du Smith Center : élégant, de bon goût et persistant. »[413] (Smith Center media kit)

Si l'architecture du Smith Center a tablé sur les références à l'histoire locale, revendiquant en cela une certaine authenticité pour la communauté, le Lou Ruvo Center met en œuvre un autre procédé pour asseoir la reconnaissance de la crédibilité de City of Las Vegas. Le bâtiment de ce centre médical de pointe spécialisé dans les maladies du cerveau a été conçu par l'architecte américano-canadien Frank Gehry, une des figures de proue du star-système architectural contemporain. City of Las Vegas peut ainsi se targuer d'une réalisation par un « starchitecte »[i], ce qui est de plus en plus considéré comme un des critères obligatoires pour entrer dans le club des grandes métropoles internationales. La planche photographique 32 donne à voir les architectures remarquables du projet Symphony Park, pensées comme des points d'ancrage pour la transformation de l'image de City of Las Vegas.

Planche photographique 32 : Le Smith Center et le Lou Ruvo Center, deux déclarations architecturales des prétentions métropolitaines de City of Las Vegas

Le Smith Center for the Performing Arts : une architecture d'inspiration Art Déco, hommage au barrage Hoover Dam, dominé par une tour massive de 17 étages de hauteur, abritant un carillon de 47 cloches.

[i] Le néologisme « starchitecte » (star + architecte) est issu du monde anglo-saxon et désigne des architectes dont la renommée les a propulsés au rang de célébrité en dehors du petit monde de l'architecture. Avoir un bâtiment signé par l'un de ces architectes est devenu un argument de promotion et de marketing urbains très prisé des grandes métropoles. Une vingtaine d'individus incarnent le phénomène de la « starchitecture », dont Frank Gehry, Renzo Piano, Norman Foster, Christian de Portzamparc, Daniel Libeskind, Jean Nouvel, Herzog et de Meuron ou encore Tadao Ando.

L'architecture unique du Lou Ruvo Center for Brain Health géré par la Cleveland Clinic. Les panneaux ondulés sont une représentation métaphorique de la complexité de l'esprit.

Les projets urbains de Symphony Park et d'East Fremont semblent avoir déclenché une impulsion de fond participant au renouveau en profondeur du centre-ville. Outre les grands projets de Symphony Park et du FEED, une série d'actions municipales de moindre envergure combinées à quelques initiatives individuelles renforce la dynamique positive que connaît *downtown* Las Vegas depuis le milieu des années 2000.

II _ 4° Diversification des initiatives de renouveau du centre-ville

Dans le sillage des projets urbains d'envergure menés par la municipalité, d'autres initiatives participent au renouveau du centre-ville. Par un acte à la fois matériel et symbolique, la municipalité a voulu combler le déficit d'identification du centre-ville en installant, en 2002, un panneau à son entrée sud, à l'intersection du Las Vegas Boulevard et de 4th Street. Dans le choix du design de ce panneau se retrouve l'ambigüité de la politique municipale qui cherche à se distinguer des imaginaires touristiques du Strip tout en capitalisant sur leur popularité. C'est ainsi une copie conforme au panneau « *Welcome to Fabulous Las Vegas* » qui a été installée, avec une légère modification du texte puisque c'est la « bienvenue au fabuleux centre-ville » (*Welcome to Fabulous downtown Las Vegas*) qui est souhaitée aux automobilistes. Si cette structure permet de repérer facilement l'entrée dans le centre-ville de City of Las Vegas, elle entraîne également de la confusion en reprenant exactement les mêmes codes que ceux qui ont fait la renommée du Strip (cf. chapitre 5). Certains touristes semblent d'ailleurs confondre les deux panneaux, reproduisant sur le seuil du centre-ville les comportements généralement observés sur le Strip, comme le montre la planche photographique 33.

Planche photographique 33 : « *Welcome to Fabulous Downtown Las Vegas* », entre identification et confusion du centre-ville

Le panneau « Welcome to Fabulous Downtown Las Vegas » souhaite la bienvenue aux automobilistes conduisant sur le Las Vegas Boulevard en direction du nord (ci-dessous à gauche), et remercie de leur visite ceux qui se dirigent vers le sud (ci-dessous à droite).

Tout comme ce que l'on observe sur le Strip, des touristes organisent une séance photo au pied du panneau de bienvenue dans le centre-ville. Il n'a pas été possible de savoir s'ils avaient conscience de l'existence de deux panneaux différents.

Il serait toutefois faux de croire que la municipalité est le seul acteur impliqué dans le renouveau du centre-ville : la scène artistique de Las Vegas s'est consolidée et affirmée dans l'orbite de quelques individus mobilisés pour la reconnaissance de la création artistique végasienne. Dans les années 1990, quelques galeries, magasins d'antiquités et lieux de création ouvrent le long de Main Street, au nord de Charleston Avenue, dans un quartier du centre-ville alors essentiellement occupé par des garages et des magasins de meubles. La formation d'un petit noyau de la scène artistique, sous l'impulsion de quelques personnalités fortes (Peterson 2011) coïncide avec l'élaboration du schéma directeur général par la

municipalité et d'un d'urbanisme spécifique pour le centre-ville. Il est alors décidé de capitaliser sur la dynamique individuelle et d'institutionnaliser un quartier des arts, via les périmètres des « districts de planification ». Le « district des arts 18b » (*18b Arts District*) est ainsi établi en 2000 (City of Las Vegas 2009) faisant référence aux 18 pâtés de maisons considérés comme le cœur historique de la concentration artistique. Suivant une démarche similaire à celle de City of Las Vegas de marketing urbain et de construction d'une identité propre, les habitants du quartier, avec l'aide d'acteurs publics, ont œuvré pour faire du « district des arts 18b » une marque reconnaissable et en augmenter la notoriété. Le quartier a notamment bénéficié des vastes travaux mis en place par la Regional Transportation Commission (RTC – Commission régionale des transports en commun) pour améliorer la desserte du centre-ville. Dans ce cadre, le boulevard South Casino Center a été entièrement repensé avec la construction d'une voie en site propre conçue pour accueillir une nouvelle ligne de bus express (SDX – Strip and Downtown Express). Des palmiers ont été plantés, les trottoirs ont été élargis et de nouveaux arrêts de bus ont été installés. Pour souligner la spécialisation artistique du quartier, la conception de ces arrêts de bus a été confiée à des artistes locaux. Enfin, une enseigne au néon a été spécialement créée pour cristalliser l'identité du district des arts (Peterson 2009), comme l'illustre la figure 97.

Figure 97 : Marquage identitaire du Quartier des arts 18b

Une enseigne au néon marque le cœur du District des arts et renforce la reconnaissance de la marque « 18b » en utilisant son logo officiel.
L'enseigne s'inscrit dans un réaménagement complet de la voirie, articulé autour d'arrêt de bus (au premier plan), de plantations et d'un travail paysager sur le terre-plein central. En arrière-plan, l'un des rares immeubles d'appartements du centre-ville (Newport Lofts).
Localisation : Casino Center Boulevard et Coolidge Avenue.

Outre la concentration de galeries, de bars et de lieux de création, le District des arts s'est fait connaître par l'organisation mensuelle d'« *art crawl* » ou d'« *art walks* ». Ces « promenades à une allure tranquille »[414] selon l'*Oxford Dictionary of English* sont une forme de manifestations culturelles publiques courantes aux Etats-Unis. Sous l'appellation de « *First Friday* », il s'agit, tous les premiers vendredis soirs de chaque mois, d'ouvrir les galeries et les ateliers d'artistes, d'organiser des vernissages et des concerts, d'étendre les horaires d'ouverture des commerces et d'inviter la foule à déambuler le long d'un parcours prédéfini pour aller à la

rencontre de la scène artistique locale. Lancée en 2002 par une figure du Arts District, Cindy Funkhouser (Peterson 2011), les animations se concentrent le long du Casino Center Boulevard et de Third Street, entre Imperial Avenue et Charleston Boulevard. Les manifestations du First Friday rassemblent en moyenne 20 000 personnes, selon les estimations de City of Las Vegas[i]. La tenue de « First Friday » est un autre argument alimentant les prétentions métropolitaines de City of Las Vegas. Parce que ce type de manifestation s'est imposé comme un évènement basique dans les grandes villes américaines, il participe à renforcer la légitimité culturelle de la ville et à asseoir une certaine normalité urbaine.

Même si l'action des autorités locales, parfois en collaboration avec des initiatives individuelles, a eu un impact non négligeable sur le renouveau du centre-ville, c'est l'arrivée d'un homme, Tony Hsieh, et de son entreprise, Zappos, qui ont véritablement provoqué le raz-de-marée de la transformation du centre-ville de City of Las Vegas.

III _ Le raz-de-marée Zappos

En décembre 2009, le conseil municipal de City of Las Vegas approuve le financement de la construction d'un nouvel hôtel de ville :

> « un projet qui va donner un coup de fouet à l'économie via la création d'emplois dans le cadre de la politique de stimulus économique de la ville. […] Le projet a été une partie intégrante d'un schéma directeur plus vaste de redéveloppement du centre-ville qui a créé des milliers d'emplois, stimulé les investissements privés et généré des millions [de dollars] en recettes fiscales pour la ville. »[415] (site internet de City of Las Vegas[ii])

Le site retenu pour accueillir le nouvel hôtel de ville se situe dans le cœur administratif du centre-ville (*office core*), à proximité du projet urbain de Symphony Park, à l'intersection de Clark Avenue et de First Street : ce choix exprime la volonté de bénéficier de la dynamique de développement urbain enclenché par Symphony Park. Le déménagement des employés municipaux vers ce nouveau site pose alors la question de l'avenir de l'ancien hôtel de ville, situé plus au nord à l'intersection du Las Vegas Boulevard et de Stewart Avenue. Après

[i] City of Las Vegas, consulté le 13/09/2013, http://www.lasvegasnevada.gov/government/7550.htm.
[ii] City of Las Vegas, consulté le 13/09/2013, www.lasvegasnevada.gov/information/20212.htm.

quelques hésitations, en décembre 2010, les dirigeants de la société Zappos signent un accord avec la municipalité de City of Las Vegas pour transférer les bureaux de l'entreprise de la banlieue de Henderson, qu'elle occupe depuis 2005, au bâtiment de ce qui sera l'ancien hôtel de ville. Oscar Goodman a souligné l'importance historique de cette décision pour l'avenir du centre-ville de City of Las Vegas :

> « Ceci va complètement changer la donne pour le sud du Nevada. Ce déménagement va entraîner une masse critique de personnes créatives dans le noyau central (*inner core*) de Las Vegas en plus de provoquer une piqure majeure pour l'économie et de nouveaux emplois. »[416] (site internet de City of Las Vegas[i])

L'inauguration du nouvel hôtel de ville est alors prévue pour 2012 et le transfert des quelque 1 200 employés de Zappos pour le courant de l'année 2013, mais dès la signature de l'accord, l'annonce de la venue de l'entreprise dirigée par Tony Hsieh accélère fondamentalement la transformation du centre-ville.

III _ 1° Tony Hsieh : le nouveau messie du centre-ville

Parce que la personnalité de Tony Hsieh[ii] et sa conception de l'entreprise sont essentielles pour comprendre son action sur le centre-ville de City of Las Vegas, il est nécessaire de s'attarder sur son parcours afin de présenter à la fois l'homme et sa vision du redéveloppement urbain.

a. La montée en puissance d'un génie des affaires

Fils d'immigrants taïwanais, Tony Hsieh a grandi en Californie, au nord de la baie de San Francisco. Exemple parfait de jeune diplômé d'une des plus grandes universités américaines (Harvard) qui en quelques années a fait fortune grâce à Internet et bâti un véritable empire économique, T. Hsieh s'est imposé comme une figure incontournable de la réussite entrepreneuriale à l'américaine (Willis 2011). Grâce à la revente de la première entreprise qu'il a fondée LinkExchange au géant de l'informatique Microsoft en 1998, le jeune homme devient millionnaire à seulement 24 ans. Cette vente lui donne une liberté d'investissement presque totale. Il investit alors dans une entreprise de e-commerce spécialisée dans la vente de chaussure en ligne, Zappos, dont il devient le PDG en 2000. En seulement trois ans, l'entreprise produit ses premiers profits significatifs et en 2004, T. Hsieh décide de transférer le siège social de Zappos de San Francisco à Henderson. La réussite de Zappos se confirme à la fin des années 2000 : en 2009, le site dégage plus d'un milliard de dollars de ventes annuelles et T. Hsieh se classe au 27e rang des plus grosses fortunes américaines dans la

[i] City of Las Vegas, consulté le 16/09/2013, www.lasvegasnevada.gov/publications/23588.htm.
[ii] Le nom de famille « Hsieh » se prononce « chai ».

catégorie des moins de 40 ans selon le magazine *Fortune*[i]. Un autre classement du même magazine, en association avec CNN Money, consacre la firme comme l'une des « 100 meilleures entreprises pour lesquelles travailler » : en haut du tableau depuis 2010, Zappos rentre dans le top 10 en 2011, se classant à la 6e place[ii]. Le succès de l'entreprise éveille les convoitises : la même année, Tony Hsieh vend Zappos au groupe Amazon pour la coquette somme de 1,2 milliards de dollars, tout en gardant le statut de PDG.

Tony Hsieh s'est fait remarquer non seulement par ses réussites entrepreneuriales, mais également par une vision de l'entreprise et par une façon de faire des affaires qui lui sont toutes personnelles. Zappos incarne un énorme travail sur la culture d'entreprise formalisée autour de « 10 valeurs centrales familiales » (*family core values*[iii]) qui mettent l'accent sur la qualité du service client qui a fait le succès du site auprès des acheteurs, mais également sur la volonté de créer un esprit de famille entre les employés. A travers Zappos, T. Hsieh défend une vision holistique de l'entreprise : ceux qui y travaillent sont plus que des employés, ils appartiennent à une grande famille, avec l'objectif d'être les plus épanouis possible. Derrière cet objectif qui peut paraître à première vue ingénu, il est question d'obtenir un investissement maximum des salariés, garantie de la qualité de leur travail et donc gage de satisfaction pour les clients. Tony Hsieh lui-même met en perspective ses méthodes managériales avec une vision de l'entreprise qui glisse progressivement vers une philosophie de la vie, comme il l'a explicité dans un livre *Delivering Happiness* (Hsieh 2010), traduit en français par *l'Entreprise du bonheur* (Hsieh 2011). Le sous-titre du livre résume l'ambition de T. Hsieh d'associer réussite économique et personnelle : « un chemin vers les profits, la passion et la raison d'être » (*A path to profits passion, and purpose*). En d'autres termes, selon lui le bonheur est le meilleur modèle d'entreprise (*business model*) qui soit. Ce livre a rencontré un énorme succès aux Etats-Unis, où il a été vendu à plus de 300 000 exemplaires (Gallagher 2012). Afin de partager avec encore plus de personnes dans le pays sa vision, T. Hsieh a organisé une tournée nationale[iv] dans un bus reprenant l'illustration de couverture du livre (cf. figure 98) : elle a permis non seulement d'augmenter la visibilité de T. Hsieh et de ses méthodes managériales, mais elle a également aidé le jeune entrepreneur à rassembler autour de lui des personnes foncièrement convaincues par sa vision, qui l'accompagneront dans ses efforts de transformation du centre-ville de City of Las Vegas.

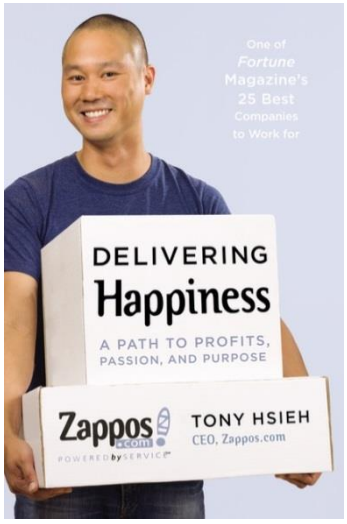
[i] CNN Money - Fortune Magazine, consulté le 16/09/2013, money.cnn.com/galleries/2009/fortune/0910/gallery.40_under_40.fortune/index.html.

[ii] CNN Money – Fortune Magazine, consulté le 16/09/2013, money.cnn.com/magazines/fortune/bestcompanies/2011/index.html.

[iii] Zappos, consulté le 16/09/2013, about.zappos.com/our-unique-culture/zappos-core-values.

[iv] Delivering Happiness, consulté le 16/09/2013, www.deliveringhappiness.com/.

Figure 98 : *L'entreprise du bonheur*, en livre et en bus



Tony Hsieh pose en couverture de son livre best-seller avec le logo de son entreprise, Zappos.

Source : Amazon.com.

Le bus qui a hébergé Tony Hsieh et de proches collaborateurs pendant sa tournée nationale à travers les Etats-Unis en 2010.

Source : www.deliveringhappiness.com/keeping-2011-sxsw-happy.

b. De la transformation du monde de l'entreprise à l'aménagement urbain

Selon les principes de *Delivering Happiness*, l'entreprise est conçue autour de deux mots clés : les « collisions spontanées » et la « sérendipité » qu'on peut traduire par hasards heureux (*serendipity*). Selon T. Hsieh, c'est dans la rencontre, dans l'interaction entre les employés que se trouvent les racines du succès et du bonheur. Ce bonheur doit se retrouver à tous les niveaux : de la vie dans les locaux même de la société jusqu'au quartier où se situe les bâtiments de l'entreprise dans son ensemble, quartier qui idéalement concentre lieu de travail et lieu de résidence. Alors que l'entreprise commençait à être à l'étroit dans ses locaux d'Henderson, il a fallu réfléchir à un nouveau cadre de vie pour la société et ses employés et donc sur l'environnement le plus à même de permettre leur épanouissement. En premier lieu, l'équipe de direction autour de Tony Hsieh a envisagé de créer un campus d'entreprise isolé, à l'instar de ceux de Google ou de Yahoo dans la Sillicon Valley. Un site articulé autour du casino de quartier, le Silverton Casino à l'intersection du Las Vegas Boulevard et de Blue Diamond Road dans le sud de l'aire urbaine, a été sérieusement considéré. La rencontre, durant cette période de réflexion, avec une des figures d'East Fremont, Michael Cornthwaite, le propriétaire du bar Downtown Cocktail Room a aiguisé l'intérêt de Tony Hsieh pour le centre-ville au point de saisir l'opportunité offerte par le déménagement de la municipalité de l'hôtel de ville. L'installation dans un quartier central est alors vue comme une occasion inégalable de faciliter et d'augmenter les interactions sociales entre les employés, mais également entre l'ensemble des habitants du centre-ville. Afin de mettre en œuvre l'idéal d'un « environnement où l'on peut vivre, travailler et s'amuser » (*a live, work and play environnement* – Gallagher 2012), l'installation dans le centre-ville implique plus qu'un simple

déménagement, il suppose une réflexion de fond sur l'amélioration du cadre de vie dans le centre-ville. Comme l'explique T. Hsieh :

> « Nous nous sommes rendus compte que ces campus étaient en fait insulaires et ne contribuaient pas, n'interagissaient pas avec la communauté autour d'eux. Nous avons décidé de retourner cela, et plutôt que d'investir seulement dans un campus, investissons dans l'écosystème communautaire, qui s'auto-entretiendra par la suite et deviendra une situation gagnant-gagnant pour les employés, pour Zappos, pour les commerces locaux, pour la ville. »[417] (Witcher 2012)
>
> « L'idée est passée de 'Construisons un campus' à 'construisons une ville'. »[418] (Gallagher 2012)

Dès lors, T. Hsieh et ses principaux collaborateurs cherchent à transférer leur vision de l'entreprise au développement urbain, et progressivement se transforment en urbanistes. La vision du futur centre-ville de City of Las Vegas, prônée par T. Hsieh et ses collaborateurs, est explicitement inscrite dans la lignée d'écrits de chercheurs spécialistes des questions urbaines et de développement des centres-villes. Les références ne sont en rien originales, ni même reconnues à l'unanimité par la communauté scientifique comme efficaces pour le renouveau des centres-villes. Toutefois, il est intéressant de noter que les dirigeants de Zappos proposent une vision du centre-ville ancrée dans des réflexions théoriques sur le futur urbain des grandes métropoles. On peut lire dans le choix de ces références la quête de légitimité et les prétentions de faire entrer City of Las Vegas dans le club fermé des métropoles innovantes en matière d'urbanisme, qui dès lors n'aurait rien à envier aux villes en vogue comme Portland, Austin ou San Diego. En premier lieu, les travaux de Richard Florida (2002) sur la classe créative sont convoqués : les employés de Zappos viendraient constituer le cœur de cette classe créative avancée comme un moteur incontournable du dynamisme économique des grandes métropoles. R. Florida et des membres de son groupe d'expertise (*Creative Class consulting group*) sont même venus faire un diagnostic du potentiel du centre-ville de City of Las Vegas (Willis 2011). Mais plus encore que R. Florida, ce sont les travaux de l'économiste Edward Glaeser (2011), professeur à Harvard, qui sont utilisés par T. Hsieh comme une bible en matière de développement urbain. Le sous-titre de l'ouvrage d'E. Glaeaser résume sa conception de la ville : « comment notre plus grande invention nous rend plus riche, plus intelligent, plus durable, en meilleure santé et plus heureux » (*how our greatest invention makes us richer, smarter, greener, healthier and happier*). La thèse centrale de l'ouvrage est que les villes magnifient les capacités humaines, en termes d'interactions sociales, d'innovations et d'entreprenariat, insistant en cela sur la plus-value économique pour l'humanité à habiter en ville. Grand absent des références théoriques, le mouvement du *New Urbanism* n'inspire pas en revanche T. Hsieh (Gallagher 2012). Selon moi, cette absence s'explique par le fait que les écrits théoriques sur le mouvement du *New Urbanism* (Ghorra-Gobin 2006, 2011) sont moins axés sur les considérations économiques et notamment sur l'articulation entre urbanisme et retombées économiques directes, contrairement à ceux de

R. Florida et d'E. Glaeser, ce qui explique leur plus faible intérêt aux yeux d'un dirigeant d'entreprise. En plus de ces références théoriques, T. Hsieh cite souvent le campus universitaire de la New York University, qui s'est fondu dans le tissu urbain de Greenwich Village à Manhattan et rayonne sur l'ensemble du quartier, comme source d'inspiration pour la relation qui pourrait exister entre les futurs locaux de Zappos et le centre-ville de City of Las Vegas. La reconversion particulièrement réussie du centre-ville historique de San Diego, le Gaslamp Quarter, ou la spécialisation autour de la musique du quartier de 4th Street à Austin sont d'autres références urbaines qui sont citées par T. Hsieh comme inspirations pour le futur d'East Fremont.

c. Une figure providentielle pour City of Las Vegas

En quelques années, T. Hsieh et plusieurs cadres supérieurs de Zappos ont ainsi élaboré une vision assez précise de ce que pourrait devenir le centre-ville de City of Las Vegas, et plus particulièrement d'East Fremont, sous l'impulsion de l'installation du siège social de Zappos dans l'ancien hôtel de ville. L'objectif principal, qui revient constamment dans toutes les interventions de T. Hsieh, est de diffuser le principe de sérendipité de l'enceinte des bureaux de l'entreprise à l'échelle du centre-ville afin de faciliter les interactions sociales qui à leur tour favorisent le dynamisme économique. Dans un premier temps, la faiblesse actuelle de la densité résidentielle dans le centre-ville a été jugée comme la pierre d'achoppement de la mise en application de cet objectif. En s'appuyant sur les recommandations d'E. Glaeser, les dirigeants de Zappos ont prôné l'augmentation de la densité pour atteindre un minimum de 100 habitants par acre, soit 25 000 habitants au kilomètre carré. Ce seuil est particulièrement ambitieux puisqu'il représente une densité de population à peine inférieure à celle de l'île de Manhattan, de plus de 27 000 habitants au kilomètre carré en 2012[i], et très loin de la densité du centre-ville, de 2 694 habitants au kilomètre carré en 2000[ii].

Homme d'action, T. Hsieh ne se contente pas de grands discours idéalistes : il s'est donné les moyens financiers, pas moins de 350 millions de dollars, pour insuffler la transformation du centre-ville de City of Las Vegas. Pour gérer cette somme, provenant des finances personnelles de T. Hsieh, une entreprise indépendante de Zappos a été créée en 2012, nommée Downtown Project. Dès l'annonce de cet investissement massif dans la revitalisation du centre-ville (Gallagher 2012), quatre secteurs d'activité sont présentés comme des priorités d'action, servant ainsi à orienter la répartition des fonds : trois enveloppes de 50 millions de dollars sont prévues pour aider respectivement à l'installation de commerces et de petites entreprises, au développement de jeunes entreprises spécialisées dans le monde de la technologie (*tech start-ups*) et à l'amélioration de l'offre artistique et culturelle. Les 200 millions restant doivent servir à transformer le paysage immobilier du

[i] US Census Bureau, Quickfacts "Manhattan Borough", consulté le 20/09/2013, quickfacts.census.gov/qfd/states/36/36061.html.
[ii] Calcul d'après City of Las Vegas 2009 et City of Las Vegas 2010a.

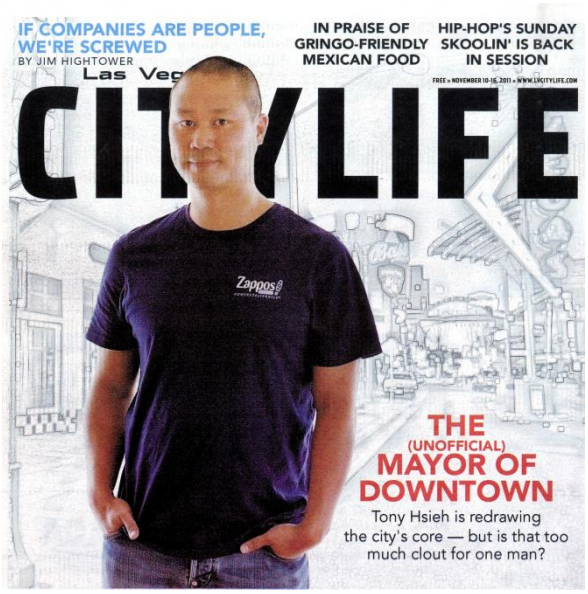
centre-ville et ainsi promouvoir la densité résidentielle, dont la moitié pour l'achat de terrains et l'autre pour les constructions à proprement parler (Groth 2012).

Ainsi, il est incontestable que c'est à la personnalité de Tony Hsieh que l'on doit une grande partie de la dynamique actuelle de renouvellement urbain, les deux étant désormais complètement imbriqués. Il a mis sa notoriété, déjà conséquente grâce à sa tournée « *Delivering Happiness* » et la réussite économique de Zappos, au service de la promotion de la transformation du centre-ville de City of Las Vegas. Son annonce d'investir 350 millions de dollars de fonds propre a encore plus attiré l'attention des médias qui lui consacrent un nombre grandissant d'articles et de portraits. Selon moi, le rayonnement de Tony Hsieh s'explique en partie par la quête constante des Américains de figures emblématiques du monde des affaires, socialement consacrées comme des exemples de réussite à suivre : il se présente alors comme le potentiel successeur de génies de l'entrepreneuriat comme Bill Gates ou le défunt Steve Jobs. La notoriété de l'homme comme de son entreprise bénéficie au centre-ville de City of Las Vegas et, par l'intermédiaire de Tony Hsieh, donne au quartier de la visibilité dans la presse nationale, participant en cela au renouveau de l'image de City of Las Vegas et construisant progressivement un discours de légitimité métropolitaine. R. Florida et son équipe de chercheurs surveillent d'ailleurs de près les évolutions du centre-ville de City of Las Vegas, y voyant un possible modèle précurseur de nouvelles formes de développement urbain (Willis 2011). T. Hsieh surfe de plus sur le courant de retour dans les centres-villes américains pour assimiler de plus en plus la stratégie marketing de l'entreprise et de *downtown* Las Vegas.

A tous les niveaux de la couverture médiatique, les journalistes multiplient les qualificatifs particulièrement élogieux pour confirmer l'aura du personnage : dans le *Guardian*, Tony Hsieh est un « enfant prodige de la Silicon Valley avec une pointe de Midas[i] »[419] (Carroll 2013) et pour *Fortune*, il frise le statut de gourou (Gallagher 2012). La presse locale en fait l'illustration du renouveau du centre-ville, comme l'illustre la figure 99.

[i] Héros de la mythologie grecque, Midas obtient de Dionysos le don de transformer tout ce qu'il touche en or.

Figure 99 : Tony Hsieh, tête d'affiche de la presse locale



Pour le magazine local *City Life*, Tony Hsieh peut prétendre au statut de « maire (non officiel) du centre-ville » (Kingsley 2011).

Le magazine local *Vegas Seven* présente quant à lui Tony Hsieh comme le « prince héritier de la ville » (*crown prince of the city* – Willis 2011).

Dans le profil qu'elle consacre à Tony Hsieh, la journaliste locale Stacy Willis souligne l'omniprésence qui caractérise désormais l'homme d'affaire dans toutes les questions qui traitent de plus ou moins près au centre-ville :

> « la marque Zappos est marquante à Vegas, pour ne rien dire de la mystique Zappos qui a conquis l'imagination des promoteurs du centre-ville (*downtown boosters*), des membres du conseil municipal et les deux [maires] Goodman. »[420] (Willis 2011 p.28)

Elle confirme cet engouement, qui frôle parfois la fascination, par une transcription des minutes d'une séance du conseil municipal, pendant laquelle la décision de vendre l'ancien hôtel de ville à Zappos a été validée par le vote :

> « Maire [Oscar] Goodman : "Aujourd'hui, c'est une transaction qui va affecter pour toujours la fabrique sociale de notre communauté. La façon dont nous nous pensons et notre noyau central sera différent à partir de ce moment. Nous avons été validés aujourd'hui. Nous avons été légitimés. … Nous sommes en première division (*major league*)."
> Conseiller Gary Reese : "De tout mon cœur, ceci est grand. … M. Hsieh, merci beaucoup."
> Conseiller Steven Ross : "La valeur des propriétés du centre-ville vient juste de changer, en une simple conversation, aujourd'hui, lors de cette réunion."
> Maire Goodman : "Il y a des tournants décisifs… et c'est l'un d'entre eux." »[421] (Willis 2011 p.32)

Cet extrait met en évidence la place problématique qu'a acquis Tony Hsieh dans la transformation du centre-ville de City of Las Vegas : le conseil municipal lui donne carte blanche pour prendre en main l'avenir du quartier qu'il semble porter à lui-seul. Quand bien même les intentions de T. Hsieh seraient fondamentalement altruistes, elles remettent profondément en cause le caractère démocratique de la prise de décision à l'échelle locale. Le doute plane quant à la répartition des fonds alloués par le Downtown Project : il n'est jamais mentionné qui va prendre les décisions, ni dans les multiples interviews de T. Hsieh, ni sur le site internet du Downtown Project[i]. Il semble d'ailleurs que le flou soit savamment entretenu sur l'identité des membres, présentés de la manière suivante sur la page d'accueil du site de l'entreprise :

> « Nous sommes un groupe de personnes passionnées déterminées à faciliter la transformation de Downtown Las Vegas »[422]

Bien qu'il soit considéré comme le maître d'œuvre de la transformation du centre-ville de City of Las Vegas, Tony Hsieh n'est pas sujet à la sanction du vote et par conséquent au contrôle des citoyens par le processus démocratique. Il aurait pu confier officiellement son capital d'investissement à la municipalité qui l'aurait alors redistribué pour financer des projets, les élus municipaux étant, eux, soumis à cette sanction démocratique. Le plus étonnant est que cette négation de la démocratie locale ne pose absolument pas problème localement. D'après les entretiens réalisés sur place, le consensus sans appel : Tony Hsieh est une personne authentique (*genuine*), préoccupée par le futur du quartier, et son action ne peut faire que du bien à la communauté de City of Las Vegas. Il est ainsi perçu comme tout à fait légitime et bénéfique qu'une « grosse fortune » décide d'investir localement. Le dysfonctionnement de la démocratie engendré à l'échelle locale peut choquer, mais il fait intimement partie des modes de vie de l'Ouest, voire plus largement du fonctionnement américain. A titre d'exemples, on peut citer le rôle fort de quelques milliardaires par le passé dans le financement d'équipements publics (musées, bibliothèques, universités) au premier rang desquels la famille Rockefeller à la suite de John Davison Rockefeller, ou Andrew Carnegie, investissements souvent pérennisés par le biais de fondations (fondations Gates et Ford). A Las Vegas, la Fondation Reynolds[ii] a par exemple contribué de façon significative au financement du Smith Center (150 millions de dollars) et du Discovery Children's Museum (43 millions de dollars), sans pour autant susciter autant d'intérêt dans la presse locale que l'action de Tony Hsieh.

Ainsi, la richesse donne davantage de voix et renforce les inégalités des individus face à la prise de décision pour aboutir à une internalisation du mode de fonctionnement. La viabilité du renouveau du centre-ville semble alors ne reposer que sur la volonté d'un seul acteur, ce qui rend son engagement problématique : si d'aventure Zappos devait pour une raison ou une autre ne pas venir s'installer dans le centre-ville ou faire faillite, on voit mal comment le

[i] Downtown Project, downtownproject.com/.
[ii] Donald W. Reynolds Foundation, consulté le 20/09/2013, www.dwreynolds.org/default.htm.

centre-ville pourrait s'en remettre. L'homme d'affaire n'est en effet contraint par aucune obligation : rien ne l'empêche de quitter du jour au lendemain Las Vegas.

Bien que Tony Hsieh soit devenu inséparable de l'avenir de City of Las Vegas et qu'il a sans conteste initié la transformation du centre-ville, il n'est pas le seul acteur à s'impliquer localement. Dans son sillage, ce que j'appelle la « constellation Zappos », s'attelle à mettre en application la vision de Tony Hsieh.

III _ 2° De la « constellation Zappos » à Downtown Project : une prise de contrôle inexorable sur le centre-ville ?

Sous l'appellation « constellation Zappos » j'inclus une variété d'individus impliqués dans la transformation du centre-ville et plus particulièrement d'East Fremont, qui ont pour point commun d'être tous liés soit à la personne de Tony Hsieh soit à son entreprise. En effet, les plus proches collaborateurs de T. Hsieh, au sein de Zappos ou d'anciennes entreprises dans lesquelles il a travaillé, sont les premiers à avoir pris le relais de l'action de l'homme d'affaire emblématique. Bras droit de Tony Hsieh, ancien directeur commercial (*Head of Product Management*) chez Zappos, Zach Ware[i] a ainsi été nommé en charge du projet de campus dans le centre-ville (*head of downtown campus development*), ce qui revient presque à le placer dans la peau d'un urbaniste. Les cadres dirigeants de Downtown Project, pour ceux qui sont explicitement connus comme tels, sont également souvent des proches de T. Hsieh : la responsable du volet éducation de Downtown Project, Connie Yeh, est par exemple sa cousine (Gallagher 2012). L'image d'un raz de marée de la constellation Zappos se double alors de celle d'une toile tissée sur le centre-ville par les proches de Tony Hsieh. La mainmise de Tony Hsieh et de la « constellation Zappos » sur le centre-ville est matérialisée par l'entreprise Downtown Project qui en grandissant prend les formes d'une vaste organisation protéiforme, omniprésente et pourtant dont le fonctionnement et l'organisation hiérarchique ne sont jamais clairement présentés. Le site internet de l'entreprise, vitrine des différents projets, entretient ce flou par l'absence de noms propres et d'organigrammes qui permettraient de mieux saisir les rapports de force en interne.

Sans prêter des intentions néfastes ni cautionner une quelconque théorie du complot, il est important de souligner la concentration très forte de la prise de décision entre les mains de quelques individus gravitant tous dans l'orbite de Tony Hsieh. Ce constat entre de plus en contradiction avec l'esprit affiché du renouvellement du centre-ville prôné par T. Hsieh et ses collaborateurs, qu'il explicite dans une interview de la façon suivante :

[i] Site personnel, consulté le 20/09/2013, zgware.com/.

> « En général, […] nous envisageons les choses différemment des projets de revitalisation [conduits] ailleurs en ce que la plupart d'entre eux sont véritablement déterminés du haut vers le bas avec une sorte de plan directeur ou autour de grands bâtiments. Nous pensons vraiment [la rénovation urbaine] beaucoup plus naturellement (*organically*), sous l'impulsion de la communauté. Notre rôle avec Downtown Project est vraiment beaucoup plus d'accélérer les rêves et les passions des gens et de les soutenir en cela. Je pense que c'est la seule façon de construire un sentiment authentique de communauté. Vous ne pouvez pas dicter ce à quoi ressemblera le quartier. Mais pour sûr vous pouvez aider à soutenir et accélérer les rêves et les visions des gens. »[423] (cité par Spillman 2012)

En effet, la notion de communauté est placée au cœur de la vision du renouveau du centre-ville, plaçant dès lors l'action de T. Hsieh et de la « constellation Zappos » dans une perspective de transformation de la citadinité du quartier. La mission de Downtown Project est ainsi de faire de City of Las Vegas une des métropoles mondiales les plus axées sur la communauté (*the most community-focused large city in the world*[i]). Ce ne sont pas les touristes qui sont visés par l'action du groupe sur le centre-ville, mais bien la communauté des locaux, comme l'exprime Zach Ware dans une interview télévisée diffusée sur la chaîne CNN[ii] :

> « Pour nous, la communauté et les locaux passent en premier. Et si par hasard nous créons quelque chose qui est vraiment *cool* en tant que communauté et que [les touristes] veulent venir, tant mieux. »[424]

Pour faire naître ce sentiment de communauté dans le centre-ville, c'est la vision d'un quartier dense, multifonctionnel et piétonnier qui est mise en avant : un environnement où l'on peut vivre, travailler et s'amuser (*a live, work and play environnement*). Pour les membres de Downtown Project, le futur d'East Fremont se veut branché, créatif, jeune, mais aussi familial, avec des projets d'école innovante, de salon de yoga, d'épicerie bio, de magasins de vélos et de locaux d'ateliers collaboratifs d'artistes.

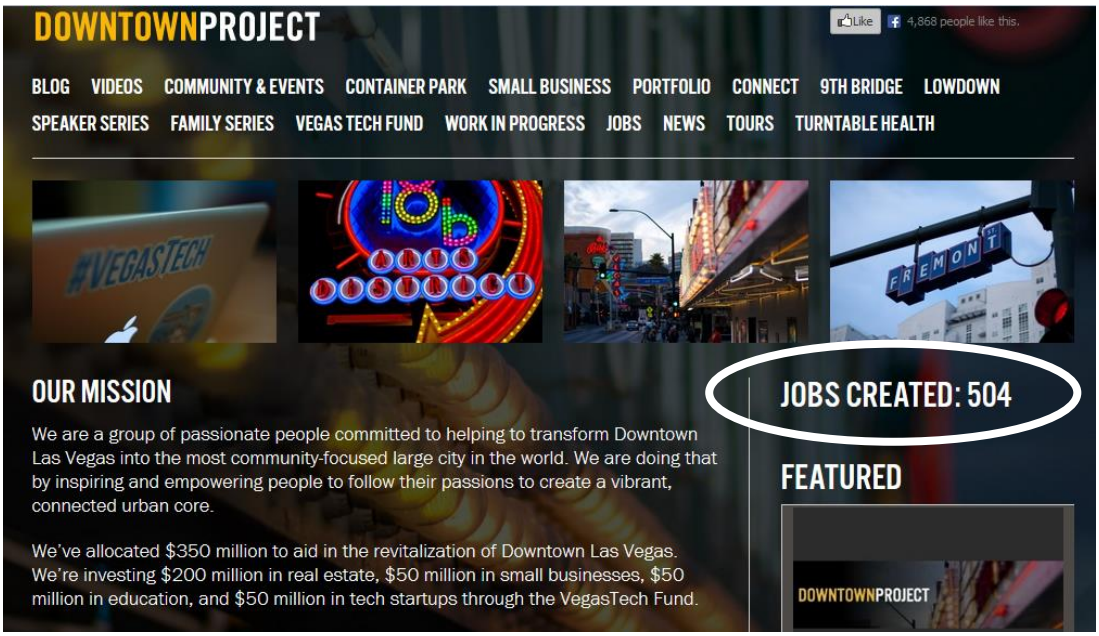
Les membres de Downtown Project veulent s'inscrire en faux par rapport à la perception dominante d'une citadinité de la déficience qui serait la norme à Las Vegas. Pour cela, ils s'appuient sur un nombre grandissant d'individus, d'associations, de jeunes entreprises qui choisissent de s'investir dans le centre-ville. Rien que sur le site de Downtown Project, pas moins de 43 entreprises sont présentées dans le « portfolio » des initiatives soutenues par le groupe. Toutefois, il est impossible de savoir dans quelle mesure les membres de Downtown Project sont intervenus dans la concrétisation de ces projets / entreprises, ni même de savoir si les initiatives présentées sont le fait des seuls membres de l'entreprise ou des initiatives menées par des individus extérieurs. L'accumulation d'évènements et de logo semble refléter

[i] Downtown Project, consulté le 20/09/2013, downtownproject.com/.

[ii] CNN, *Saturday Morning News*, Interview de Zach Ware dans le segment « Zappos reinvigorating life and employment around the Vegas Strip », 15 octobre 2011; consulté le 20/09/2013, edition.cnn.com/TRANSCRIPTS/1110/15/smn.04.html.

un certain dynamisme économique et un élan communautaire insufflée par la vision du centre-ville prônée par le Downtown Project, mais le site internet demeure bien flou quant aux impacts concrets sur le quartier. Il est par exemple également impossible de savoir à quoi correspond exactement le nombre d'emplois créés, mis en exergue sur la page d'accueil (figure 100).

Figure 100 : Page d'accueil du site internet de Downtown Project



A la date 20 septembre 2013, Downtown Project aurait créé ou aidé à la création de 504 emplois. Le chiffre augmente régulièrement depuis la création de ce site internet en avril 2012, sans pour autant offrir une quelconque explication.

Fidèle à l'objectif si cher aux yeux de Tony Hsieh de favoriser les collisions spontanées et la sérendipité, Downtown Project multiplie les occasions d'enrichir son réseau de connaissances (*networking*), principalement dans un contexte professionnel. Une multitude d'évènements sont organisés ou soutenus par Downtown Project afin de susciter l'interaction et la rencontre entre individus intéressés par le domaine de la technologie (Jelly, Vegas Tech, Tech Cocktail Week), de la mode (Stitch Factory), de l'environnement (Green Jelly), de la famille (Family Game Night, Downtown Family Series) ou de l'entreprenariat dans son ensemble (Inspire, StartupDigest, Catalyst Week, Work in Progress). La « constellation Zappos » d'individus impliqués dans le renouveau d'East Fremont s'est étoffée au fil des mois pour rassembler aujourd'hui plusieurs dizaines d'associations et de mouvements divers, principaux acteurs et initiateurs de la transformation du quartier. Deux orientations principales se dégagent : d'une part la promotion de l'entreprenariat en général et notamment l'aide aux jeunes entreprises (*start-ups),* d'autre part une action qui porte davantage sur les modes de vie, principalement autour du développement durable et de la création artistique.

A travers le site du Downtown Project et l'énumération des évènements sociaux qu'il promeut, j'entraperçois entre les lignes le profil type de la communauté qui est recherchée par Tony Hsieh et ses collaborateurs. Si l'avenir d'East Fremont est présenté comme entre les mains des locaux, il ne s'agit pas des habitants actuels du quartier. Il apparaît rapidement que les populations marginalisées qui se sont approprié East Fremont ne sont pas les bienvenues dans la vision d'un terrain de jeux de la classe créative et du « milieu technologique » (*tech scene*). Les évènements sociaux et les commerces qui commencent à fleurir dans le quartier d'East Fremont s'adressent à un public de jeunes adultes, férus de technologies et de tendances de pointe, tout en revendiquant un esprit décalé reprenant la bizarrerie (*quirkiness*) érigée en principe de recrutement des employés de Zappos par Tony Hsieh. Le centre-ville, principalement autour d'East Fremont, est en train de devenir un lieu branché et à la mode, colonisé progressivement par une vague de redoutés *hipsters*[i].

Se pose alors la question de la justice spatiale et du difficile arbitrage entre les différentes forces en présence, puisqu'une revitalisation réussie du centre-ville ne peut qu'entraîner le départ (plus ou moins forcé) des populations actuelles. On voit ici les prémices d'une gentrification qui certes participerait du renouvellement du centre-ville, mais renierait par là même tout ce qu'il est aujourd'hui. Les thèmes de la prise en compte des usages actuels de ces populations et de leurs éventuels besoins de relocalisation n'ont d'ailleurs été abordés jusqu'à maintenant par aucun des acteurs de la constellation Zappos. Si la menace de la gentrification est soulevée par la presse locale, elle n'a, d'après mes observations de terrain, dans un premier temps pas véritablement suscité de controverse au sein de la population locale. La réception par la population locale était globalement bonne. Nombreux sont les interlocuteurs qui parlent d'un élan ou « *momentum* » pour le centre-ville et qui croient en les capacités de City of Las Vegas à renaître, encore plus belle et encore plus forte. Une vision optimiste prime, l'enthousiasme est réel et gagne progressivement l'ensemble de la population de la municipalité (y compris celle de la périphérie) à mesure que l'activité augmente. Dès 2011, le journaliste James Reza dédie un de ses billets, *Ask a Native*, au sujet de la gentrification qu'il présente comme bénéfique :

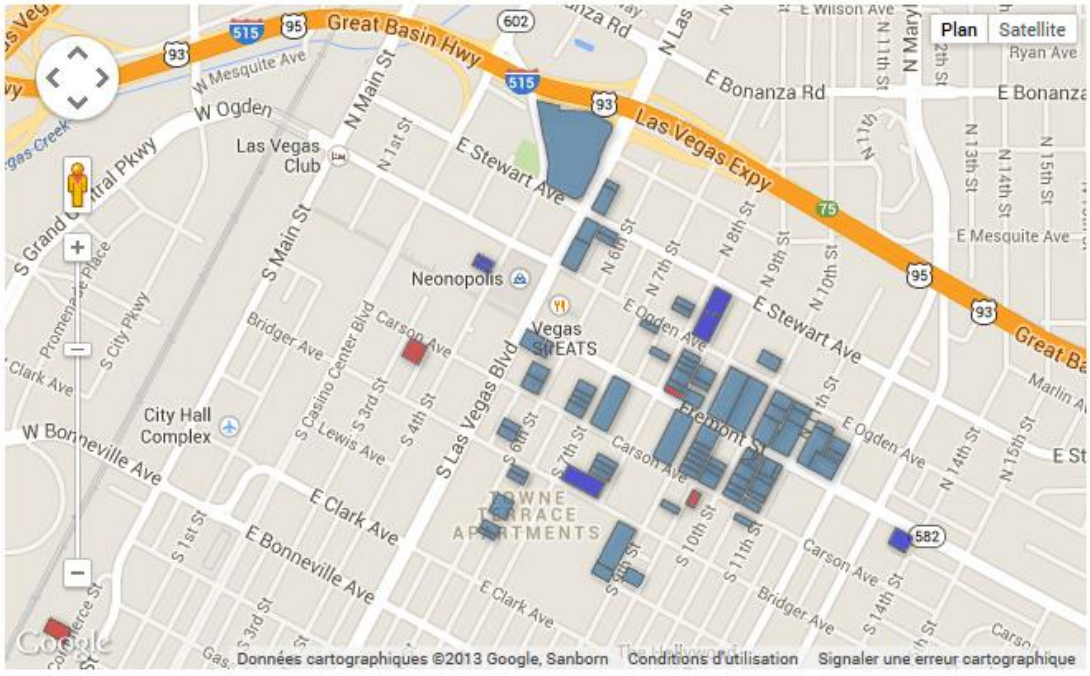
> « Qu'en est-il de tous ces *hipsters* qui essaient de gentrifier le centre-ville ?
> […] Ainsi, après des décennies de déclin qui ont fait tourner au vinaigre l'âme de Las Vegas pour une effrayante caricature urbaine, je ne qualifierais pas la réhabilitation de bâtiments vacants de mauvaise gentrification. Au contraire, le rebond de Fremont East marque le début du rétablissement d'un environnement productif et positif. Oui, le centre-ville a besoin d'une épicerie de grande taille, de plus de commerces pour compléter les nouveaux bars et restaurants, et une approche se préoccupant de la communauté pour gérer les inévitables chocs de

[i] Le terme de *hipsters* peut se traduire par une personne branchée (de *hip* signifiant tendance). Il peut être compris comme une extension du bobo (bourgeois-bohème), désignant de jeunes adultes des classes moyennes et supérieures qui par leurs modes de vie orientent les tendances et influencent fortement les quartiers centraux et péricentraux qu'ils habitent.

culture. Mais ceci viendra, tout comme une population diversifiée de résidents productifs. »[425] (Reza 2011)

Toutefois, parallèlement à l'intensification des actions soutenues par Downtown Project et le rapprochement du déménagement des bureaux de Zappos, qui ont été investis officiellement le 9 septembre 2013 (Totten 2013), l'inquiétude a grandi auprès d'une partie de la population, craignant une envolée des prix de l'immobilier alimentée par ces nouveaux venus dans les quartiers résidentiels péricentraux jusque-là relativement bons marchés, comme Huntridge et Southridge. Selon le journaliste local Joe Schoenmann, qui signe désormais du nom de Joe Downtown pour souligner son implication dans la couverture des transformations du centre-ville, alors que Tony Hsieh était « porté aux nues » (*showered with praise*) quand il a annoncé son investissement de 350 millions de dollars dans le centre-ville, les critiques se sont multipliées à la suite des opérations concrètes menées par Downtown Project (Schoenmann 2013b). Parmi les reproches énumérés par le journaliste, la gentrification apparaît au sommet de la liste, mais plus largement c'est l'extension de l'influence de la « constellation Zappos » sur l'ensemble du centre-ville, qui est perçue comme une prise de contrôle (*take over*) insidieuse. Le même journaliste a d'ailleurs révélé la politique d'achat immobilier très agressive de Downtown Project, suspecté de vouloir acheter l'intégralité du centre-ville (Schoenmann 2013a). Selon son enquête, 80 parcelles d'une superficie totale d'un peu plus de 11 hectares (28 acres) ont été achetées par différentes entités, toutes sous l'égide des partenaires de Downtown Project, pour une somme de 93 millions de dollars. L'article, qui a fait grand bruit au sein de la population locale, est accompagné d'une cartographie de ces achats, reproduite dans la figure 101.

Figure 101 : La conquête immobilière de Downtown Project



Source : Données obtenues auprès du Clark County Assessor's Office, carte mise à jour le 10 avril 2013 (Schoenmann 2013a)

S'il est impossible de prédire les évolutions futures du centre-ville, force est de constater que l'image de City of Las Vegas a profondément changé depuis le début du XXIe siècle. Reste à savoir si ce changement sera durable.

Conclusion du chapitre 8

Le sort du centre-ville de City of Las Vegas est en train de se jouer et il est impossible courant 2013 de déterminer les implications de l'investissement de Tony Hsieh et de Downtown Project sur le quartier à moyen et à long terme. Si les intentions de l'homme d'affaire peuvent être vues avec méfiance, il est incontestable que la venue de Zappos a profondément changé le visage d'East Fremont. Le contraste entre mon avant-dernier terrain d'observation fin 2011 et mon dernier terrain en mai 2013 fut sur ce point particulièrement révélateur du raz de marée suscité par Zappos et Downtown Project : la multiplication des bars et des restaurants a entraîné l'augmentation de la fréquentation et de l'animation le long d'East Fremont. Une multitude d'évènements, conférences, soirée à thèmes, rencontres professionnelles, manifestations artistiques témoignent d'un véritable dynamisme social, impulsé par la constellation Zappos, sans pour autant être garante d'une pérennité dans le temps.

Malgré tout, je pense possible de dire que Tony Hsieh a déjà réussi à changer en partie l'image de City of Las Vegas, voire à créer de toute pièce une nouvelle image, l'associant à l'innovation urbaine et à des méthodes originales de combinaison de l'entreprenariat et de l'urbanisme afin de décupler les retombées économiques. Reste à savoir si des habitants, ceux qui vivent depuis longtemps dans le quartier, ceux qui viennent d'arriver, ceux de l'ensemble de la municipalité, vont s'approprier cette vision d'un quartier catalyseur de jeunes entreprises, à la pointe de l'innovation technologique et sociale.

Plus largement, la comparaison des politiques publiques et de l'action individuelle d'un homme d'affaire pour transformer l'image urbaine et ainsi agir sur la citadinité végasienne témoigne de la faible marge de manœuvre dont disposent les autorités locales en matière d'aménagement urbain dans cet Ouest américain où domine la pensée libertarienne. Le contexte politique local empêchant toute mobilisation majeure de capitaux, la municipalité n'a d'autre choix que de s'appuyer sur le secteur privé, voire de lui passer la main. Avant tout autre argument, le leitmotiv de rentabilité économique impérative conditionne tout projet en matière d'urbanisme : soyez rassurés, habitants de City of Las Vegas, le projet ne vous coûtera pas un sou et devrait rapporter à long terme.

CONCLUSION GÉNÉRALE

Conclusion générale

Cette recherche s'est attachée à déconstruire l'image monobloc de la Las Vegas touristique pour interroger la construction et les mutations contemporaines de l'urbanité et de la citadinité végasiennes. La problématique invitait à s'intéresser à une tension considérée comme constitutive de l'urbanité et de la citadinité végasiennes entre d'une part la reconnaissance de l'originalité de Las Vegas résultant de sa spécialisation touristique et d'autre part l'affirmation d'une ville banale une fois quittés les quartiers touristiques.

La conclusion générale de ce travail propose tout d'abord une synthèse des caractéristiques de l'urbanité et de la citadinité végasiennes. C'est ensuite la valeur heuristique et opérationnelle du couple notionnel d'urbanité et de citadinité qui est interrogée. Enfin, l'étude du cas végasien est replacée dans un contexte plus large en se demandant ce qu'il apporte à la réflexion sur la géographie urbaine américaine.

Une urbanité et une citadinité végasiennes traversées par la dialectique entre ordinaire et exceptionnel

Tout au long de ma recherche, l'étude de l'urbanité et de la citadinité végasiennes a été traversée par une dialectique entre ordinaire et exceptionnel. Un des objectifs de cette thèse était de questionner cette dialectique en identifiant les caractéristiques proprement spécifiques à Las Vegas et des traits plus communs, similaires à d'autres villes américaines.

Le premier objectif a donc été de partir du lieu commun dans l'opinion publique américaine selon lequel Las Vegas est une ville hors-norme, une ville incomparable aux Etats-Unis, voire dans le monde entier, et de questionner la pertinence de cette affirmation. J'ai démontré dans cette thèse que Las Vegas est en effet originale selon deux aspects : son choix précoce de la légalisation des jeux d'argent et la spécialisation touristique qui en a résulté, et sa place dans la psyché américaine.

A travers une approche géohistorique et une étude de Las Vegas sur le temps long, j'ai identifié les racines de l'exceptionnalité végasienne dans la légalisation précoce des jeux d'argent, qui est le principal facteur de mise en tourisme de la ville. Le choix de la spécialisation touristique a conduit à une structuration de l'aire urbaine autour des quartiers touristiques du Strip et de Fremont Street, qui fonctionnent comme des enclaves fonctionnelles au cœur de l'aire urbaine. Cette concentration spatiale de l'activité touristique, qui a fait la renommée de Las Vegas dans l'ensemble des Etats-Unis constitue ainsi la première originalité forte de l'aire urbaine. Deuxième expression de l'originalité végasienne, en travaillant les discours et les productions culturelles produits sur Las Vegas, j'ai pu mesurer la place à part de la ville dans l'opinion commune américaine. Celle-ci est alimentée par la diffusion de ce que j'ai appelé des « imaginaires touristiques » qui mettent en avant l'« expérience Las Vegas ». Derrière ces expressions, les acteurs du tourisme promeuvent la vision d'une ville où tout est possible et permis, et où le divertissement est érigé en mot d'ordre.

En travaillant sur la nature exceptionnelle de Las Vegas, j'ai rapidement été confrontée à une somme d'idées préconçues et de jugements biaisés, largement dominants dans la littérature consacrée à la ville. Dès lors, il a fallu identifier puis décrypter les argumentaires de l'exceptionnalisme végasien en en explicitant les démonstrations et en cherchant à en comprendre les motivations. Cet argumentaire s'appuie sur des critiques récurrentes dénonçant le règne du simulacre, du consumérisme et de la marchandisation à Las Vegas, justifiant aux yeux des détracteurs de la ville le déni de son urbanité. De nombreux commentateurs présentent Las Vegas comme une non-ville en raison de ce qu'ils considèrent comme un manque d'authenticité urbaine. J'ai cherché à démontrer que ces critiques sont le fruit d'une lecture doublement orientée, sans que ces partis pris soient clairement explicités par les différents auteurs cités. En premier lieu, ce que je caractérise de « déni d'urbanité » opposé à Las Vegas résulte d'une vision partielle de l'aire urbaine au prisme des seuls quartiers touristiques, et plus spécifiquement du seul quartier du Strip. A cette lecture métonymique, du Strip pris comme incarnation de toute l'aire urbaine, s'ajoute une lecture partiale qui sous-tend les critiques anti-Las Vegas. Cette recherche a mis en évidence le poids des condamnations morales et des jugements de valeur qui infusent les analyses au sujet de Las Vegas, et qui résultent d'une volonté de revendiquer une distinction d'avec la classe populaire et ainsi d'affirmer un statut social supérieur.

Le lieu commun de l'exceptionnalité végasienne articule ainsi des caractéristiques véritablement originales aux Etats-Unis, à savoir la légalisation précoce des jeux d'argent qui a entraîné la constitution de quartiers touristiques qui sont des enclaves fonctionnelles, et la diffusion des imaginaires touristiques aussi bien au sein de l'opinion commune que dans la sphère intellectuelle américaines.

Toutefois, cette thèse a démontré que la facette exceptionnelle de Las Vegas, omniprésente dans les esprits et les écrits, n'est qu'un aspect de l'aire urbaine et doit être combinée à la banalité urbaine, observée une fois quittés les quartiers touristiques. Il s'agissait en effet d'apporter des éléments de réponse à l'une des hypothèses de cette thèse : est-ce que Las Vegas est aussi spéciale qu'elle en a l'air à première vue ? Afin de pouvoir appréhender de façon la plus objective possible l'aire urbaine, il a été nécessaire de poursuivre la déconstruction des discours produits au sujet de Las Vegas et de les opposer à un travail d'analyse statistique et cartographique pour faire la part des choses entre les idées reçues et la réalité de l'urbanité végasienne. L'analyse détaillée des modalités de la croissance urbaine végasienne a ainsi révélé les conclusions hâtives et injustifiées faisant de Las Vegas une illustration parfaite de l'étalement urbain, argument qui a été déconstruit dans cette thèse.

L'examen de l'urbanité a permis d'affirmer que l'aire urbaine de Las Vegas est façonnée par des dynamiques observées dans d'autres aires urbaines américaines, comme l'étalement urbain, la structuration du tissu urbain autour de l'automobile et la faiblesse des espaces publics. Dès lors, l'urbanité végasienne se lit au prisme de la dialectique entre banalité urbaine et extraordinaire des quartiers touristiques.

A partir de ces premiers éléments d'analyse, j'ai abouti à l'observation suivante : malgré ma volonté initiale de me détacher au maximum du tourisme et de ses quartiers, à chaque étape de l'analyse de l'urbanité et de la citadinité végasiennes, la spécialisation touristique et / ou les quartiers touristiques, et notamment le Strip, ont fait irruption comme contre-exemples, référents répulsifs ou au contraire aimants. La spécialisation touristique et la pratique légale du jeu se sont imposées comme des clés de lecture incontournables de l'étude de Las Vegas et de ses habitants. Ce constat explique les retours constants à ces éléments dans le corps de l'analyse alors même que ma grille d'entrée par l'urbanité et la citadinité prône une vision globale de l'aire urbaine et de sa population. En dépit de sa concentration spatiale dans des quartiers qui ne représentent qu'une fraction de l'aire urbaine, le tourisme rayonne sur l'ensemble de Las Vegas et de ses habitants, par l'intermédiaire des imaginaires et des enclaves touristiques qui focalisent l'attention sur le Strip et brouillent l'appréhension globale végasienne.

Dès lors, je vois dans le tourisme à la fois la force et la faiblesse de Las Vegas, un formidable atout et une très forte contrainte pour ses habitants. Au cœur de l'urbanité et de la citadinité végasiennes, se trouve la relation ambivalente des habitants au tourisme et au jeu, entre lutte et valorisation. Le choix du tourisme et les formes spatiales que cette activité économique a produites sont le moteur du développement économique local mais également les principaux obstacles à l'affirmation d'une cohésion et d'une appropriation forte au sein de la population. Les entretiens menés auprès de locaux, combinés aux enquêtes statistiques de grande ampleur, donnent à voir une population qui se débat avec son secteur d'activité phare.

Cette grille de lecture traverse l'analyse de la citadinité végasienne que j'ai caractérisée de « citadinité de la déficience ». Résumée dans cette expression, la recherche a mis en évidence le manque d'investissement émotionnel et symbolique, ainsi que la faiblesse des relations de voisinage et du sentiment de communauté. Les principaux facteurs explicatifs révélés par l'analyse sont l'ampleur de la population de passage (*transient*) combinée à une présence minoritaire d'habitants natifs de Las Vegas. Plus largement l'appropriation de l'identité végasienne s'avère délicate pour les habitants, comme l'a illustré l'étude de l'usage du gentilé Végasien : la stigmatisation de Las Vegas, qui est une conséquence directe de la diffusion des imaginaires touristiques, a des répercussions sur ses habitants au point de fragiliser le sentiment d'appartenance. Ils pèsent lourdement sur la construction identitaire des habitants, ce qui a pour conséquence d'affaiblir la volonté de se revendiquer végasien même pour ceux qui sont nés à Las Vegas.

Dans le dernier temps de la recherche, la vision synchronique de l'urbanité et de la citadinité végasiennes a été complétée par une vision diachronique qui interroge les processus de transformation de la citadinité. La notion d'appropriation a plus particulièrement été mobilisée afin d'identifier les pistes utilisées localement pour (re)construire Las Vegas. L'étude des initiatives de patrimonialisation, définie comme la sélection et la reconnaissance sociale d'un patrimoine digne de préservation, a permis de saisir des dynamiques de mobilisation collective qui font du patrimoine un possible vecteur de rassemblement et une piste pour améliorer l'appropriation de l'identité végasienne. Dans la même perspective, les transformations urbaines du centre-ville de City of Las Vegas ont été analysées comme des indications de la volonté des acteurs publics comme privés d'agir sur les manques de l'urbanité végasienne. En cherchant à définir un nouveau visage pour le centre-ville, les initiatives initiées par la mairie, l'entreprise Zappos et des acteurs privés comme la fondation Reynolds, témoignent d'une prise de conscience et d'une envie d'agir sur l'urbanité et la citadinité végasiennes.

Au terme de l'analyse, cette thèse a démontré le poids des imaginaires touristiques, a déconstruit le déni d'urbanité, a identifié une citadinité de la déficience et des politiques de remédiation à cette déficience. Tous ces éléments façonnent la structuration de l'aire urbaine et donnent corps au rapport des habitants à leur environnement urbain et à leurs voisins.

Ces conclusions me permettent alors d'affirmer qu'une étude de Las Vegas ne peut faire abstraction de la spécialisation touristique et des enclaves fonctionnelles qu'elle a engendrées. Le recours aux notions d'urbanité et de citadinité, qui invitent à saisir l'aire urbaine dans sa globalité, a permis de mesurer l'influence du tourisme sur l'ensemble de l'aire urbaine et sur l'ensemble de ses habitants, qu'il s'agisse de son poids dans l'économie locale, dans la construction identitaire des habitants et dans les pratiques urbaines

communes à Las Vegas. Dès lors, j'aboutis à la conclusion que l'aire urbaine de Las Vegas et les Végasiens sont en partie dépossédés de leur identité qui leur est imposée de l'extérieur, par le biais de la diffusion des imaginaires touristiques et de la stigmatisation qui en découle.

Peut-on toutefois faire de la spécialisation touristique la seule responsable de la citadinité de la déficience identifiée lors de cette recherche ? D'autres entraves à une appropriation forte par les locaux peuvent être avancées. L'entrée par les temporalités invite à s'interroger sur le caractère linéaire de la construction de l'urbanité et de la citadinité végasiennes. La jeunesse de l'aire urbaine, qui n'a qu'à peine plus d'un siècle d'existence, peut expliquer en partie la difficulté à ancrer dans la durée l'attachement et l'appropriation locale, par manque matériel de temps.

Pour autant, l'inscription dans le temps long des ancrages familiaux et individuels est-elle suffisante pour consolider progressivement l'attachement émotionnel et symbolique à l'aune des trajectoires de vie et au fur et à mesure du vieillissement, de la maturation de Las Vegas ? La faible utilisation du gentilé « Végasien », même par les habitants natifs de Las Vegas, laisse entrevoir les difficultés d'appropriation de l'identité végasienne au sein de la population locale, qui me semblent être au cœur de l'analyse de la citadinité. Tant que même les natifs ne seront pas tous fiers de leur ville, la citadinité de la déficience ne pourra que difficilement être estompée.

La continuation de l'étude de Las Vegas au-delà du cadre de cette thèse, et notamment du suivi des dynamiques de patrimonialisation et de transformation du centre-ville de City of Las Vegas, devrait permettre d'apporter des éléments de réponse au questionnement laissé ici en suspens : est-il possible de (re)donner aux locaux voix au chapitre afin qu'ils se (ré)approprient leur identité ; en d'autres termes qu'ils (re)construisent Las Vegas ?

Les apports du couple notionnel d'urbanité et de citadinité à la géographie urbaine

Une des ambitions de cette thèse était de tester la valeur heuristique et opératoire du couple notionnel d'urbanité et de citadinité. En appliquant ces notions au cas végasien, ce sont leur validité dans le contexte d'un pays majoritairement urbanisé qui a été interrogée. Contrairement au courant d'interprétation de la citadinité comme apprentissage des modes de vie urbains, qui restreint la notion aux études sur les villes des pays du sud, le recours à l'urbanité et à la citadinité s'inscrit dans une volonté de rendre compte de la multitude de cas de figure de l'urbain à l'échelle de la planète.

Le couple notionnel d'urbanité et de citadinité me semble en effet particulièrement fécond pour les géographes, et plus généralement pour les spécialistes de l'urbain. Associer urbanité

et citadinité permet de saisir des mises en systèmes, des combinatoires et des articulations de réalités spatiales et sociales. De même, cet angle d'approche ouvre la réflexion à une combinaison des échelles d'analyse : de la petite échelle du grand territoire de l'aire urbaine à la très grande échelle des parcours individuels des citadins.

J'ai cherché à démontrer dans le cadre de cette thèse l'intérêt d'une présentation systémique de l'organisation et du fonctionnement d'une aire urbaine, associant constamment l'espace et les sociétés. J'ai conçu ce couple notionnel comme une boîte à outils théoriques, ouvrant de larges perspectives d'imbrication conceptuelle, enrichissant d'autant leur valeur opératoire sur le terrain. L'urbanité a ainsi été étudiée à l'échelle macro en s'intéressant à l'organisation générale de l'aire urbaine qui fait ressortir les enclaves fonctionnelles du Strip et de Fremont Street et la faiblesse des centralités historiques au sein de chaque municipalité. L'approche macro a été combinée avec l'échelle micro, en privilégiant les entrées par les paysages et la morphologie urbaine, dont l'étude illustre les effets de mises en système qu'identifie le couple notionnel. En effet, la description des paysages se situe à l'interface de celle des pratiques, qui sont définies dans cette recherche comme l'une des modalités de la citadinité. L'affirmation des casinos de quartiers dans les paysages urbains et leur utilisation comme repères spatiaux est à mettre en perspective avec la pratique des jeux d'argent dans l'ensemble de l'aire urbaine et le rôle de ces casinos de quartier comme lieux de sociabilité, indépendamment de la pratique des machines à sous ou des tables de jeu. A travers les indicateurs des habitudes de déplacement (essentiellement en voiture individuelle), la pratique des espaces publics ou la fréquentation ou non des quartiers touristiques, l'analyse des pratiques urbaines permet de saisir le quotidien des habitants de Las Vegas. L'examen de la citadinité a ensuite été complété par un travail sur la thématique identitaire, qui a accordé une large place à l'analyse des discours et leurs répercussions sur les habitants, ainsi qu'une réflexion sur la notion d'appropriation, interrogée à l'aune des processus de classement historique et de patrimonialisation. Le dispositif conceptuel ainsi mis en place a alors permis d'associer les échelles d'analyse, les visions synchronique et diachronique, les discours extérieurs à la ville et leur réception par les habitants.

Dès lors, le travail combiné sur l'urbanité et la citadinité interroge les imbrications et les interactions entre le matériel et l'idéel, en refusant les lectures déterministes mais en soulignant les interrelations entre l'espace physique des sociétés urbaines et leur structuration. La valeur heuristique réside dans cette constante alternance qui se retrouve dans l'argumentaire de la thèse, et qui explique l'impossibilité de séparer complètement l'urbanité de la citadinité dans le corps des différents chapitres.

Le recours aux notions d'urbanité et de citadinité a ainsi permis de saisir la dialectique de l'ordinaire et de l'extraordinaire à Las Vegas, de sa banalité et de son exceptionnalité. Grâce à elles, la relativité des phénomènes urbains peut être matérialisée : toutes les villes ne présentent pas la même expression de l'urbanité, ni la même incarnation de la citadinité. Il

s'agit par conséquent d'une association conceptuelle riche et ambitieuse. C'est toutefois dans cette ambition même que réside le principal défi, voire la principale difficulté, de l'utilisation du couple notionnel d'urbanité et de citadinité. Comprises comme des notions de synthèse, révélatrices de mises en système, leur valeur opératoire peut être questionnée en fonction de l'ampleur, en termes de superficie comme de population, de l'aire urbaine étudiée. En effet, on peut se demander si le recours au couple urbanité / citadinité serait compatible avec l'ambition d'embrasser, par un chercheur seul, de façon systémique et globale de très grandes aires urbaines, comme par exemple New York ou Tokyo. Au vu de la somme d'informations et de la multitude de jeux d'imbrication de processus et d'acteurs, le recours à ces notions pourrait être particulièrement stimulant pour structurer l'action d'une équipe de chercheurs.

L'approche globale qui est offerte par l'association de l'urbanité et de la citadinité se traduit également par un affranchissement partiel par rapport au cloisonnement disciplinaire et linguistique. En effet, en abordant ce couple notionnel comme une boîte à outils dans laquelle imbriquer d'autres concepts, il est possible de piocher dans différents courants et écoles de pensée sans nécessairement se limiter à une seule discipline. Selon cette approche théorique ouverte, j'ai montré dans cette thèse comment articuler les concepts francophones d'urbanité et de citadinité avec des réalités et des notions typiquement américaines, comme la communauté (*community*) et le sentiment de lieu (*sense of place*). Plus globalement, s'intéresser à l'urbanité et à la citadinité invite à réfléchir à l'histoire des mots et des notions, et à la quête constante des chercheurs d'adaptation du lexique afin d'essayer de suivre le rythme des évolutions de la ville contemporaine.

Au vu de la valeur heuristique du couple notionnel d'urbanité et de citadinité, on peut se demander si leur étude permet d'apporter des éléments de réponse au débat sur « l'urbain généralisé » et l'imposition d'une « ville générique » (Koolhaas 2000). En effet, selon certains auteurs (Choay 1999, Mongin 2005), la ville serait morte au profit d'une imposition de l'urbain, caractérisé par l'uniformisation des modes de vie et l'homogénéisation spatiale.

L'étude de l'urbanité et de la citadinité végasiennes, par leur dialectique fondamentale entre banalité et exceptionnalité, réfute l'idée selon laquelle la généralisation de la condition de citadin à l'échelle de la planète s'accompagne d'une perte de spécificité des réalités urbaines locales. Las Vegas, tout en étant façonnée par de grandes dynamiques urbaines contemporaines, témoigne d'une combinatoire originale entre spatial et social qui explique notamment la citadinité de la déficience proprement végasienne. Dès lors, à travers le recours au couple notionnel d'urbanité et de citadinité, l'étude de cas végasien tend à illustrer la diversité des réalités urbaines à l'échelle mondiale, renforçant en cela la portée scientifique de ces notions.

Ainsi, travailler avec les notions d'urbanité et de citadinité m'a permis dans le cadre de ce travail de recherche de dépasser la seule approche monographique pour appréhender de façon globale l'aire urbaine végasienne et la replacer dans un contexte plus général de réflexions sur la ville américaine. Ce couple notionnel m'a aussi permis de diversifier les méthodes de travail et les apports théoriques issus des différentes disciplines des sciences sociales et de croiser les réflexions académiques en langue française et en langue anglaise.

Qu'apporte le cas d'étude végasien à la compréhension de la géographie urbaine américaine ?

La réflexion sur les apports de l'étude de cas végasien articule deux niveaux de lecture : à la fois ses apports pour la compréhension de la géographie des villes américaines, mais également ses apports par rapport à la façon américaine d'étudier les villes des Etats-Unis.

A travers cette thèse j'ai proposé une lecture dépassionnée de Las Vegas. La volonté de neutraliser les discours produits sur l'aire urbaine végasienne dénote des approches engagées, voire militantes, qui sont souvent plébiscitées par les géographes américains, et qui dominent les discours sur Las Vegas. Je propose alors une analyse qui rompt notamment avec les courants d'interprétation post-modernes, dont je ne partage pas l'analyse car essentiellement fondée sur la vision déformée de Las Vegas par les quartiers touristiques. La volonté de construire une étude apaisée de Las Vegas fait écho à l'idée selon laquelle la façon dont on dit l'espace contribue à le construire. On retrouve ici l'idée forte de (dé)construction de Las Vegas, qui a guidé l'ensemble de cette thèse.

De plus, mon positionnement en tant que géographe française mobilisant des concepts francophones au sujet de réalités urbaines américaines est au cœur des apports de ma recherche par rapport à la façon américaine d'étudier les villes. En effet, j'ai cherché dans le cadre de cette thèse à apporter mon regard de Française, en premier lieu par le biais de mon dispositif notionnel. En choisissant d'ancrer ma recherche dans une visée englobante de l'aire urbaine végasienne, j'ai voulu proposer une approche qui propose un niveau de lecture intermédiaire, assez peu mobilisé par les géographes américains, entre les approches globales de la théorie urbaine générale et les approches segmentées en fonction d'entrées thématiques ou à la grande échelle d'un quartier.

Mon souhait a toujours été de privilégier une étude de Las Vegas dans son ensemble, afin de dépasser la focalisation sur le Strip et la spécialisation touristique que j'ai révélées dans les discours produits sur la ville. Ce sont les effets de mises en système et de combinatoires qui m'intéressaient, justifiant ma prise de distance par rapport aux entrées thématiques ou à un travail uniquement à une grande échelle. Ceci explique le choix de l'échelle de l'aire urbaine et de la distanciation par rapport aux seules entrées par le fait touristique ou par les catégories ethniques. La grille de lecture au niveau intermédiaire permet alors de combiner des focales spécifiques, comme l'étude du patrimoine ou des transformations du seul quartier de City of Las Vegas, avec l'appréhension de l'intégralité de l'aire urbaine. Ce positionnement me semble se démarquer par rapport aux usages dominants la recherche urbaine américaine, tout en se voulant complémentaire.

A l'inverse, l'ambition de cette thèse n'a jamais été de proposer une modélisation de la ville américaine à partir du cas de Las Vegas ; le terme de modèle étant ici défini à la fois comme norme et comme une représentation schématisée du fonctionnement urbain américain généralisable à l'ensemble des villes des Etats-Unis. Mon propos n'avait pas pour ambition de présenter une analyse globale des villes américaines s'inscrivant dans les travaux de théorie urbaine. Toutefois, afin de comprendre les tenants et les aboutissants de l'urbanité végasienne, j'ai appuyé mon étude de cas sur des réflexions plus théoriques sur la nature de la ville américaine et les différents modèles proposés pour la schématiser. Afin d'expliciter les critiques opposées à Las Vegas, il a en effet fallu mettre en évidence les modèles théoriques utilisés comme référents et montrer en quoi Las Vegas était présentée comme déviant de ces modèles. Ce support théorique a été un élément central de la déconstruction, d'autant plus que j'ai identifié une intériorisation forte, plus ou moins consciente, des normes de ce qu'est ou de ce que doit être la ville américaine dans les écrits étudiés.

Sans chercher à supplanter les tentatives de modélisation urbaine, cette thèse cherche à élargir le champ de vision en s'associant aux modèles urbains établis par la géographie américaine, à partir des réalités urbaines spécifiques que sont New York, Chicago et Los Angeles. Il me semble en effet que ces modèles, par leur nature intrinsèquement normative, tendent à effacer la diversité urbaine américaine. De ce constat, j'entrevois les difficultés à théoriser *la* ville américaine et l'étude de cas de Las Vegas serait alors une tentative pour participer d'une meilleure compréhension de cette diversité urbaine.

Ainsi, le choix d'étudier l'aire urbaine de Las Vegas s'inscrit dans une volonté de donner à voir la richesse et la diversité de la géographie urbaine américaine. Cette recherche a pour ambition de travailler à l'échelle intermédiaire, ni exclusivement micro ni exclusivement macro, se distinguant ainsi des volontés de placer au premier rang de l'analyse la théorie d'une part et les modèles d'autre part. L'étude du cas végasien permet de saisir la complexité de l'étude des villes américaines, constamment travaillée à la fois par les références normatives aux modèles urbains et les innombrables écarts à ces normes.

Tout en reconnaissant les traits spécifiques de l'urbanité et de la citadinité végasiennes, j'ai voulu affirmer l'intérêt de travailler sur une aire urbaine originale afin d'approfondir et d'enrichir l'analyse des villes américaines. Ceci explique le refus initial de l'exclusion de Las Vegas au motif de son originalité, du postulat que son exceptionnalité justifierait sa mise à l'écart. Ce refus se justifie d'autant plus que la thèse a démontré qu'une grande partie de l'argumentaire selon lequel Las Vegas était trop original pour être intéressante aux yeux des chercheurs était biaisé et fondé sur une vision déformée de l'aire urbaine par la spécialisation touristique et par le Strip. En cela, l'étude de cas végasien donne à voir la richesse du panorama urbain américain.

J'ambitionne ainsi de participer à l'élargissement de la compréhension des villes américaines dans toutes leurs nuances et leur diversité, répondant en cela à l'un des objectifs de ce travail de thèse. Je pense alors pouvoir affirmer la pertinence d'une étude du cas végasien dans le cadre d'une réflexion non seulement sur les modalités d'expression du couple notionnel d'urbanité et de citadinité, mais également dans un contexte plus large de questionnement sur la « géographie urbaine » américaine.

Dès lors, j'invite le lecteur à s'intéresser à l'autre visage de Las Vegas qu'on pourrait résumer par ce dimanche après-midi au parc ou par la face cachée du panneau « *Welcome to Fabulous Las Vegas* », qui orne la couverture de ce travail ; j'invite le lecteur à suivre ce conseil : (re)venez bientôt à Las Vegas.

ANNEXES

Annexe 1 : Liste des entretiens formels (2009-2013)

Représentants politiques

Nom	*Localité*	*Fonction politique*	*Circonscription*	*Date entretien*
Debrah MARCH	Henderson	Councilwoman	Ward 2	11/02/2011
Larry BROWN (Accompagné de Sue SEAWALT et Chris MUNHALL)	Clark County	Commissioner (Liaison to Commissioner Brown; Rural Towns Liaison)	District C	8/11/2011
Chris GIUNCHIGLIANI	Clark County	Commissioner	District E	13/12/2011
Susan BRAGER	Clark County	Commissioner / Commission Chair	District F	13/12/2011

Secteur privé

Nom	*Fonction / firme*	*Date entretien*
	Secteur immobilier	
Jason M. THOMPSON	Community Development Director / Focus Property Group	10/02/2011
Chris DINGELL	Planning Coordinator / Focus Property Group	10/02/2011
Jeremy McCLAIN **Vickie PARRIS**	Facility Maintenance Director Community Manager / Mountain's Edge Master Association	10/02/2011
Amber OSCAR	Leasing Agent / The Ogden	17/11/2011
Anonyme [refus de communiquer son nom]	Property Management Team / Jühl	17/11/2011
Jack LEVINE	Agent immobilier / Vintage Vegas	15/12/2011
Amber OSCAR	Leasing Consultant / Jühl	1/05/2013
	Symphony Park / Smith Center	
Charles A. KUBAT	Consultant Symphony Park project / Newland Communities	20/10/2011
Nancy HIGGINS	Marketing Director and Consultant / Symphony Park	9/12/2011
Myron MARTIN	CEO / Smith Center for the Performing Arts	14/12/2011
	Autre	
Robert FIELDEN	Architect and urban planner / RAFI: Planning, Architecture and Urban Design	7/11/2011
Karen GREEN	Curator, National Atomic Testing Site Museum	6/05/2013

Associations / Société civile

Nom	*Association / fonction*	*Date entretien*
Chris MACEK	Preservation Association of Clark County / President	1/11/2011

Brian Paco ALVAREZ	Las Vegas News Bureau Archives / Historien et curateur	2/11/2011
Lynn ZOOK	Classic Las Vegas / Director	21/11/2011 (courriels)
Melissa CLARY	Huntridge 'Hood Association / President	29/04/2013
Tara HARVEY	Urban Land Institute / Local coordinator for Las Vegas	7/05/2013

Fonctionnaires territoriaux et fédéraux

Nom	*Fonction*	*Département*	*Date entretien*
	CITY OF LAS VEGAS		
Paul GRIMYSER	Urban Planner	Planning Department	31/03/2009
Courtney MOONEY	Urban Design Coordinator / Historic Preservation Officer	Historic Preservation, Planning Department	7/03/2011
Doug RANKIN	Planning Manager	Planning Department	15/03/2011
Lisa CAMPBELL	Senior Neighborhood Outreach Specialist	Parks, Recreation and Neighborhood Services Department	31/03/2011
Steve VAN GORP	Deputy Director	Las Vegas Redevelopment Agency	8/03/2011
	HENDERSON		
Michelle ROMERO	Redevelopment Manager	Redevelopment Agency	10/03/2011
Greg TOTH	Senior Planner	Community Development	6/04/2011
Barbara A. GEACH **Emily LEWIS-GUYETTE**	Neighborhood Programs Coordinator Senior Neighborhood Programs Specialist	Neighborhood Services (City Manager's Office)	6/04/2011
Sean ROBERTSON	Principal Planner; Staff	Southern Nevada Regional Planning Coalition (SNRPC)	2/11/2011
	NORTH LAS VEGAS		
Robert EASTMAN	Principal Planner	Community Services and Development Department	30/04/2013
	CLARK COUNTY		
Daniel KEZAR	Planner	Department of Comprehensive Planning	3/04/2009
Joel McCULLOCH	Major Projects Coordinator	Department of Comprehensive Planning	11/02/2011
Julie OKABAYASHI	Performing Arts Center Coordinator	Clark County Library	10/10/2011
	Institution fédérale		
Robert B. ROSS **Vanessa L. HICE** **Manuela JOHNSON**	Field Manager Assistant Field Manager Realty Specialist	Las Vegas Field Office – Bureau of Land Management	1/05/2013

Journalistes

Nom		*Titre de presse / principaux ouvrages*	*Date entretien*
Geoff SCHUMACHER	Journaliste Ecrivain	*CityLife* (éditeur) *Sin, Sun and Suburbi*a	31/03/2010
Matthew O'BRIEN	Journaliste Ecrivain	CityLife *Beneath the Neon* ; *My Week at the Blue Angel*	3/11/2011
Phil HAGEN **Greg MILLER**	Journaliste (Editeur) Journaliste (Co-éditeur)	*Vegas Seven*	4/11/2011
Hugh JACKSON	Journaliste et chroniqueur politique	*CityLife*, Las Vegas Gleaner News 3 KSNV	18/11/2011

Universitaires / chercheurs

Nom	*Discipline / Département*	*Institution de rattachement*	*Date(s) entretien*
Dave SCHWARTZ	Histoire	UNLV	30/03/2009
Eugene P. MOEHRING	Histoire	UNLV	2/04/2009 31/03/2010
David DICKENS	Sociologie	UNLV	6/04/2009
William THOMPSON	Droit / Administration publique	UNLV	12/03/2010
Larry GRAGG	Histoire	Missouri University of Science and Technology	29/03/2010
Michael DWYER	Affaires environnementales et publiques + directeur de projet BLM	UNLV	6/04/2010
Robert LANG	Sociologie/ Director Brookings Mountain West	UNLV	9/04/2010
Mark MURO	Urban Studies	Metropolitan Policy Program, Brookings Institute	14/04/2010
Michael GREEN	Histoire	College of Southern Nevada	21/10/2011 16/12/2011 3/05/2013
Mark SALVAGGIO	Sociologie / Las Vegas Metropolitan Area Survey Team	UNLV	28/10/2011
Robert FUTRELL	Sociologie / Las Vegas Metropolitan Area Survey Team Director	UNLV	10/11/2011
Bo BERNHARD	Sociologie / Executive director of the International Gaming Institute	UNLV	16/11/2011

Annexe 2 : Participations à des réunions publiques

Conférences universitaires

- William H. FREY "The Recent Migration Slowdown and America's Changing Regional Demographics", UNLV Greenspun Hall Auditorium – 8 avril 2010.
- Brookings Mountain West (Brookings + UNLV) "Reclaiming Prosperity: Repositioning Southern Nevada for the Next Economy", UNLV, Greenspun Hall Auditorium – 5 avril 2010.
- "Couch-Stone Symposium", colloque organisé par The Society for the Study of Symbolic Interaction et le département de sociologie de UNLV, hôtel-casino Riviera – 31 mars – 3 avril 2011.
- Philippe SIMAY et Stéphane FÜZESSERY, « Désapprendre de Las Vegas », Séminaire « La métropole mondialisée éprouvée », ENSA Nantes – 10 juin 2011
- UNLV Diversity Leadership Forum, "The Latino Impact in Nevada's Economic Recovery", UNLV Office of Diversity Initiatives, UNLV Greenspun Auditorium – 3 octobre 2011.
- "Game Change: What Have We Learned?", Brookings Mountain West et The Lincy Institute Summit, UNLV – 3 mai 2013.

Réunions d'associations

- "Munch and Mingle" for Non-Profit, Clark County Library – 19 octobre 2011.
- "Bagels with Bruce: Tough questions about local residential real estate", the SIDECAR conversation series, sponsored by Las Vegas INC, GVLAR & Ryland Homes, PJ Clarke's in the Forum Shops – 21 octobre 2011.
- "Inspire: Las Vegas" by Delivering Happiness, Downtown Project Construction Site – 27 avril 2013.
- "9th Bridge School Parent Information Session", 9th Bridge School Construction Site – 8 mai 2013.

Evènements culturels

- Symphony Park lecture series, "2012 the Year of Downtown", Historic Fifth Street School – 12 octobre 2011.
- Author Visit with Patricia Nell Warren, "An Out West" event, Clark County Library – 23 octobre 2011.
- Book presentation and signing *Fade Sag Crumble: Ten Las Vegas Writers Confront Decay*, Launching of the 10th Las Vegas Valley Book Festival, Clark County Library – 27 octobre 2011.
- "10th Las Vegas Valley Book Festival", Historic Fifth Street – 5 novembre 2011.
- "Design Center 101", tour of Las Vegas Design Center at World Market Center – 22 octobre 2011.
- Townsquare Trick-or-treat – 31 octobre 2011.
- Downtown Halloween Parade, 4th Street – 31 octobre 2011.

Commissions consultatives

- Winchester Town Advisory Board Meeting, Winchester Community Center – 25 octobre 2011.
- Enterprise Town Advisory Board Meeting, Enterprise Library – 26 octobre 2011.

- "2010 Las Vegas Perspective presentation – 30th annual event" Four Seasons – 23 mars 2010.

Annexe 3 : Entretiens semi-directifs auprès des locaux

a. Grille d'entretien du questionnaire

[Las Vegas in life trajectory]
1° Could you tell me how long have you been living in Las Vegas?
2A° Are you originally from Las Vegas?
2B° If you're not from Las Vegas, where do you come from and why did you move here?
3° Since you've been here, do you think a lot has changed?

[Neighborhood and community]
4° Where exactly do you live? [let answer, and if necessary exact street and number]
5° Could you describe your neighborhood to me?
6A° Could you tell me where is your place of work?
6B° Where do you go to do your groceries?
6C° Where would you go do some shopping, anything that is not related to basic daily needs?
6D° Where would you go during your free time, to do leisure activities, practice your hobbies, that kind of things?
7° Are there parts of the valley that you never go to? Why? [Strip?]
8° If you could live wherever you wanted, no matter the money or the job, where would you like to go and why? (1st in the valley then in the US or abroad

[Sense of belonging to Las Vegas]
9° What do you like and dislike about living in Las Vegas?
10° Would you recommend living in Las Vegas to family and friends?
11° Do you feel like Las Vegas is different, that living in Las Vegas is special? Why?
12° If you had to choose one element, it could be an image, a character, a movie, a building…, to represent Las Vegas, what's the 1st thing that pops up in your head?
13° Does the name "Las Vegan" mean something to you? Do you feel like a Las Vegan?
14A° A lot of people are arguing that Las Vegas lacks a sense of community, especially because of its transient population: what do you think of that?
14B° In your opinion, what would improve the sense of belonging to Las Vegas amongst the local population?

[Interviewee profile]
- Could you tell me your age?
- Do you live by yourself or do you live with someone else / with kids?
- Are you renting or owning your place?
- [man / woman – ethnicity]

b. Tableau synthétique des caractéristiques des « locaux » interrogés

#	Date	Nom	Localité de résidence	Genre	Age*	Ethnicité**	Année d'installation	Durée de résidence (années)*
1	15/02/2011	Su Kim	Clark County (Paradise)	F	43	A.	1999	11,5
2	15/02/2011	Michael	Clark County (Paradise)	M	43	B.	2002	9
3	22/02/2011	Delores "Dee"	Clark County (Paradise)	F	51	N.	1997	13,5
4	22/02/2011	Douglass	Clark County (Paradise)	M	60	B.	1967	44
5	01/03/2011	Tom	Henderson (Anthem)	M	40	B.	2006	5
6	09/03/2011	Claytee	Clark County (Paradise)	F	63	N.	1992	14
7	10/03/2011	Joyce	City of Las Vegas (Summerlin)	F	66	B.	1954	57
8	14/03/2011	Barbara	Henderson (Green Valley)	F	61	B.	1994	17
9	19/04/2011	Barney	Henderson (Green Valley)	M	58	B.	1994	17
10	16/10/2011	Rick	City of Las Vegas (Sunrise Manor)	M	48	B.	2002	9
11	01/11/2011	Laura	City of Las Vegas (Centennial Hills)	F	48	B.	1963	48
12	01/11/2011	Justin	Clark County (Paradise)	M	25	B.	1988	23
13	10/11/2011	Chris	Clark County (Paradise)	M	30	B.	2009	2
14	10/11/2011	Jeff	Clark County (Enterprise)	M	39	B.	2003	8
15	11/11/2011	Rachel	Clark County (Paradise)	F	28	B.	2010	1
16	15/11/2011	Genevieve	City of Las Vegas	F	26	B.	1985	26
17	16/11/2011	Fantasi	City of Las Vegas (Summerlin)	F	23	N.	1995	16
18	17/11/2011	Terri	City of Las Vegas (Summerlin)	F	43	A.	1992	19
19	30/11/2011	Robert B.	Clark County (Spring Valley)	M	51	B.	2007	4
20	01/12/2011	Sue	City of Las Vegas (Summerlin)	F	44	B.	1998	12,5
21	01/12/2011	Edward	Clark County (Paradise)	M	25	B.	1999	12
22	02/12/2011	Robert M.	North Las Vegas	M	60	B.	1977	30
23	03/12/2011	Camila	Clark County (Paradise)	F	23	H.	1991	20
24	05/12/2011	Bruce	City of Las Vegas (Charleston McNeil)	M	64	B.	1982	29
25	07/12/2011	Jesus	Clark County (Sunrise Manor)	M	31	H.	2008	2,5
26	08/12/2011	Lori	Clark County (Paradise)	F	34	B.	2009	1,5
27	09/12/2011	Travis	Henderson (Green Valley)	M	23	B.	1990	21
28	06/05/2013	Gregory	City of Las Vegas (Southridge)	M	41	B.	2005	6
29	06/05/2013	Jessica	City of Las Vegas (Southridge)	F	41	B.	2002	9

* Au moment de l'entretien.

** B. = Blanc H. = Hispanique N. = Noir A. = Asiatique

Durée moyenne de résidence des personnes interrogées : 17 ans.

c. Statistiques des habitants interrogés, comparées aux statistiques de la population du comté de Clark

Rapport hommes / femmes :

	Questionnaire locaux	Total comté de Clark (2010)
Hommes	51,8 %	50,3 %
Femmes	48,2 %	49,7 %

Source : US Census, Recensement de 2010.

Répartition raciale des habitants interrogés, comparée à la répartition raciale de la population de l'aire urbaine végasienne :

	Blancs (non hispaniques)	Hispaniques	Noirs	Asiatiques	Autres
Questionnaire locaux	75 %	6,9 %	10,3 %	6,9 %	0
Total comté de Clark (2012)	46,7%	29,8%	11,3%	9,4%	2,8%

Source : US Census, American Community Survey (2012).

Répartition spatiale des habitants interrogés, comparée à la répartition spatiale de la population de l'aire urbaine végasienne :

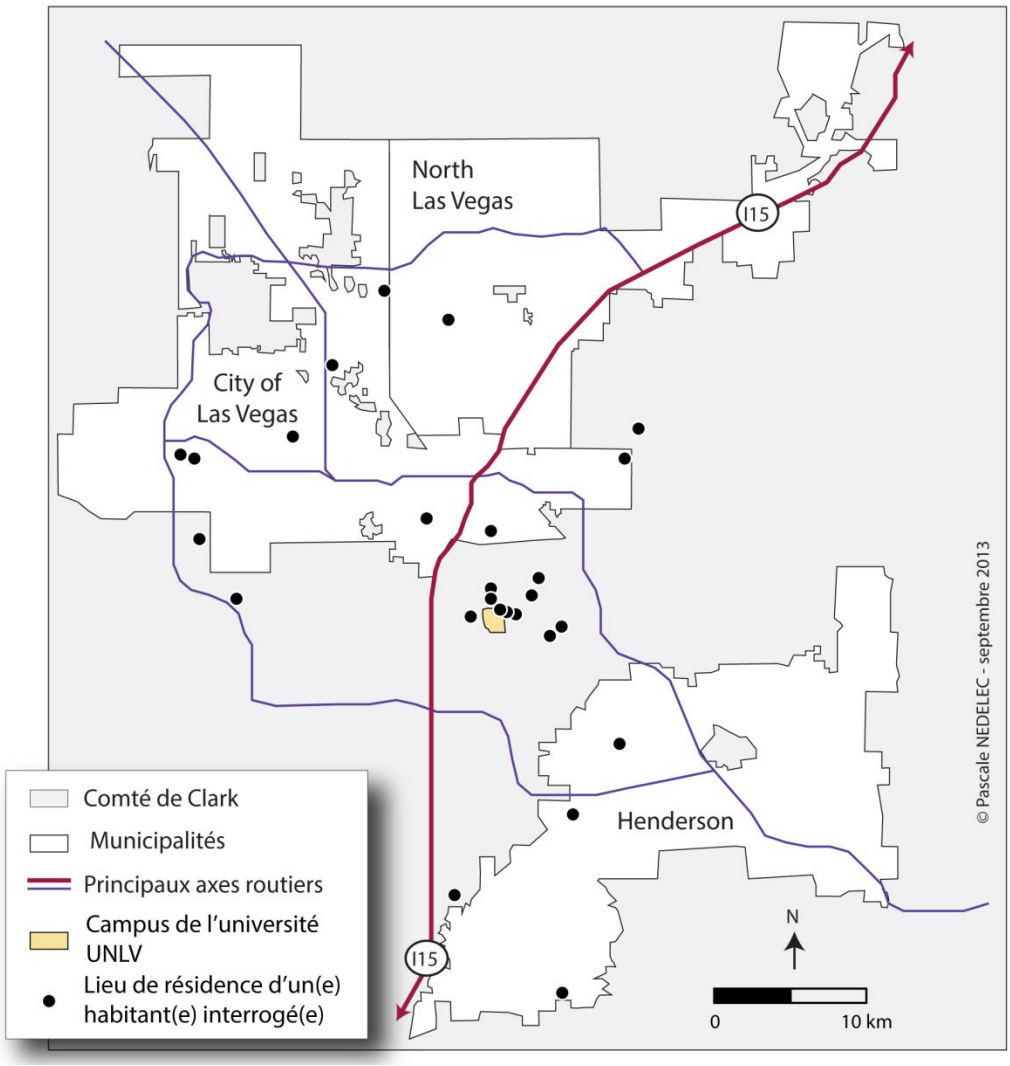
	Territoire non incorporé du comté de Clark	City of Las Vegas	Henderson	North Las Vegas
Personnes interrogées	48,3 %	34,5 %	13,8 %	3,4 %
Population de l'aire urbaine	43 %	31 %	14 %	12 %

Source : Clark County, Demographics, Current population by cities and town (2011).

Age médian : 42,5 ans pour les habitants interrogés dans le cadre du questionnaire ; contre 35,3 ans pour la population du comté de Clark (US Census, American Community Survey 2007-2011).

Au vu de ces comparaisons, le profil des habitants que j'ai interrogés dans le cadre du questionnaire semi-directif est assez proche du profil moyen des habitants de l'aire urbaine végasienne. L'écart le plus important réside dans la sous-représentation de la population hispanique.

d. Carte de localisation des lieux de résidence des personnes interrogées



Cette carte de localisation témoigne de la diversité des lieux de résidence des personnes interrogées à travers l'aire urbaine végasienne. On remarque toutefois une concentration spatiale autour de l'université UNLV, qui découle du fait qu'environ la moitié des personnes interrogées ont été rencontrées via cette instituation universitaire.

Annexe 4 : Description détaillée des principales enquêtes utilisées

a. The Harwood Institute : *On the American Frontier. Las Vegas Public Capital Report* (Harwood et Freeman 2004)

L'enquête est réalisée par « l'Institut Harwood pour l'innovation publique », une association à but non-lucratif de type laboratoire d'idées (*think tank*). L'Institut Harwood est spécialisé dans l'étude des politiques urbaines et notamment sur les outils de développement de la « communauté ». L'institut doit son nom à son fondateur, Richard C. Harwood.

Contexte de production : l'enquête résulte d'une commande, en 2003, par le Omidyar Network, une entreprise d'investissement philanthropique. L'enquête a donc été réalisée avant la crise financière de 2007, en plein cœur du boom immobilier qu'a connu l'aire urbaine végasienne, ce qui influence la vision des personnes interrogées.

L'enquête fut étalée sur 8 mois (2003-2004), pour un total de 275 personnes enquêtées, habitant City of Las Vegas ou le Comté de Clark, réparties de la façon suivante :

1. 12 groupes de discussion (*focus group*) à l'échelle du quartier (*neighborhood community conversations*), constitués chacun d'environ 12 personnes (3h en moyenne)
2. 3 groupes de discussion à l'échelle de l'agglomération (*community-wide conversations*) regroupant une sélection des participants aux précédents focus groupes
3. 75 entretiens détaillés avec des personnalités de la société civile (*civic leader*s – élus et représentants d'associations) et personnalités de la vie publique (*connective leaders*)

Enfin, les conclusions de l'enquête furent présentées à un groupe de 15 personnes (habitants et personnalités).

Plan général de l'enquête :

1. *Our voices*: description de la communauté de Las Vegas, perceptions de l'avenir
2. *Public Capital of Las Vegas*: état de la vie civique à Las Vegas (à partir du "*public capital framework*" établi par le Harwood Institute)
3. *Moving Forward*: propositions pour améliorer la situation végasienne

Le rapport consiste en un mélange entre analyses des rédacteurs du rapport et citations issues des groupes de discussion. La sélection des citations par les auteurs pour appuyer leurs analyses personnelles représente un biais et on peut noter l'absence de contexte explicitant ces citations. Néanmoins, la teneur générale du rapport correspond globalement à mes échanges sur le terrain. Il existe également des inconnues sur la sélection des personnes enquêtées (mode de sélection à visée représentative, aléatoire, participation rémunérée ou non), ainsi que sur la délimitation des quartiers retenus.

b. UNLV Department of Sociology : *Las Vegas Metropolitan Area Social Survey* (Futrell et *alii* 2010a)

c. UNLV Department of Sociology : *Your City Your Way* (Futrell et *alii* 2010b)

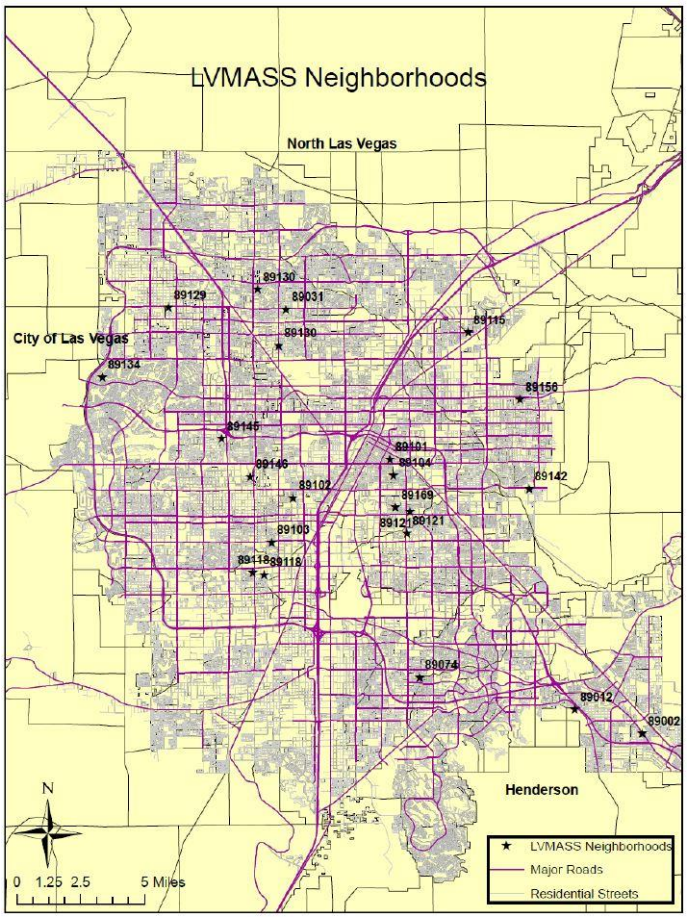
Ces deux enquêtes ont été réalisées par des professeurs et des étudiants de 3e cycle du département de sociologie de l'UNLV. A l'origine des enquêtes, la volonté des sociologues de l'UNLV de travailler sur l'aire urbaine de Las Vegas (cf. entretien Mark Salvaggio 28 octobre 2011). Dans un second temps, la municipalité City of Las Vegas a été approchée pour compléter les sources de financement. Au final, les deux enquêtes sont le fruit de financements combinés issus de l'université et des autorités locales. Les deux enquêtes

diffèrent par leur échelle d'analyse, leurs objectifs respectifs, et une partie de la méthodologie d'enquête, dont le détail est présenté ci-dessous.

● ***Las Vegas Metropolitan Area Social Survey*** **(Futrell et *alii* 2010a)**

Objectif général de l'enquête : « comprendre comment les résidents de Las Vegas considèrent les enjeux de durabilité urbaine à travers trois aspects : 1) l'environnement naturel ; 2) la communauté et la qualité de vie ; 3) l'économie »[i] (p.5). La deuxième section de l'enquête (communauté et qualité de vie) constitue la partie la plus exploitée dans le cadre de cette thèse. L'analyse est conduite à l'échelle de la totalité de l'aire urbaine de Las Vegas.

Figure 102 : Localisation des quartiers sélectionnés dans le cadre de l'enquête « Las Vegas Metropolitan Area Social Survey »



Source : Futrell et alii 2010a p.11.

Méthodologie (pp.6-8) de la collecte des données, réalisée en octobre-novembre 2009 : deux modes d'enquête ont été utilisés.

Une enquête quantitative, administrée par le Cannon Survey Center[ii], a été conduite auprès d'un échantillon représentatif d'habitants de l'aire urbaine, répartis dans 22 quartiers à

[i] "to understand how Las Vegas residents think about urban sustainability issues across three dimensions: 1) natural environment, 2) community and quality of life, 3) economy"

[ii] Le Cannon Survey Center est une entité de l'université UNLV qui réalise des études statistiques, fonctionnant comme un cabinet d'études indépendant (surveys.unlv.edu/).

l'échelle de l'aire urbaine. Au total, 664 foyers ont été interrogés (taux de réponse de 32 % par rapport à la population mère). L'administration des questionnaires se divise entre support papier, téléphonique, internet et porte-à-porte. Les 22 quartiers, délimités à partir des limites de *census tracts*, ont été sélectionnés selon leur localisation géographique (*Urban Core*, *Suburban*, *Urban Fringe*), revenus des foyers (*household income*), auxquels ont été ajouté deux quartiers de retraités. La figure 102 reproduit la carte de localisation de ces quartiers.
Des entretiens qualitatifs de type groupes de discussion (*focus group*), communs aux deux enquêtes (*Las Vegas Metropolitan Area Social Survey* et *Your City Your Way*), ont complété le travail de recherche. Cinq groupes de discussion ont été organisés, 4 en anglais et 1 en espagnol, rassemblant un total de 31 participants (contre un dédommagement forfaitaire de 30 dollars). Les participants devaient résider dans l'un des 7 quartiers retenus, tous situés dans les limites municipales de City of Las Vegas. Les groupes de discussion ont été articulés autour des thèmes suivants : le sentiment d'attachement et de fierté d'appartenance à Las Vegas ; les expériences de la vie de quartier ; la durabilité.

● ***Your City Your Way*** **(Futrell et *alii* 2010b)**

Objectif général de l'enquête : « comprendre comment les attitudes des résidents au sujet de la ville, de ses programmes et de ses services pour mieux informer les élus locaux en matière de décisions budgétaires à une époque de crise économique »[i] (p.5). L'enquête se concentre ainsi sur les services publics proposés par la municipalité de City of Las Vegas, sur leur importance auprès des habitants et sur le degré d'acceptation de possibles coupes budgétaires dans les services municipaux. L'analyse est par conséquent limitée au territoire municipal de City of Las Vegas.

Méthodologie (pp.5-8) de la collecte des données, réalisée pendant l'automne 2009 et le printemps 2010 : deux modes d'enquête ont été utilisés.
Une enquête quantitative, administrée par le Cannon Survey Center, a été conduite auprès d'un échantillon représentatif des habitants de City of Las Vegas. Au total, 972 personnes ont été interrogées. L'administration des questionnaires s'est faite par téléphone (57 questions). Un questionnaire a également été mis en ligne avec une participation libre sur la base du volontariat, qui a généré 3 207 réponses.
Des entretiens qualitatifs de type groupes de discussion (*focus group*), communs aux deux enquêtes, ont complété le travail de recherche (cf. *supra*). De plus, 13 réunions en mairies ont été organisées, rassemblant environ 1 400 personnes, réparties dans les 6 circonscriptions électorales de la municipalité de City of Las Vegas (*wards*). Sur 6 des 13 réunions, des membres de l'UNLV étaient présents, ont conduit la discussion et procédé à un enregistrement audio.
Le rapport final résume les principales conclusions de l'enquête :
- Les habitants sont globalement satisfaits des services municipaux
- A leurs yeux, tous les services municipaux sont importants, même si la santé et la sécurité apparaissent comme prioritaires
- Des stratégies de développement économique sont attendues de la part de la municipalité
- Les parcs et les centres communautaires sont perçus comme importants pour la qualité de vie

[i] "to understand residents' attitudes about the city and its programs and services to better inform city officials on budgetary decisions in a time of economic crisis."

- Une majorité d'habitants est prête à payer pour maintenir les services municipaux importants
- Une meilleure communication de la part de la mairie est attendue.

d. Las Vegas Convention and Visitors Authority : *Clark County Resident Profile* (LVCVA 2012b)

Afin de mieux connaître les attitudes et les comportements des habitants du comté de Clark, la LVCVA a confié à un cabinet d'expertise marketing privé, GLS Research, la réalisation d'enquêtes auprès de la population locale. Les principaux objectifs de cette enquête, réalisée tous les deux ans, est d'identifier :

- Ce que font les habitants du comté de Clark pendant leur temps libre et quels sont leurs loisirs préférés ;
- Quelle est la place de la pratique des jeux d'argent et de la fréquentation des casinos parmi la population locale ;
- Quelles sont les destinations touristiques plébiscitées par la population locale quand elle quitte Las Vegas.

La méthodologie adoptée pour la réalisation de cette enquête est explicitée dans le rapport final, accessible gratuitement sur le site internet de la LVCVA. Les résultats sont issus d'un échantillon de 1 200 entretiens téléphoniques, qui sont le fruit d'une sélection aléatoire par un ordinateur de numéros de téléphone. Les entretiens ont été réalisés en quatre périodes (février, mai, août et novembre 2012) afin d'éviter d'éventuelles distorsions saisonnières.
Les entretiens sont construits autour d'un questionnaire d'enquête composée de questions fermées et de questions semi-dirigées à choix multiples, reproduit en intégralité en annexe du rapport (LVCVA 2012 pp.88-104).
Pour pouvoir être retenue, la personne interrogée doit avoir plus de 21 ans et résider tout au long de l'année dans le comté de Clark.

e. Walrus Research : *A Sense of place. The Value and Values of Localism in Public Radio* (Walrus Research 2006)

Cette enquête a été réalisée par un cabinet indépendant d'étude de marché, Walrus Research, spécialisé dans le domaine de la radio, à la demande la chaîne de radio NPR (anciennement National Public Radio). NPR est la principale radio non commerciale des Etats-Unis, fonctionnant comme une organisation de droit privé, à but non lucratif, qui fédère des radios locales et à qui elle vend des programmes.
Cette enquête s'inscrit dans le cadre d'enquêtes mises en place depuis 2001 pour les directeurs de programme (Public Radio Program Directors) afin de mieux connaître leur public et ainsi adapter au mieux leur programmation. Cette enquête spécifique, financée par NPR, est consacrée à l'évaluation du rôle du « sentiment de lieu » (*sense of place*) dans la consolidation de l'auditoire de différentes radios locales, membres du réseau NPR. Plus spécifiquement, cette enquête cherche à aider les directeurs de programme à élaborer des émissions-débats (*talk-shows*) consacrées à l'actualité locale.
Neufs villes ont alors été sélectionnées dans le cadre de cette enquête : Boston, Milwaukee, Canton, Raleigh, Seattle, Las Vegas, Flagstaff, Minneapolis et Green Bay. Quatre groupes de discussion (*focus groups*) ont été organisé dans chacune de ces villes, d'une durée moyenne

de 90 minutes, avec une dizaine de personnes environ à chaque fois. Au total, l'enquête rend compte de 36 groupes de discussion, ayant rassemblé 375 participants. Dans chaque ville, deux groupes ont rassemblé des personnes installées de longue date et deux groupes des personnes récemment installées localement. Afin de sélectionner des personnes qui écoutent la radio locale évaluée, la moitié des participants est composée de donateurs et l'autre moitié selon des caractéristiques socio-économique (comme le niveau d'éducation par exemple).
Les groupes de discussion ont été structurés en deux temps :

- D'abord une discussion guidée abordant la critique des programmes de la filiale locale de NPR et la qualité des sources d'informations sur la vie locale ;
- Puis une phase d'écriture : il a été demandé aux participants de faire une liste des caractéristiques de leur ville ;
- Et enfin la réalisation de cartes mentales décrivant leur ville.

Le rapport final est composé d'extraits de commentaires, écrits ou oraux, émis lors des groupes de discussion, ainsi que d'une sélection de cartes mentales (3 pour chaque ville).
La situation spécifique de Las Vegas, présentée sous le titre « Isolement dans la ville du péché » (*Isolation in Sin City* p.16), est résumée par l'analyse suivante, du fait des auteurs du rapport : « Dans les faits, nous avons trouvé qu'il était extrêmement difficile pour les intervenants sur le terrain (*field service*) de trouver des résidents de longue date à Las Vegas. Le marché explose sous les nouvelles arrivées. »[i] (p.82). Cette analyse est à replacer dans le formidable essor démographique qu'a connu l'aire urbaine au début des années 2000 (cf. chapitre 3).

[i] "In practice, we found that it was extremely difficult for the field service to find long term residents in Las Vegas. The market is booming with new arrivals."

Annexe 5 : Chronologie sélective de l'histoire du Nevada et de Las Vegas

1829 : Découverte du bassin de Las Vegas par le Mexicain Rafael Rivera.

1844 : Premier voyage de l'explorateur John C. Frémont dans le bassin de Las Vegas.

1848 : Traité de paix de Guadalupe Hidalgo qui met un terme à la guerre américano-mexicaine (1846-1848). Le territoire cédé par le Mexique inclus le bassin de Las Vegas.

1855-1857 : Tentative de peuplement du bassin de Las Vegas par des colons mormons qui se solde par l'abandon du fort mormon.

1861 (2 mars) : Incorporation du Territoire du Nevada.

1864 (31 octobre) : Fondation de l'Etat du Nevada et adhésion à l'Union (en tant que 36e Etat).

1884 : Achat par Conrad Kiel de 160 acres dans le bassin de Las Vegas. Le « Kiel Ranch » forme le noyau de peuplement de la future municipalité de North Las Vegas.

1904 : Début de la construction de la ligne de voie ferrée « San Pedro, Los Angeles and Salt Lake ».

1905 (15 mai) : Vente aux enchères de 110 acres de terrain au cœur du bassin de Las Vegas par la compagnie de chemin de fer « San Pedro, Los Angeles and Salt Lake City ». Cette vente marque la naissance de la future municipalité de City of Las Vegas.

1906 : Ouverture du premier hôtel-casino de Las Vegas, le Golden Gate, situé le long de Fremont Street.

1909 (1er juillet) : Fondation du comté de Clark, dont City of Las Vegas est le siège.

1911 (16 mars) : Incorporation de City of Las Vegas par l'approbation de la charte municipale par la législature de l'Etat et la tenue des premières élections.

1913 : Interdiction de la pratique des jeux d'argent dans l'Etat du Nevada (rétablie en 1931).

1917 : Thomas L. Williams achète 65 hectares de terrain au nord de City of Las Vegas, site de la future municipalité de North Las Vegas.

1925 : Pavage de Fremont Street (de Main jusqu'à 5th Street, aujourd'hui Las Vegas Boulevard).

1931-1935 : Construction du barrage Boulder Dam (renommé Hoover Dam en 1947).

1931 : Légalisation définitive de toutes les formes de jeu d'argent dans l'Etat du Nevada.

1941 (3 avril) : Ouverture du casino El Rancho, propriété de Thomas Hull, le premier établissement du futur Strip et premier exemple de complexe intégré (*resort*).

1941 (septembre) : Début de la construction de l'usine de magnésium BMI à Henderson.

1942 : Création de Whitney, « ville non incorporée » du comté de Clark.

1944 : Inauguration du Huntridge Theater (fermé en 2004).

1946 (mai) : Incorporation de North Las Vegas (avec une population de 2 875 habitants).

1948 (19 décembre) : Inauguration du terrain d'aviation McCarran (12 vols quotidiens).

1950-1951 : Tenue des « auditions Kefauver » (US Senate Special Committee to Investigate Crime in Interstate Commerce).

1950 : Création de Paradise, « ville non incorporée » du comté de Clark.

1951 : Création de Winchester, « ville non incorporée » du comté de Clark.

1951 : Explosion de la première bombe atomique du Nevada Proving Grounds, surnommé le Test Site.

1951 : Installation de l'enseigne du cowboy Vegas Vic le long de Fremont Street.

1953 (16 avril) : Incorporation de la municipalité d'Henderson.

1955 : Interdiction définitive de toute forme de prostitution dans le comté de Clark.

1955 : Création de l'office du tourisme Fair and Recreation Board, plus tard renommée Las Vegas Visitors and Convention Authority (LVCVA).

1955 : L'aire urbaine de Las Vegas commence à être approvisionnée en eau depuis le lac Mead.

1957 : Inauguration du premier bâtiment de l'Université du Nevada à Las Vegas (UNLV), le long de Maryland Parkway.

1957 : Création de Sunrise Manor, « ville non incorporée » du comté de Clark.

1959 : Ouverture du centre des Congrès de Las Vegas, sur Paradise Road.

1959 : Création de la commission du jeu du Nevada (Nevada State Gaming Commission).

1959 : Installation du panneau « Welcome to Fabulous Las Vegas », conçue par Bettie Willis.

1960 (4 janvier) : Incorporation de la municipalité de Boulder City.

1963 : Inauguration de l'aéroport international McCarran.

1965 : Création de la Nevada Resort Association, lobby du secteur du jeu.

1964 : Lancement du programme Nevada State historic marker.

1966 : Vote de la loi National Historic Preservation Act (NHPA).

1967 : Corporate Gaming Act, loi qui autorise pour la première fois les entreprises cotées en bourse à posséder des casinos.

1980 : Vote de la loi Santini-Burton, qui cherche à récolter des fonds pour la protection du lac Tahoe via la vente de terres fédérales dans le bassin de Las Vegas.

1981 : Création de Spring Valley, « ville non incorporée » du comté de Clark.

1983 : Classement de l'ancienne poste et ancien tribunal fédéral à l'inventaire national des monuments historiques.

1986 : Fondation de l'agence de redéveloppement de City of Las Vegas, Las Vegas Redevelopment Agency.

1989 : Construction de l'hôtel-casino Mirage, le long du Strip, qui ouvre la voie aux méga-complexes hôteliers.

1991 : Le président George Bush met fin aux essais nucléaires sur le site du Nevada Test Site.

1991 : Classement en quartier historique du Las Vegas High School Neighborhood.

1995 : Construction de la canopée artificielle de Fremont Street Experience.

1996 : Création de Enterprise, « ville non incorporée » du comté de Clark.

1996 : Création de l'association à but non lucratif Neon Museum.

1997 : Proposition de loi « Las Vegas planned growth », dit « ring around the valley », défendue par l'élue Dina Titus.

1998 : Vote de la loi Southern Nevada Public Lands Management Act (SNPLMA), amendée en 2002.

1999 : Tenue de la première vente aux enchères organisée par le BLM dans le bassin de Las Vegas dans le cadre de la SNPLMA.

1999 : Vote de la Southern Nevada Regional Planning Coalition Act.

1999 : Election d'Oscar Goodman à la mairie de City of Las Vegas, poste qu'il occupe jusqu'en 2012.

2000 : Adoption du schéma directeur général de City of Las Vegas, *Las Vegas 2020 Master Plan*.

2000 : Délimitation du périmètre du quartier des arts « 18b Arts District ».

2000 (octobre) : Achat de la friche ferroviaire des « 61 acres » par la municipalité de City of Las Vegas.

2001-2006 : Installation de la signalétique du Pioneer Trail.

2002 : Création du périmetre du Fremont East Entertainment District (FEED).

2002 : Installation du panneau « Welcome to Fabulous Downtown Las Vegas ».

2003 : Classement en quartier historique du John S. Park Neighborhood.

2005 : Installation des bureaux de l'entreprise Zappos à Henderson.

2005 : Centennaire de City of Las Vegas.

2006 : Pic des valeurs immobilières dans le bassin de Las Vegas.

2009 : Classement en quartier historique du Berkley Square Neighborhood.

2009 (juillet) : Inauguration du Lou Ruvo Center for Brain Health.

2010 : Les dirigeants de l'entreprise Zappos signent un accord pour prendre possession des locaux de l'ancien hôtel de ville de City of Las Vegas.

2012 : Création de l'entreprise Downtown Project.

2012 : Record absolu de la fréquentation touristique végasienne, avec 39,7 millions de visiteurs.

2012 (14 février) : Inauguration du musée National Museum of Organized Crime and Law Enforcement, dit Mob Museum.

2012 (mars) : Inauguration du Smith Center for the Performing Arts.

2012 (octobre) : Inauguration du musée Neon Museum.

2013 : Inauguration du LIED Discovery Children Museum.

2013 (9 septembre) : Installation officielle des employés de Zappos dans les locaux de l'ancien hôtel de ville.

Annexe 6 : Plan du réseau de transports en commun RTC

Source : Southern Nevada Regional Transportation Commission, www.rtcsouthernnevada.com.

Annexe 7 : Principales caractéristiques socio-économiques de l'aire urbaine végasienne

Caractéristiques sociodémographiques du comté de Clark :

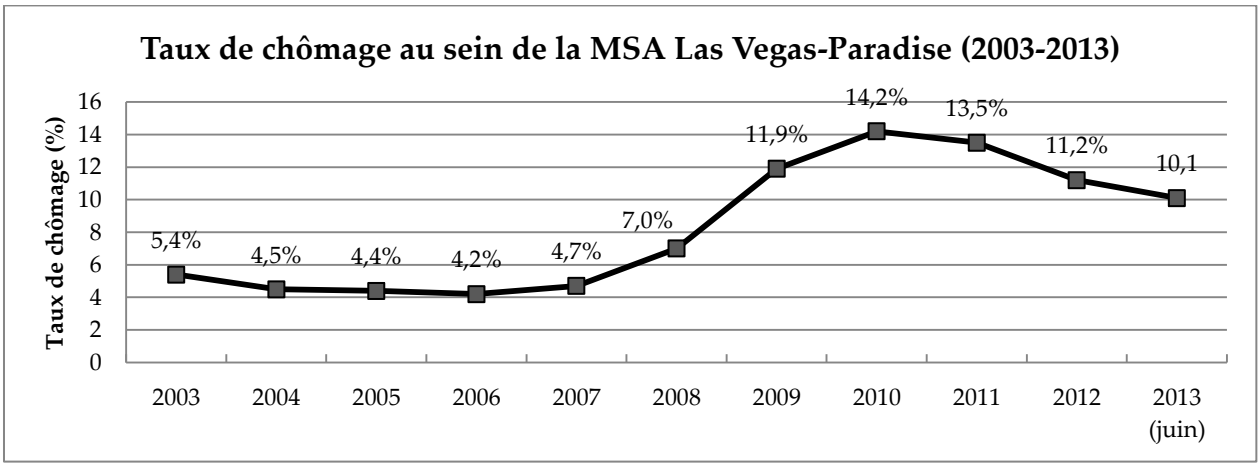
- Composition raciale de la population de l'aire urbaine de Las Vegas (ACS 2012) :

	Blancs (non hispaniques)	Hispaniques	Noirs	Asiatiques	Autres
Total comté de Clark	46,7%	29,8%	11,3%	9,4%	2,8%

- Population âgée de 65 ans et plus : 12,3 %
- Population née à l'étranger : 21,9 %
- Propriétaires : 57 %
- Population sous le seuil de pauvreté : 12,9 %
- Niveaux d'éducation (ACS 2005-2009) :

	Etudes secondaires		Etudes universitaires	
	Sans diplôme	Achevées avec le baccalauréat	Inachevées	Achevées avec une Licence ou plus
Pourcentage de la population âgée de 25 ans et plus	16,26 %	29,9 %	25 %	28,74 %

- Revenu annuel médian par personne (ACS 2007-2011) : 27 330 $
- Revenu annuel médian par foyer (ACS 2007-2011) : 55 961 $
- Valeur médiane d'une maison en propriété individuelle (ACS 2012) : 226 200 $
- Taux de chômage :



Source : Bureau of Labor Statistics, consulté le 12/10/2013, data.bls.gov/timeseries/LAUMT32298204?data_tool=XGtable.

Index du coût de la vie ACCRA (2009) :

Méthodologie : L'index du coût de la vie ACCRA mesure de façon relative les prix des biens de consommation et des services dans une sélection d'aires urbaines. L'index est calculé sur un indice base 100 : les chiffres inférieur à 100 indiquent un coût de la vie inférieur à la moyenne, les chiffres supérieurs à 100 un coût supérieur à la moyenne. L'index synthétique cumule les différents aspects analysés.

Selon cet index, Las Vegas se situe dans la moyenne des aires urbaines étudiées, mais offre un coût de la vie inférieur à ses voisines californiennes, ainsi qu'à l'autre grande aire urbaine du Nevada (Reno/Sparks).

Aire urbaine	Index synthétique	Alimen-tation	Logement	Eau, gaz, électricité	Transport	Santé
Houston (TX)	89.5	84.9	76.6	99.1	95.2	96.1
Albuquerque (NM)	96.4	98.3	89.5	89.1	96.8	103.5
St George (UT)	96.8	98.4	98.4	81.7	98.0	88.3
Tucson (AZ)	99.3	100.0	95.9	92.6	101.7	99.2
Phoenix (AZ)	98.6	105.8	95.1	88.5	101.5	97.9
Denver (CO)	103.1	101.6	107.9	99.3	94.5	105.5
Las Vegas (NV)	104.8	100.5	114.9	91.0	104.4	106.9
Reno/Sparks (NV)	106.2	107.4	112.8	97.2	108.9	105.8
Riverside (CA)	113.6	108.1	138.9	87.9	118.1	105.3
San Diego (CA)	133.9	105.9	202.2	96.0	114.7	113.3
Los Angeles/Long Beach (CA)	142.0	107.7	230.2	90.7	115.0	109.6
San Jose (CA)	155.4	132.7	243.0	128.1	119.5	114.0
San Francisco (CA)	163.4	118.8	274.3	92.4	112.8	118.9

Source : ACCRA Cost of living index, cité par Applied Analysis 2010 p.32.

Annexe 8 : Tableaux en version originale des « configurations morphologiques » établies par S. Wheeler (2008)

Version originale de la figure 42 (chapitre 4) :

Current Residential Forms	*Street Pattern/Block Size*	*Land Use Mix*	*Residential Density*	*Typical Unit Size and Lot Layout*	*Subdivision Scale*
Rural sprawl	Haphazard street pattern; street connectivity varies; little or no block structure	Low	Very low density; lot sizes typically between 1 and 5 acres	Small to midsized houses; 1,000-2,500 square feet; wide variety of structure types and lot layouts	Small scale; 1-20 lots
Upscale fringe	"Loops and lollipops"; loose street patterns; low connectivity; large, irregular blocks; high amenity level (pools, golf courses, trails, etc.)	Low	Low density; lots typically 10,000-40,000 square feet	Large houses; 2,000-5,000 square feet; lot layouts often vary due to custom construction	Small to medium scale; 10-100 lots
Suburban tracts	"Loops and lollipops"; tight street patterns; low connectivity; moderate block size; irregular blocks	Low	Low to moderate density; lots typically 4,000-10,000 square feet	Midsized houses; 1,500-3,000 square feet; repetitive housing forms and lot layouts	Medium to large scale; 20-1,000+ lots
Multifamily	Looping access roads; moderate block size and street connectivity	Low	Moderate to high density; 8-60+ dwelling units per acre	Small to midsized apartments and condos; 500-1,500 square feet	Medium scale; 20-500 lots
Trailer parks	Very tight, linear lanes; small blocks; moderate connectivity	Low	Moderate to high density; lots typically 1,500-3,000 square feet	Small units; 500-1000 square feet	Medium scale; 50-200 lots
New Urbanist	Grid-like street pattern; small blocks; high street connectivity	Low but some addition of retail and offices	Moderate density; lots typically 2,500-6,000 square feet	Varying housing forms including second units and row houses; a range of lot configurations	Large scale; 100-1,000+ lots
Incremental subdivision	Haphazard street pattern; incremental addition of streets; block size and street connectivity vary	Low to moderate; frequently has a variety of small businesses	Low to moderate density; lots are irregular and sizes vary	Small to midsized; 1,000-2,500 square feet	Small scale; 1-20 lots

Source : Wheeler 2008 p.408.

Version originale de la figure 43 (chapitre 4) :

Form (1980-2005 Period)	*Albuquerque (%)*	*Atlanta (%)*	*Boston (%)*	*Las Vegas (%)*	*Minneapolis–St. Paul (%)*	*Portland (%)*	*Average (%)*
Tract	16	58	15	51	39	44	37
Rural sprawl	52	20	71	5	40	20	35
Upscale fringe	10	4	2	5	10	5	6
Multifamily	1	3	1	3	1	3	2
Trailer parks	1	1	0	0	0	1	1
Incremental	12	1	2	21	1	5	7
Commercial	4	4	3	6	2	5	4
Industrial/office	4	9	6	9	7	19	9
New Urbanist	0	0	0	0	0	0	0

Source : Wheeler 2008 p.408.

Annexe 9 : Classement complet du « *transience index* » (Nijman 2011)

Rang	Aire métropolitaine	Score	Population (2000)	Rang	Aire métropolitaine	Score	Population (2000)
1	Miami-Fort Lauderdale (FL)	183	3 876 380	26	Salt Lake City-Ogden (UT)	103	1 333 914
2	Las Vegas (NV)	182	1 563 282	27	San Antonio (TX)	98	1 592 383
3	West Palm Beach-Boca Raton (FL)	180	1 131 184	28	Hartford (CT)	92	1 183 110
4	Orlando (FL)	176	1 644 561	29	Oklahoma City (OK)	91	1 083 346
5	Phoenix-Mesa (AZ)	171	3 251 876	30	Providence-Fall River-Warwick (RI)	86	1 188 613
6	San Francisco-Oakland-San Jose (CA)	169	7 039 362	31	Nashville (TN)	85	1 231 311
7	Dallas-Fort Worth (TX)	160	5 221 801	32	Greensboro-Winston-Salem-High Point (NC)	85	1 251 509
8	San Diego (CA)	157	2 813 833	33	Kansas City (KS-MO)	78	1 776 062
9	Denver-Boulder-Greeley (CO)	155	2 581 506	34	Minneapolis-St. Paul (MN)	78	2 968 806
10	Austin-San Marcos (TX)	153	1 249 763	35	Philadelphia (PA)-Wilmington (DE)-Atlantic City (NJ)	64	6 188 463
11	Los Angeles-Riverside-Orange County (CA)	151	16 373 645	36	Richmond-Petersburg (VA)	62	996 512
12	Houston-Galveston-Brazoria (TX)	149	4 669 571	37	Columbus (OH)	62	1 540 157
13	Raleigh-Durham-Chapel Hill (NC)	148	1 187 941	38	Memphis (TN)	59	1 135 614
14	Atlanta (GA)	148	4 112 198	39	Detroit-Ann Arbor-Flint (MI)	54	5 456 428
15	Seattle-Tacoma-Bremerton (WA)	146	3 554 760	40	Milwaukee-Racine (WI)	46	1 689 572
16	New York-Northern New Jersey-Long Island	142	21 199 865	41	Grand Rapids-Muskegon-Holland (MI)	45	1 088 514
17	Washington D.C.-Baltimore (MD)	141	7 608 070	42	Indianapolis (IN)	44	1 607 486
18	Sacramento-Yolo (CA)	135	1 796 857	43	Rochester (NY)	37	1 098 201
19	Portland-Salem (OR-WA)	135	2 265 223	44	Louisville (KY)	32	1 025 598
20	Tampa-St. Petersburg-Clearwater (FL)	135	2 395 997	45	Cincinnati-Hamilton (OH)	31	1 979 202
21	Charlotte-Gastonia-Rock Hill (NC)	119	1 499 293	46	St. Louis (MO)	26	2 603 607
22	Boston-Worcester-Lawrence (MA)	116	5 819 101	47	Cleveland-Akron (OH)	25	2 945 831
23	Jacksonville (FL)	112	1 100 491	48	New Orleans (LA)	25	1 337 726
24	Norfolk-Virginia Beach-Newport News (VA)	104	1 569 541	49	Buffalo-Niagara Falls (NY)	16	1 170 111
25	Chicago-Gary-Kenosha (IL)	103	9 157 540	50	Pittsburgh (PA)	6	2 358 695

Source : Nijman 2011 pp.122-123

Citations en version originale

[1] “The motives behind the legalization of full-blown casino gambling in 1931 were primarily economic. The previously lucrative mining industry continued to decline, but the sparsely populated desert state had few economic alternatives. In addition, despite the predominant Progressivist ideals of the 1920s, Nevada had continued to provide the rest of the nation with services that were illegal or difficult to obtain elsewhere.” [for example prizefighting and quickie divorces]

[2] “Gambling has long roots in Nevada’s nineteenth-century mining and railroad towns, characterized by liberal attitudes toward drinking, gambling, and prostitution. […] The state’s demographic and cultural profile also played a role: A high proportion of males in the overall population, low church membership, and the strong individualism, materialism, and transient lifestyle of miners and ranchers created a specific society that could be open to legal experimentation with social forms outlawed elsewhere.”

[3] “reputation as the ultimate frontier in the eyes of thrill-seeking postindustrial middle-class Americans”

[4] “In defining a tourist attraction, we considered sites of historical or cultural interest; natural phenomena and landmarks; and officially designated entertainment and recreation centers. Also included are places with commercial areas, such as Times Square and the Las Vegas Strip, however we've excluded shopping malls and casinos. Well-known roads and walks were considered, but long stretches of highway did not meet our definition of a tourist attraction. Visitor numbers from 2009 were provided by the tourist attractions.”

[5] “We knew we couldn’t show a lot of what people do in Las Vegas on prime-time TV, so the slogan lets them guess”

[6] “When someone like Laura Bush uses it, you know it is universal,” Vassiliadis says. “When it’s been used as a puzzle on ‘Wheel of Fortune,’ or as a question on ‘Jeopardy!,’ it is universal.”

[7] “Built to be exactly what it is, this is the real, real fake at the highest, loudest and most authentically inauthentic level of illusion and invention.”

[8] “in a town where "Art" is normally the name of someone's limo driver […] In a city of such overripe simulacra, whose most characteristic museum is dedicated to the memory of Liberace, what room is there for the clean, piercing, complex presence of real works of art?”

[9] “For several years now, there has been talk about whether Las Vegas could handle what in any other city might be referred to as real architecture. […] But whether Las Vegas wants to be rescued from kitsch remains to be seen”

[10] “[…] The three mile strip is synthetic / pathetic and epic / Only the plastic is real / It is circus as city / A neon carnival to hide / A slashed blemish without shadows / In the desert dawn harsh light […]”

[11] “Las Vegas is the ultimate spectacle of production and consumption in a deconstructing world”

[12] “Las Vegas hotel-casino as the paradigmatic cathedral of consumption”

[13] “This analysis reveals Las Vegas to be a city remade for visual consumption where the streetscape becomes a fantascape and the arts that are on display are amusement goods-patterned and predigested products for consumption”

[14] “What makes Las Vegas unique is not its disgustingly amenitized landscape, or its overabundance of trashy commodities, but rather, it magically transforms emotions –joy, sorrow, ecstasy- into commodities.”

[15] “It requires minimal critical or intellectual acuity to detect the sleight-of-hand which makes the city appealing to so many people the frenzied neon signage inviting you to participate in gluttonous consumption, the busy street flooded with anonymous people drifting from hotel to hotel in search of something indefinable yet promised to them”

[16] "Visitors of Las Vegas as lost souls who are just conned into a dreamed world, who are less than adequate in thinking for themselves"
[17] "Is there anything to learn from Las Vegas? It was after all, considered to be not a "real" place, but a city of "sin", not to live in, but to escape to in order to satisfy the dark side of human desires."
[18] "Middle-American freak show – average Middle Americans who blunder their way, like herds of dazed, overfed cattle, through the fleshpots of the Strip […]: "casino zombies" in the words of one writer."
[19] "Caesar's Palace, looking like the architectural dream of an illiterate Mussolini"
[20] "It is quite possible that Circus Circus ranks among the most depressing spaces I've ever had the misfortune to come across. […] You must pass by the rows of identical people who look as if they are in the process of having some part of them actively suctioned away from themselves with each mechanical pull to set a slot machine in its whirring motion, or with each misfortunate deal of the cards, that produces grim feelings indeed. The concupiscence of their eyes speaks of a numbness, one that even winning cannot alleviate"
[21] "The decision to locate the 2009 AAG Annual Meeting in Las Vegas, Nevada has not met with universal acclaim. Some people complain that Las Vegas is not a "real" city and that it lacks the high culture we should demand of our convention sites. It is seen as the ultimate "fake" city built on fantasies that recycle the real character of other places as presumably "cheap" (but not inexpensive!) imitations. Why go to the imitation Vegas Venice when you can go to the real thing?"
[22] "I found it hard to believe we sociologists would come to a place that clearly thrives on the exploitation of people's financial and emotional insecurities"
[23] "I really hate Las Vegas. […]I hate this place because it's just a big money making machine. People think they're having fun here but in fact they are wondering through a maze of really inauthentic fake landscapes and they can't escape. […]
Does seem like a lot of people have fun though!
It's really hard to see that they're having fun. They're walking around on the Strip at midnight, there are just crowds of people, they're not exactly interacting, they are gazing at everybody else which is what the city has always been about: the city is a theatre of consumption, the city is a place where people dress up to show themselves to other people […]. So Las Vegas is a place where people are constantly watching others but it's not a real city. It's in a way the big version of American suburbia."
[24] "It appears that too many conference attendees left their sociological consciousness at home and reverted back to some innate form of psychological boundary maintenance, emotional sentimentality, or just plain elitist ethnocentrism"
[25] "how can any civilized person not loathe Las Vegas, or at least recoil at its relentlessness?"
[26] "Las Vegas has become Americanized, and, even more, America has become Las Vegasized. […] the place is no longer considered racy or naughty by most people. [...] The change in perception is mainly because Americans' collective tolerance for vulgarity has gone way, way up."
[27] "If it is now acceptable for the whole family to come along to Las Vegas, that's because the values of America have changed, not those of Las Vegas. Deviancy really has been defined down. The new hang-loose all-American embrace of Las Vegas is either a sign that Americans have liberated themselves from troublesome old repressions and moralist hypocrisies, or else one more symptom of the decline of Western civilization. Or maybe both."
[28] "on what we term the normalization of the Las Vegas area, its development into a fully fledged metropolitan region with a growing number of permanent residents whose everyday life involves concerns that mirror those of other large Sunbelt cities. At the same time, this is also a book about the rest of America, insofar as we argue that in many ways Las Vegas represents, though often in exaggerated form, several important trends in contemporary American society as a whole."
[29] "Having many ... urban planners gathering in Las Vegas is not exactly the same as if a convention of temperance advocates were meeting here. Nonetheless I think there's still a bit of a sense of

discordance between this group and what it stands for and the place in which you are meeting. It seems to be a little bit of a paradox — urbanists meeting in the ultimate nonurban city."

[30] "To explain the phenomena one has described means always to recognize them as instances of laws. Another way of saying the same thing is to insist that science is not so much interested in individual facts as in the patterns they exhibit. […] Hence geography had to be conceived as the science concerned with the formulation of the laws governing the spatial distribution of certain features on the surface of the earth."

[31] "By holding one city up as a model, by suggesting a universal narrative, comparative analysis is reduced to a perfunctory and unenlightening assessment of how the "others" compare to the paradigmatic city. Individual cities are contrasted to the paradigm rather than, relationally, to each other. The theorist is seemingly indifferent to the particular qualities (the anomalies) of these cities. The goal is simply to understand how they are like or unlike the ur-city. Only deviations from the paradigmatic norm are recognized as significant."

[32] "Miami continued to be defined in relation to other places (more as a playground for escapees, transient or not, from the industrial northern and mid-western cities) than as a city in its own right. This perception shaped Miami's status as a commodified "city of leisure." [… Miami was a] city of recreation versus a city of culture, a city of attractions versus a city of institutions."

[33] "Miami is still a very peripheral phenomenon on the mental map of the average person in the U.S., often viewed as something of an aberration or even a freak of geographic nature. To many casual observers at the end of the twentieth century, it seems, the city's extreme appearance still overshadows its paradigmatic qualities."

[34] "There is a long, dishonorable tradition of "drive-by journalism" (and what I would call "drive-by scholarship") where writers spend a few days in Las Vegas (or in the case of academics, send a squad of their graduate students), usually staying in a hotel on the Strip, and then return to their hometowns to write an article or book condemning an entire metropolitan area of two million people as wicked hedonists, degenerate gamblers, prostitutes, and so on."

[35] "This is a double-edged sword. The happy part is that the more recent advertising campaigns – i.e., "What happens here, stays here" –clearly are working: Las Vegas appears to be the exciting, kaleidoscopic, sexual carnival the ads suggest. The sad part is that the ads worked on sociologists, who are supposed to be scholars interested in studying subjects like community and society. Instead, they appear to have limited their research to a four-mile stretch of a onetime interstate highway that is like many other urban central business districts, with the exception that its most important hours of operation are at night."

[36] "Las Vegas has become the favorite setting for hip anthropologists to mock the distended appetites of the majority; in the process, they tell us more about their own faux elitism than they do about the people they are observing."

[37] "The usual thing has happened, of course. Because [Las Vegas] is prole, its gets ignored, except on the most sensational level."

[38] "Why did many geographers find Vegas "cosmetic and superficial" when it appeals to millions of tourists every year? Are we intellectuals? Being intellectuals are we engaged in symbolic struggle with those 'common' others, whose garish tastes we do not share? Is deconstructing Vegas a class project, embarked on by those who do not lead a banal existence, whose habituses are stimulated by the intellectual and the authentic, violated by the fake? By engaging in such a project are we legitimizing our scheme of classification?"

[39] "open-minded and nonjudgmental investigation"

[40] "Learning from popular culture does not remove the architect from his or her status in high culture. But it may alter high culture to make it more sympathetic to current needs and issues."

[41] "And like Los Angeles, Las Vegas continues to be regarded as an exception to the conventions of American urbanism. But many before me have pleaded for its broader relevance, including Alan Hess:

'Today it is more and more difficult to view Las Vegas as an anomaly… These changes have catapulted Las Vegas to the leading edge of American urbanism.'"

[42] "Las Vegas is a harbinger of sorts, albeit sometimes in exaggerated form, of major transformation in contemporary urban economies, especially for cities struggling with economic revitalization after a period of deindustrialization."

[43] "Las Vegas may be viewed, in this sense, as the vanguard of an emerging postmodern socio-spatial culture where image, if not everything, certainly occupies an increasingly promising place. However one evaluates recent trends, and they do have a troubling side, one thing seems clear: that Las Vegas can no longer be dismissed as an aberration or "a loose thread in the American fabric"."

[44] "That there has been a progressive decline in the economic growth and vitality of businesses located in the central business district of the City which is attributable to the decrease in tourists and other visitors to the central business district, that a special effort is needed on the part of the City to create new jobs, maintain existing employment opportunities, attract new businesses, tourists and visitors to the central business district and thereby restore the economic growth and vitality thereof and that the closure of certain streets or parts thereof to vehicular traffic and the creation of a Pedestrian Mall for the movement, safety, convenience, enjoyment, entertainment, recreation and relaxation of pedestrians is in the best interest of the City and beneficial to the owners of adjacent property and the businesses located in the central business district."

[45] "Boomburbs are not traditional cities nor are they bedroom communities for these cities. They are instead a new type of city, a subset of and a new variation of American suburbanization."

[46] "Boomburbs are defined as having more than 100,000 residents, as not the core city in their region, and as having maintained double-digit rates of population growth for each census since […] 1970. Boomburbs are incorporated and are located in the nation's fifty largest metropolitan statistical areas as of the 2000 census."

[47] "Core Based Statistical Areas (CBSAs) consist of the county or counties or equivalent entities associated with at least one core (urbanized area or urban cluster) of at least 10,000 population, plus adjacent counties having a high degree of social and economic integration with the core as measured through commuting ties with the counties associated with the core. […] The term "core based statistical area" became effective in 2003 and refers collectively to metropolitan statistical areas and micropolitan statistical areas. The U.S. Office of Management and Budget (OMB) defines CBSAs to provide a nationally consistent set of geographic entities […]"

[48] "Metropolitan Statistical Areas are CBSAs associated with at least one urbanized area that has a population of at least 50,000."

[49] "Micropolitan Statistical Areas are CBSAs associated with at least one urban cluster that has a population of at least 10,000 but less than 50,000."

[50] "Las Vegas […] exemplifies the problems of rampant urban sprawl."

[51] "We shall be willing to cooperate... in the establishment of a green belt round greater London, which is already too vast in its urban sprawl."

[52] "The spreading of urban developments (as houses and shopping centers) on undeveloped land near a city."

[53] "the uncontrolled expansion of an urban area into the surrounding countryside; an area characterized by this."

[54] "low-density, automobile-dependent development beyond the edge of service and employment areas"

[55] "to define it [urban sprawl] in the most basic and objective way as possible, as low-density, scattered, urban development without systematic large-scale or regional land-use planning."

[56] "color-coded by the change in population density from 2000 to 2010. In urban areas, deep blue indicates that the population doubled (or more), pure red means that everyone left, grey denotes no change, and the intermediate tones represent the spectrum of increases and decreases in-between.

Below 5000 residents per square mile, these colors fade with the square root of density towards white, where no people lived in either year. We created these maps from the official U.S."

[57] "Sprawl (whether characterized as urban or suburban) is a form of urbanization distinguished by leapfrog patterns of development, commercial strips, low density, separated land uses, automonile dominance, and a minimum of public open space. […] Sprawl (whether characterized as urban or suburban) is the typical form of most types of late-twentieth-century suburban development."

[58] "Mean Travel Time to Work of workers 16 years and over who did not work at home."

[59] "Start with high speeds, wide roads and few crosswalks, and then add in reckless pedestrians and distracted drivers. That deadly formula killed 29 pedestrians on Clark County roadways through July this year, an average of one a week. […] In 2011, Transportation for America ranked the Las Vegas Valley the sixth most dangerous metropolitan area in the United States, based upon the number of pedestrian deaths from 2000 to 2009, up from 11th in the organization's previous ranking in 2009. An average of 42 pedestrians were killed annually in that 10-year period."

[60] "As Las Vegas sprawled outward, its roads were designed to move only cars - sometimes at the expense of pedestrian safety."

[61] "Orig. U.S. a (freq. suburban) shopping centre consisting of a row or group of (usually adjoining) shops, restaurants, etc., typically facing a shared parking lot."

[62] "street pattern, lot size and shape, building footprint, site design, and land use mix."

[63] "This form of very low-density development features very large lots of between one and five acres, a loose and haphazard street pattern, and large areas of open land that are passed over between subdivisions."

[64] "varied or haphazard street patterns and a diversity of block sizes, housing forms, lot configurations, residential densities, and land uses"

[65] "it was a small town, everybody knew everybody, we walked everywhere, very different than what it is today. You can't … it 's apples and oranges, you really can't compare it. Somebody who came to Las Vegas, even in the last 10 years, has no idea what the town was like."

[66] "When I first came here [in 1977] it [Las Vegas] reminded me of a small West town, because that's how it was politically, socially."

[67] "We used to go shooting our guns back there [in Seven Hills] when I was a kid, because there was nothing out there. Now, you'd be in houses"

[68] "When I was little, we could be out, our rule was 'be home when the street lights come on'. Where I grew up, when I was a kid, [it] was a very safe, nice neighborhood […] we had all this desert, he [my son] was never allowed to have that type of freedom."

[69] "the landscape has definitively changed. [used to live in Henderson] It was a brand new apartment complex, there was nothing, desert all around it… It went from being the desert, to being completely built up and build up, and now that I drive past it, it's just un believable, all that desert space is completely covered with buildings and strip malls and restaurants and shopping centers, it's completely filled in. There's no empty space. Now it's all gone."

[70] "Las Vegas has grown tremendously from the time I was 13 [in 1999]. Las Vegas has grown immensely in size. There are just parts if town on the map that I just do not understand! That I just cannot conceive of […] It is astounding to me that the town has expanded that far! When we moved here we lived almost on the edge of town [Cheyenne & Rainbow], and my parents are more or less in the same place [now], the town expands several miles, probably 7 or 8 miles in both directions, both north and west from there, so they no longer live anywhere near the edge of town! The population has exploded, Vegas is probably now more than double the size than it was when we moved here."

[71] "When I arrived here the only highway was interstate 15 and it was a two-lane highway"

[72] "I know when we moved here, I think my grand-mother was saying, there was only one freeway and now there are like many different freeways"

[73] "I remember, when the boom was happening, they were making maps, GPS maps and physical maps, there was so much construction on so many roads they couldn't keep up and they had to create new maps every 6 months or so. I remember that part of it, it was kind of strange."
[74] "A lot of changes have happened in terms of the size of the buildings along the Strip: all of the hotels and casinos have metastasized to become great big places, you know, where there used to be some fairly small ones."
[75] "Growth is the mantra of Las Vegas."
[76] "Change isn't challenged here, it is expected."
[77] "things never stay the same here in Las Vegas, it's always : new, new, new stuff here"
[78] "When I came here, it was booming, in 2006. […] It was kind of exciting, it was this exciting, vibrant place to be"
[79] "One of the thing I love about Las Vegas is the energy"
[80] "I feel like I was here when it all started, when the big push happened. […] I'm proud of being part of building this university"
[81] "A bill to provide for the orderly disposal of certain Federal lands in Nevada and for the acquisition of certain other lands in the Lake Tahoe Basin, and for other purposes."
[82] "To provide for the orderly disposal of certain Federal lands in Clark County, Nevada, and to provide for the acquisition of environmentally sensitive lands in the State of Nevada."
[83] "Section 2.
(a) Findings.-- The Congress finds the following:
(1) The Bureau of Land Management has extensive land ownership in small and large parcels interspersed with or adjacent to private land in the Las Vegas Valley, Nevada, making many of these parcels difficult to manage and more appropriate for disposal.
(2) In order to promote responsible and orderly development in the Las Vegas Valley, certain of those Federal lands should be sold by the Federal Government based on recommendations made by local government and the public.
(3) The Las Vegas metropolitan area is the fastest growing urban area in the United States […]
(b) Purpose. --The purpose of this Act is to provide for the orderly disposal of certain Federal lands in Clark County, Nevada, and to provide for the acquisition of environmentally sensitive lands in the State of Nevada."
[84] "Acquisition of environmentally sensitive land; Conservation initiatives; Lake Tahoe restoration; Parks, trails, and natural areas; Hazardous fuels reduction and wildfire prevention; Eastern Nevada landscape restoration project; Clark County multiple species habitat conservation plan."
[85] "Nevada, one state without an income tax, a corporation tax, an inheritance tax, a gift tax, a sales tax. With cheap power, and liberal mining, corporation, taxation and other laws. Welcome to Nevada."
[86] "The further west you go, people like to get taxed a little less, I think that's that libertarian spirit, that not in my backyard, and people move out West for a reason, they want to be left alone, they're called 'nimbies'. They're really hesitant about raising taxes in the [Nevada] state."
[87] "If the private sector respects economy and law, why say no? If someone wants to build a house and it's his or her land, he or she can do what he or she wants!"
[88] "A city typically has a different agenda and will also raise taxes," Hiatt said. "There is very little enthusiasm in Enterprise to be a part of Henderson. It is perceived that Henderson is a master-planned community, and that it's not about individual rights."
[89] "Nevada has a bi-cameral structure of governance with a state senate and an assembly. Carson City, in the northern area of the state, is the capitol. Because of its location, northen interests have historically dominated the state legislature. In southern Nevada, Clark County comprises nearly 8,000 square miles and contains more than two-thirds of the state's population, generating more than 70 percent of its revenues as well. […] Every two years, southern legislators must leave their homes, families, and businesses for at least five months to live in motels more than 300 miles from home. The resulting personal and financial toll means that southern politicians rarely serves the lengthy terms in

office required to attain seniority. Thus northern Nevada legislators, who can live at home during the sessions, find it easier to serve longer careers in the legislature – building seniority and the power that comes with it. […] In Nevada, the spatial divide between north and south has always been more salient to political debates than party ideology."

[90] "In addition to the north-south split, the conflict between the more populous urban counties and the economically strapped, rural "cow counties" also plays a significant role in Nevada's politics."

[91] "The Nevada Resort Association (NRA) is the primary advocacy voice for Nevada's gaming and resort industry. Established in 1965, NRA represents the state's largest industry and provides information, perspective and industry insight for decision makers throughout the state. The Nevada Resort Association (NRA) monitors government and regulatory activities in Nevada. It adopts and advocates policies regarding state gaming issues."

[92] "The overriding perception is that politicians are puppets, with developers and casino owners pulling the strings."

[93] "Growth is a happy problem!"

[94] "We'll do whatever it takes to keep growing."

[95] "We're doing a lot of things satisfactorily. I don't know how many other leaders could manage this growth and make it work."

[96] "For me, the growth is positive; yes, I like it."

[97] "Nobody remembers anything but growth."

[98] "Growth will continue; that's a given. The question is how will we manage it?"

[99] "People can come here without skills and get decent jobs."

[100] "General mentality of grow, grow, grow."

[101] "There are always a lot of activities going on and a lot of growth. It just keeps you busy."

[102] "Las Vegas is a place that is reactive as opposed to reflective."

[103] "Las Vegas is all about today – always today!"

[104] "Most focus group participants expressed pride and admiration at the City of Las Vegas' development into a world-renowned tourist destination. They marvel at the enormous economic growth in the Valley during the 1990s through the mid-2000s. As one of the respondent said, "I'm proud of the city and Valley and what we've done.""

[105] "Until recently it seemed inevitable that Southern Nevada's population boom would turn this rural hodgepodge of manufactured homes and ostrich farms into a bustling Las Vegas suburb."

[106] "An Act relating to land use; requiring a master plan to include a school facilities; requiring a person who proposes to develop a project of significant impact in the Las Vegas urban growth zone to submit an impact statement in certain circumstances; prohibiting a local governmental entity from approving such a project in certain circumstances; and providing other matters properly relating thereto."

[107] "In my testimony from that debate, I said repeatedly that I did not want to stop growth but plan for and manage it. I acknowledged that growth had been good for Nevada but cautioned that we were fast approaching the point of diminishing returns. I argued that it was unfair to continue asking taxpayers to foot the bill for needed infrastructure to accommodate sprawl without putting in place measures both to hold developers accountable and to protect our community when the growth inevitably slowed down."

[108] "I wonder if we had passed AB 490 and enacted the Ring Around the Valley, would things be any different? I believe so. By working together, we could have much more successfully guided efforts to maintain and enhance the ecological integrity, economic viability, social equity and overall livability of the Las Vegas Valley. By focusing inward and with sustainability as our guide, we could have improved our quality of life, attracted businesses, diversified the housing market, saved taxpayer dollars and invested wisely in mass transit and other infrastructure that would help revitalize the core of the metropolitan area."

[109] "In Las Vegas, growth was so fast that people just developed without thinking. Now people stop and say: we can do this better."
[110] "Focus group participants identified Las Vegas' phenomenal growth over the last two decades as both a source of pride and the heart of many problems. […] Despite the opportunities that such growth brings, participants were very consistent in pointing to negative consequences of this growth the City must attend to. Many focus group participants acknowledge that they were part of that growth. They came to Las Vegas for employment opportunities and created a home. Now they find themselves concerned about their quality of life."
[111] "1. The Southern Nevada region desires to accommodate and take advantage of the benefits of growth, but address the negative impacts of that growth. 2. The plan builds on successful planning being conducted at the local level and through regional agencies such as the Regional Transportation Commission, the Southern Nevada Water Authority, the Regional Flood Control District, and others. 3. The Regional Planning Coalition respects local autonomy with regard to site-specific land use decisions and focuses on issues with larger regional impacts. 4. The Regional Plan focuses on policies and goals as a way to guide development and deal with impacts; it is not the role of the coalition or this plan to dictate specific locations where growth should occur. 5. The Regional Planning Coalition should be used as a forum for regional problem solving. 6. Efforts should be made to ensure that actions of federal, state and regional agencies conform to the Regional Policy Plan."
[112] "Non-contiguous development will not be encouraged."
[113] "Ensure that joint planning efforts do not significantly slow development review."
[114] "The consumption of new, undeveloped land around the periphery of the region is necessary and will continue; however the development or redevelopment of vacant or under-utilized land within existing urban areas can moderate the consumption of new land around the edges of the region."
[115] "complain that Las Vegas is not a "real" city"
[116] "**Is Las Vegas a Real place?** The Key Stage 3 Programme of Study requires that pupils study real places. This lesson questions the concept of a real place and asks students to consider a definition of "sense of place" in relation to a place that flamboyantly flaunts its inauthenticity - Las Vegas. […] **What is meant by a 'real' place?** […] Whether a place is 'real' may relate to whether it is has a 'sense of place'. If it does not, it can be described as 'inauthentic'. These can be places that have no special relationship to where they are located. They could be, or may have been built, anywhere. Some heavily commercialised places, like Las Vegas has been for tourism, which is unrelated to the landscape, can be described as having no 'sense of place' and by extension not 'real'."
[117] "The lines that blur the "reality" of Las Vegas are even more obscured when it comes to being a woman and enacting feminity and sexuality amid the multiple messages in this city. Sin City is not a town rife with sex, but it is a city that systematically uses women's bodies to sell *everything other than sex*. The hint of sin coded in the very presence of the female form is sufficient to connote vice, intrigue, glamour, and sex: not necessarily in the service of a massive and visible sex industry, but in the service of cultivating a unique tourist experience that sells *potential*."
[118] "uses of the public sidewalks which create undue obstruction, hindrance, blockage, hampering, and interference".
[119] "The owner of private property abutting any public sidewalk located within the resort district may enforce the provisions of this chapter by an injunction and by any remedy available at law or equity to enforce the provisions of this chapter."
[120] "I do a little people-watching, have a beer. There's a good spot at Margaritaville, a sweet spot to take a break and watch people for a while and have a drink."
[121] "Our vision is to dramatically change the sidewalk along the Las Vegas Strip, creating an area that will greatly enhance the area and create an energy that you find in the world's great cities. […] A visitor to Las Vegas no longer wants to be shackled to one resort. That visitor wants to move around and be social. That's what this type of development offers a customer."
[122] "Yeah, there is this great big model of decadence in my backyard."

[123] "As I drive with my young children along our streets and highways, we are forced to observe and subject ourselves to billboards with sexually explicit and revealing content. My family has lived in Las Vegas for more than 10 years, and over those years the adult entertainment billboards have become less and less interested in keeping at bay the sexual content of the businesses being advertised."
[124] "You see the billboards with large bosoms' girls and enhanced men and you're just like 'Oh…' and you want to cover your kids' eyes."
[125] "It's weird that people from other cities come in and they're all going to grocery stores or something, and they'll see slot machines, and that's normal to me to see slot machines in a grocery store and they find that really weird."
[126] "For area residents, the neighborhood casino is more than a business concept. For better or worse, it's the cultural and social lifeblood of the valley."
[127] "Many residents admit that neighborhood casinos have become the senior centers of choice for thousands of local elderly people. […] It provides them with friendly company, free transportation, cheap food, and a degree of entertainment and excitement that to them seem worth every quarter they lose, infinitely preferable to the county's senior centers or staying at home watching TV."
[128] "there are certain elements of my history and my personality that are very definitively linked to Las Vegas: like my high school graduation was at a casino!"
[129] "I live in the Southwest part of town, […] next to a casino: the M Resort. […] Out here, we use landmarks that are the casinos and you say: 'I live next to this casino', and people say 'Ah, ok'. Because we have so many avenues or boulevards that's so long […] that's how we find our way around."
[130] "But I tend to be a night owl so I'm not up during business hours so I tend to just do Smith's because they're open til 1am or something like that. I work swing shifts, 3.30 [pm] to 11.30 [pm], but I tend to stay on a graveyard cycle. For example, yesterday I went to bed at 6am. So it's kind of odd, unless I do it early in the morning or if I'm off, I just tend to go to one that's open 24 hours. [*Do this influence a lot the way you organize your day?*] Sometimes, yeah. But I've doing it for a while, so I guess I don't really notice anymore. And I don't go out because I'm involved in schools and activism and all of that. I tend to do that and then I work full time. But if I do, it usually needs to be evenings or late nights. I have a friend who works graveyard so 3 o'clock in the morning, she and I will go out and have a bite to eat or something like that."
[131] "Welcome. Get Nailed 24/7 Las Vegas is a concept taking the salon experience to a whole new level. We are Las Vegas' only full-service salon open 7 days a week, 24 hours a day. […] Located directly across the street from the Hard Rock Hotel and Casino, we are conveniently located 5 minutes from the Las Vegas Strip, in the CVS shopping center. […] Because at the End of YOUR day We're STILL OPEN!"
[132] "I'm used to the 24-hour convenience, I'm used to people being out and about 24-hour a day."
[133] "I like that you can do anything you want at any hour of the night, and that there is always something going on."
[134] "I like that you can do almost anything anytime of the day or night. It seems like every day can be a week end if you wanna go up to the Strip or do something."
[135] "Things are open 24 hours, it's not like that in other cities. […] You don't really think about it until other people come in and that's not normal."
[136] "And this is something I WILL miss when I move, I don't believe we're all that 24 hours unless you're on the Strip. On the Strip, everything is open, that's great. But the nice thing is, although things outside the Strip aren't 24 hours as people like to think, you have options off the Strip at odd hours of the evening and for someone like me that's very helpful. When I go to England, I will be missing that. 9 o'clock, puff everything close."
[137] "I like the convenience and availability to have whatever you want whenever you want, and that's something that I'm going to have to, like, come to terms with when I go to grad school out of state, because this is like I'm gonna have like major 10 pm cravings withdrawals and: 'I can go get it… Oh,

wait (laugh) I can't get anything!'. It's like, I remember going to Los Angeles one time with my friends and they started to say 'last call', and I looked at them like they're speaking Chinese, and this was like 'what is last call? What are you talking about? (laugh) Stop serving us alcohol? It's a horrible business strategy!!'."

[138] "One thing I love about Las Vegas is the convenience. In Las Vegas, you can get what you want, where you want, when you want. If I wanted to get Thai food at 1 in the morning on a Wednesday, changes are you can find that and especially if you live more centrally located. […] Things here are open later, there are a lot of things that are open 24 hours. One thing that is shocking to me is that when I go back to Denver to see my extended family, and Denver is a town that is a few hundred thousand people more than Vegas, it's how many things are not open, and that it is much more difficult to find things that are 24 hours. So, like, you can't get late night food in Denver by and large. So, it's shocking to me, you get lulled into the sense that this is normal, that you can get in this 'when you want, what you want, where you want', well you get the sense that this is normal. But it's a Vegas thing!"

[139] "This dissertation examines how historical events and representation of those events relative to the wider historical context have allowed the media, opinion setters, and the ordinary public to use the names of San Francisco, California, Birmingham, Alabama and Las Vegas, Nevada as denigrating adjectives and the effect of this usage on those cities."

[140] "the intellectual roots of anti-urbanism and ambivalence toward urban life in America."

[141] "The subtlest and most pervasive of all influences are those which create and maintain the repertory of stereotypes. We are told about the world before we see it. We imagine most things before we experience them. And those preconceptions, unless education has made us acutely aware, govern deeply the whole process of perception"

[142] "Ultimately, as in the case of Birmingham's relation to violent racism, San Francisco's to homosexuality, and Las Vegas's to vice, the perception becomes the unquestioned reality. Journalists write of racial problems when covering bomb blasts in Birmingham, presidents associate corporate trips to Las Vegas with wasteful hedonism, and the promoters of family "values" equate San Francisco with homosexuality."

[143] "In [Las Vegas'] case, the media, politicians, intellectuals, and other purveyors of popular culture have made use of the city's stained identity during times long past the events that brought that identity into being."

[144] "what would our visitors have to report to the boys at the bank or the women in the bridge club, who most likely aren't interested in hearing how beautiful Red Rock Canyon is, or how our arts scene has been dramatically upgraded in recent years? The folks in Abilene want the unfiltered dirt, and it's the returning tourists' job to dish it out."

[145] "Disney and gambling are incongruous"

[146] "regardless of the creative content of the commercial, the N.F.L. would reject it "even if there was no reference to gambling." […] Las Vegas as a destination is principally associated in people's minds with one thing."

[147] "Your guide to finding the best places to live in America"

[148] "they're imprecise, imperfect proxies for our desire to know where we stand. We Americans like them because we like competition. We like winners. We don't like losers. And we're anxious about whether we are winners or—despite our best efforts—losers."

[149] "Maybe it's the nickname "Sin City" or because Las Vegas is a city known for indulgent behavior. Whatever the case may be, it has been a rough year for Southern Nevada when it comes to lists, rankings and not-so-pretty adjectives. Rankings are subjective, but no matter the process or criteria, Las Vegas will usually land at the top of worst lists and at the bottom of best lists."

[150] "We are at the bottom of every list we want to be at the top of, and at the top of every list we want to be at the bottom of."

[151] "We're a bunch of idiots. That would seem to be the general consensus of the rest of the America about Las Vegas. […]
Long story short? Against 55 cities with a population of more than one million people, Las Vegas finished 54th, with 11 IQ points […] this constant badgering of our town and its lack of smarts does make one feel a little uneasy […]
I try to remain an agnostic on questions of our dumbness, not wanting to believe that you and I and everyone we know are somehow mentally challenged for our decision to live here."
[152] "So, we're a bunch of idiots because we don't all sport advanced degrees? […] Las Vegas—if we're going to play this "dumbest/smartest city" game that The Daily Beast dreamed up—should be ranked the smartest in the nation: […] Smarts in Vegas are measured real-time by the size of that stack of chips, a constant prodding to wise up, be sharp, pay attention, look for the opportunity. […]
So, you want to talk about IQ? How about an Imagination Quotient? We're off the charts! But don't fret. If you don't have the brains or the imagination to make it in Vegas, there's always that Harvard MBA."
[153] "Everyone knows that Las Vegas has made a name for itself—and attracts nearly 40 million visitors a year—by being a bastion of "sinful" activities: adult entertainment, gambling, drinking, and general debauchery. But what about the real sins? The ones in the Good Book. The ones in the movie "Seven?" We thought it would be fun to figure out which cities are making names for themselves in those (mainly less fun) moral offenses. […]
N°10: Las Vegas, NV. We knew we were in for an interesting list when Las Vegas came in at No. 10. It's still the top spot in America for all things lusty."
[154] "Michael Yackira, now the president and CEO of NV Energy, remembers being courted by the utility eight years ago to leave Boca Raton, Fla., "and I thought that was great because I assumed I'd be working in Reno." When he learned he'd have to live in Las Vegas, he balked at even being interviewed."
[155] "What if you could live in a city that offered a wealth of culture, entertainment, good schools, low crime, and plenty of green space? […] Businessweek.com spent months working with data that would help us to identify the best cities in the U.S. We looked at a range of positive metrics around quality of life, counted up restaurants, evaluated school scores, and considered the number of colleges and pro sports teams."
[156] **"Henderson: ranked 38th. – Why it's ranked:** A wealthy Las Vegas suburb, Henderson has great schools, high median income, and many restaurants. Along with the rest of the Vegas area, however, Henderson is suffering economically. The city has the second-worst foreclosure rate among cities on our list and unemployment well above the national average."
[157] "Henderson, Nev., takes the No. 2 spot despite its location within the Metropolitan Statistical Area of Las Vegas-Paradise, which ranked ninth this year on Forbes' list of America's Most Dangerous Cities. That may be because Henderson has a relatively high median income of $61,861, a low poverty rate (7%) and higher median home prices than Las Vegas, points out Tamara Madensen, a criminology professor at the University of Nevada in Las Vegas. Also of help, she adds, is that "casinos in Henderson cater mainly to local residents, which reduces traffic and the number of tourists moving about in the city."
[158] "The entertainment industry tends to overshadow the tech start-up scene, which has gained a foothold in recent years with the success of startups, such as Zappos.com"
[159] "Do you live in a hotel? Is Wayne Newton your neighbor? Which casino does your mom work in? Is she a showgirl? A hooker? A stripper? Is your dad in the Mafia? Is he a gambler? Do you eat in casinos? Where do you play outside?
When I was a little Las Vegan, any trip outside Nevada would subject me to this litany of Silly Vegas Questions, and many more like them."
[160] "a population of more than two-million – very few of whom, they [sociologists] may be surprised to know, live on the Strip."

[161] "They think I live at the Bellagio and I have to get over that expectation"
[162] "When I was in the military in the 1970s, people thought we didn't have houses here."
[163] "People were really curious: 'Where do you live?'. Because people didn't realize that there were anything beyond just the immediate downtown and the Strip. They didn't know that there was anything. 'Where do you go to school?' They had no concept, because they've never gone out and seen it. Not that there was very much to see at the time."
[164] "People were like: 'You're from Las Vegas? Do you live in a casino? Do you go to school in a showroom? Where do you guys live?'."
[165] "When you travel and you say to people you're from Las Vegas, it got this kind of mystique. Everyone assumes you work in a casino or that you're a showgirl."
[166] "My youngest son likes the typical reactions: 'Oh, do you live in a hotel?'."
[167] "Now in a way I kind of pride myself anyway in being a part of it, and simply because whenever you go around the country, for conferences or visiting family, when you tell them you're from Las Vegas, people know what you're talking about, you know, it has an image, it has a certain reputation, and not that many cities can say that, you know. How many cities can you think of that conjure up so much imagery? Places like New York, Chicago, Los Angeles and Las Vegas! Immediately, there is a brand here, you have a reputation and you don't even have to grow up here, you just have to be living here. So you get that, kind of inherit that, so whenever I'm out of town and I say that to people, that I come from Las Vegas, people like a lot of time their eyes will pop up: 'really? What's that like living in Las Vegas? Have you seen the stars?' Or, 'is it really like Sin City?'[…] I definitively think the city has an identity and on its own unique way, and I think it's kind of fun."
[168] "When you travel overseas, like when I traveled in Paris, London, even Windhoek, Namibia, you tell people you're from Las Vegas, everybody know where you are and has an image of you immediately. If I say I'm from Des Moines, even if it's a French word, people in France wouldn't have any idea where it is really. So I guess it's easy to tell people where you're at, since it connotes some images, which I don't think are necessarily bad."
[169] "My son remembers working at the Venetian and being asked by an elderly couple what it was like living here. My son pointed to the Sands Convention Center. "That's where all the employees live," he told the couple. "We hardly ever see daylight." The couple nodded knowingly.
That's how people imagine life in Las Vegas."
[170] "I love playing with that idea [that people have about living in Las Vegas]. You still get that even at my age [25], like: 'People live here?', I'm like 'Yeah! You know the giant area that surrounds the casino? We live in those buildings!'."
[171] "Reputation and reality are sometimes indistinguishable here. The female body may be second only to the slot machine as the most visible local icon, selling everything and defining the city's lusty aesthetic and anything-goes credo. A local truism - exaggerated, of course - says that women who work here are either making the beds or lying in them."
[172] "I love the reaction that I get from people when I tell them that I live here, let alone when I tell them what I do here for work! [she's an exotic dancer] They're really taken back by that. So it's really kind of funny to see their jaws drop, because they really don't put in context that there's educated people out here, we just have the worst reputation and people just kind of hang on it, they don't know what you're doing."
[173] "there was really a negative view of Las Vegas: it was somewhere you went because you had to get on a plane but you would never want to live there, there was this feeling that the people who lived there were… there was this kind of carny, exploitative feel like you had to watch your back around, kind of sleazy Vegas people, […] Las Vegas kind of symbolize the kind of vice that our parents really fought against."
[174] "People think Las Vegas is the Strip. […] That's when the shock, the reality of how others perceive Las Vegas [happens], because when you live here, you think everybody understands."
[175] "The people that always ditch Las Vegas, I *really* don't like that."

[176] "We get blamed for a lot of stuff that we really don't have anything to do with."
[177] "A lot of people used to really hate Las Vegas and I think people still really do hate Las Vegas"
[178] "They think we're all gambling all the times, well no we're just families like everybody else."
[179] "And I think it's the perception of Las Vegas. I don't appreciate Las Vegas being, you know, the whole 'What happens in Vegas stays in Vegas'. You know there's a lot of negativity associated with Las Vegas and I think, you know, drinking and partying and the shows and the topless dancers, that has absolutely nothing to do with [our lives]. So I think there's not a perception for positive, like there is for New York. [Being from Las Vegas] I don't feel like it's something to brag about."
[180] "When people know that you are from Las Vegas, they expect that your life works as a cocktail waitress and you live in a hotel and you work for the casinos and there's that whole image. They don't understand that we have soccer teams, we have PTA, we have churches, we have schools, and all of this stuff. I think that's the one problem: we get mischaracterized that way."
[181] "They're [the media] really just trying to sell an image and it works, people still come here and people still want to come here. I don't identify myself with that aspect of Las Vegas."
[182] "Because I live in Las Vegas, they have the assumption: 'So you must party all the time?!'. No, it's like anything else."
[183] "I feel that so many negative images that are shown on television about the Strip have nothing to do with the Las Vegas, the Clark County, and the community I know."
[184] "To carry on on that negative connotation: [when looking for grad school] one of the things at the back of my mind was 'will these universities take me seriously?' Coming from here, I feel like I have to work harder to kind of just shut down this idea, this perception of what the city is. […] I'm more traveled than my mom and I kind of became more hesitant to say 'I'm from Las Vegas' because it means that there is going to be this bombardment of speculations and questions, that I just don't really feel comfortable sometimes talking about and discussing."
[185] "I don't particularly like the idea that people have of Las Vegas in the outer world. It's not a horrible thing, and I don't try to say 'No, no, no, we're a city of churches and we're all nice people', but not all of us are gamblers, not all of us are crooks."
[186] "If somebody said Las Vegas, as Sin City, they sort of roll their eyes, they defend it in that way. They don't defend it as being the absolute most perfect place in the world. But I think they have a fairly realistic idea of how it [Las Vegas] fit into the world cities or the system of cities of the US. […] They would admit its shortcomings and its pitfalls."
[187] "We're gonna be the last to come out of all the bad stuff that's being going on in this country because of the stereotypes that people have about this place that are partially true but partially rigid. I think those stereotypes really, really hinder us from making a better impression."
[188] "The first map shows the isolation between us and them, with them being the disgusting tourists in the casinos."
[189] "People often described Las Vegas as "the tale of two cities". In these conversations, they were not making reference to the "best and worst of times", but rather their reality of living in two cities side by side. People spoke of a community divided between the Strip and gaming industry, on the one hand, and their neighborhood and homes on the other. […] Echoing what we heard dozens of times, one mal told us, "We have residential Las Vegas and we have tourist Las Vegas – and they are two distinct cities"."
[190] "Seems to me, once you get away from the Strip that in one way it's a normal city […] that looks a lot like Phoenix"
[191] "Nobody in my family has ever been dependent on the Strip, we could have been in any city and survive with those kind of jobs. [father = math teacher, mother = nurse, one brother = military, one brother = electricity company] The Strip didn't play any part of our lives. It just happened that we lived in Las Vegas."
[192] "I think people that are tourists think that because they only see one aspect of Las Vegas, they just see the Strip and they go to the hotels […] that's not the Las Vegas *I* live in as somebody who works

here and lives here. So I guess it's special, yes, because gaming is legal but gaming is legal in 48 other states. I mean, the Strip is special and interesting but otherwise it's not to me that special. […] Yes the Strip is special but I don't think that other parts of Las Vegas are and are really that different than living in other parts of the Southwest like Phoenix or Tucson or something like that. But again that's the Strip that's special, the part of Las Vegas that other people see, but the part of Las Vegas that *I* live in is just kind of ordinary."

[193] "Most of the locals stay away from the Strip and that's for tourists"

[194] "That's the only time I go to the Strip: if there's a special occasion, or if somebody is visiting. […] I'm so removed from that [otherwise]."

[195] "Unless tourists are in town, we would give them a tour of the Strip"

[196] "You end up doing it [the Strip] when you have family coming to visit and you play tour guide"

[197] "When people are in town. […] Basically, it's when relative or friends are in town and that's when we play tourists."

[198] "A lot of people come and visit and we'll go to the Strip. When you live in Las Vegas, all your family members want to come and visit you!"

[199] "I do go to the Strip when people are coming to visit me."

[200] "I like showing around my city. […] I like being a tour guide."

[201] "I do feel like I'm an ambassador."

[202] "The Strip is like New York's Broadway: it's not because you live there that you'll go everyday day, it's the opposite!"

[203] "People think like: 'oh, you live in Vegas, you must go to the Strip?'. No! It's different for people that actually live here. I've never actually walked on the Strip, like tourists do and the whole thing of walking down the Strip, I've never done that. I don't know much about the whole entertainment aspect, like why people come to Vegas, they go to the shows and I really know nothing about it."

[204] "I DETEST going on the Strip because I work there. If I didn't work there I'd probably be okay with it. I think when you work there and you're around it all the time, it is the last place you want to go. Unless there is a musical artist that I want to see, that I really like, I'd go to the Strip. But I try to avoid it as much as possible."

[205] "Growing up, I told everybody that growing up here is like living in the circus: everybody thinks it's amazing but it's just life here, I don't get anything out of it because it's just all I've really known."

[206] "I never thought I would be living in a resort and somebody's Disneyland"

[207] "We're like the support staff I guess."

[208] "it does give that kind of carny feel, like we're the insiders that provide services to these outside people who are just here for a second"

[209] "we are the backstage cast and the show is really about us."

[210] "People come here for a day or two, very quickly absorb the experience and then leave and the people that are left kind of feel discarded in a sense."

[211] "there is kind of a resentment towards tourists who want to take over, that are just coming here for fun."

[212] "the way the revenue from the Strip work is that it all goes back into the Strip, so, yes we may be getting money from gambling and all that but the citizens don't ever see it."

[213] "There is a sense that the purpose of Las Vegas is to entertain other people […] the city itself and the industry is there to make money and to entertain other people, whereas in other cities that I've been there's a sense that the city and the businesses are there to serve the people who live here, the money being generated, the money being spent both by the city and business is there for the local community"

[214] "There is greed everywhere, but it's overdosing out here because there is so much money right here on the Strip, and it doesn't trickle down to the rest of the town the way it's supposed to."

[215] "Because so much of the industry is tourism, I think local organizing and local events get subsumed into tourist things, between the transient population and the money, and attention of the city sucked

into the tourism, I think it kind of stifles local events […] the local culture really get sucked into the big money entertainment on the Strip"

[216] "There are so many events that are tourist-oriented and very few citizen-oriented ones."

[217] "People were quick to point out that the casinos and tourism are central to community life – and always will be. As one woman described it, "This town is still a casino town; it's a gambling town. And you move in here, and you know that"."

[218] "This is just a regular town but our big thing is tourism, you know. I mean: we're just the Tourism Capital of the World, that's it, what else can you do?"

[219] "You can't get rid of the Strip because the Strip *is* Las Vegas"

[220] "Obviously, this is casino town and we're not gonna change that."

[221] "This is probably my upbringing: first thing that comes to mind is the Great Whore of Babylon, but I don't mean that in a negative way! The first thing I think about is a scrappy, independent, godless woman making do and having fun but keeping it together and making ends meet, it's really what I think of Las Vegas."

[222] "Everyone was waiting for me. I emerged in a pinstriped suit, shirt and tie, the kind of outfit I often wore during my days as a criminal defense attorney. But on this night it fit the image I was to project. They handed me a martini and arranged for Jen and Porsha – two beautiful showgirls wearing four-inch heels and sequined gowns festooned with ten pounds of white feathers – to escort me out of the mound.

While no one knew it at the time, they were witnessing the birth of a brand. On August 17, 2002, I made my first public appearance as the symbol of Las Vegas. I had been a mob lawyer for years and was proud of it. That was my reputation. I also loved martinis, and on any given night, once I had finished work, I was quite capable of knocking back several.

Martinis, the mayor and the mob.

How's that for the city's image?

On this night, my detractors might have been thinking that, but no one in a position to promote the city, least of all myself, had realized how perfect that image could be."

[223] "To convince people of that would mean the end of the city's prosperity. Instead, it takes this stigmatized activity and tells people, yes it's wrong, but it's ok if you want to do it here. Further, no one else will ever know."

[224] "We want to take the kids to school or go to the mall without having these images forced on us […] I can turn off the TV. I can turn off the radio. But I can't turn off a 40-foot billboard the size of a semi-truck."

[225] "Neighborhoods are not fair game at any point. That's my big thing – neighborhoods. […] That's the last bastion of just normal, family life in Las Vegas."

[226] "I worry about my kids and how they're gonna grow up and how they're gonna look back and go 'wow, why did you pick Las Vegas?'. […] I worry about them [my kids] being exposed too much, too soon. Like, if I drive to the Strip and you see certain billboards, that are very sexy, you know for an adult that's fine but for a kid you have to close their eyes because you don't want them to grow up too soon, so that concerns me. I don't want my boys to grow up and you know they're 18 and they're like, you know, they're twisted, they're hooked on drugs or something, or you know they're hanging out with the bad crowd, like to hit the clubs at 2 in the morning, you know. I really don't want to hear that and that was one of the things we worried about before we moved here from Tucson."

[227] "you see the billboards with large bosom girls and enhanced men and you're just like 'oh!', and you want to cover your kids eyes, but… it's an adult city, yeah."

[228] "What I don't like… I think the selling of sex is over the top here without question. I mean it's almost annoying. Far from being a prude and far from a person who is offended by it but if I had little kids, it's way over the top, and not necessary. The whole idea of selling Las Vegas as the place to come and behave inappropriately is ridiculous to me. I mean you don't have to, people can figure it out that you can get away here and be comfortable doing things that you might not be comfortable doing in

your home town without having to blast it. […] You can make it more subtle and I think that's a negative."

[229] "The reason people say they don't want to raise a family here is the lack of community and the highly commercialized, commodified feminine forms that are pervasive in advertising and such"

[230] "I think it is special. The main reason why is because like the sexual culture and the sinful advertisement around […]. My school bus would drive by gentlemen's club billboards and there was some lady with a bikini!"

[231] "But a discussion, maybe even an argument worth having, is what kind of community we strive to be and whether we are content to tell a tale of two cities. One is where Goodman, a Dickensian character if ever there were one, sets the tone, a place where anything that's legal is just fine, where taste is optional, where no sin is too sinful. The other is a wholly different venue, one where parents are proud to raise their children, where culture, sophistication and erudition are prized, where family values refer to something other than mob mores.

Or, perhaps, there is a third way, where these two places co-exist, uneasily but peacefully, separately but equally. Sin City and Sun City, Spearmint Rhino and the Springs Preserve, the mob museum and The Meadows."

[232] "it's a vagabond city: a lot of people come here to live but there's not a lot of people from Las Vegas"

[233] "It's such a transient city: you have all those new people coming all the time"

[234] "I'm among the ones who have been here the longest [in his apartment complex]: I've been renting for 2 years now."

[235] "I'm just so tired of people coming, you get to know them, you meet their family, you start to get along with them and *boom* they get up and go and you have to talk to them through Facebook. It's *very* transient. […] They don't even stay long enough to form a relationship with them, even in the old neighborhoods. […] Even in my neighborhood, on that whole long street, I only know my 2 next door neighbors."

[236] "It is really difficult to meet people in this town. It's a very transient location, you don't know if the people you're talking with are even gonna be here tomorrow. So it's really hard to make an investment on anybody on a personal level, because it's like you really don't know, you just don't know what's going to happen when it comes to that."

[237] "it's a little harder to meet people out here sometimes, because people come and go so often, that people don't get invested with somebody, they figure they're gonna be leaving soon, they know they're not gonna be here for a while."

[238] "What I don't like: it's harder to make friends, to make good friends that are lasting. I wish it was a little different to meet friends: it's just a different atmosphere. It's like people come here to make a lot of money or party for a couple of years and then leave again."

[239] "I find it hard to connect with people here"

[240] "Transience has always been Miami's *genius loci* – a constant coming and going of people dating back to the times of Ponce de Leon. It has only intensified in more recent, global times. Very few people here seem to plan a permanent stay. For most, the city is merely an interlude in their unfolding lives."

[241] "Residents' perception of transience is also bolstered by the recent economic recession that has produced a rash of foreclosures and vacancies in neighborhoods around the Valley."

[242] "Oh, people don't talk to their neighbors [here]!"

[243] "I don't know my neighbors that well, [even though] I've lived there almost 9 years"

[244] "I don't know my neighbors, I don't interact at all. […] It's unfortunate but I don't."

[245] "Look at my neighborhood, I don't know anybody. I think it's probably everywhere nowadays, people don't want to get too close to somebody."

[246] "It's a very transient city and people really don't get to know their neighbors as much as they'd like to. I think that a lot of people want to know their neighbors, and some of them do, but oftentimes, I hear people don't get to know their neighbors because people move so much."
[247] "click open your garage door, wave to your neighbor as you drive inside, click garage door closed."
[248] "I think we don't have much of a community"
[249] "There's not a sense of community, neighbors don't know each other, people don't settle here and plan to live right here for a long time"
[250] "I agree the notion of community is really screwed up here […] The notion of community is thrown out of the window."
[251] "I think it's true [the lack of community]: people don't want to take a chance of making a lot of friends because they know people will probably be leaving"
[252] "Getting to know people takes time and effort anywhere, but the challenge is even more difficult in Las Vegas where so many people are moving in and out of the community. As one man shared, "I don't really have a sense of community in my neighborhood. I mean, it's so transitory. People come and go. I think people are a little jaded and reluctant to trust or get to know people because they're just going to leave anyway.""
[253] "I definitively feel that we do not have a sense of community. There's no sense of obligation or duty or responsibility"
[254] "I *do* hear a lot of people complaining about it [the lack of community]"
[255] "My experience [of knowing his neighbors] is rare because we are such a transient community, not as much as we used to be, they would always say that the average resident here in Las Vegas moves every 7 years, and that's probably true. When you talk to other people, and I would talk to my students about this, it's almost as if they don't want to know their neighbors, they'd rather pull in the driveway, open the garage door, get in there, close the garage door, get out of the car so nobody had to interact."
[256] "I think it will be a gross generalization to say that there is no sense of community but at the same time it's kind of a common cliché thing to say"
[257] "Higher scores on the scale represent stronger neighborliness and attachment to one's neighborhood and neighbors."
[258] "Focus group participants report that they are wary of getting too attached to their neighbors. They say that too many people have come to Las Vegas on only a temporary basis with no interest in establishing roots and giving back to the neighborhood."
[259] "I think sometimes people come here to get away, they may be leaving their home town, and they like being anonymous. And I think that happens here and you can do that, you can choose to not know them [your neighbors], people do that here."
[260] "I think the lack of community pride, community loyalty, I think those things really influence the culture, the people and the way people interact with each other. […] People are weary of being scammed"
[261] "A lot of the reasons why there isn't a lot of cohesion is because you're moving to a city, or a neighborhood, and you don't take the time to know your neighbors because you know you're not gonna stay there for long. I think we need to break that mentality, even if you are gonna be here for a small amount of time."
[262] "Especially for people who do not have roots here so people that didn't go to high school here, for people who do not have been here a long time, if they do not belong to a special community […] it's hard for them to meet people, it's hard for them to make friends […] oftentimes, they find it hard to find people to associate with, neighbors are harder to approach here […] People can be more closed off here."
[263] "I don't think [the sense of community] it's that important to a lot of people here. I think the reason is because many of them have never had that. Most people here are transplants, they come from

somewhere else, whether it's California, or somewhere …[In other towns] you have a sense of attachment, which people here don't have"

[264] "[lack of community] Based on my own experience, I would say that's true. I wouldn't say that that can't change. I think part of that has to do with the transient nature of the city, where people don't necessarily grew up here."

[265] "People want to create a sense of community here, it's probably harder here because of its transient population, because it's so transient, I think people tend to cast aside the fact that people are trying to make friendships here, […] some people say 'don't make friends here because they're gonna be gone next year'."

[266] "It's hard to come here and set roots and think of long term goals, because of having the casinos, you have a lot of transitionary type of people, people come here to work to make money to then move on to wherever they think they wanna be. I don't think there's a mentality of coming here and having a quality of life here. So maybe there isn't the investment by people in their communities to know their community, because you're just here to make the money."

[267] "Ask people to describe their neighborhood more fully, and some will talk about block parties, joint garage sales, and the people they know. But most people end up talking about gated communities and closed doors and the strangers they live among. […] One man explained, "People don't know who lives next door to them." […] One result of this tenuous connection among people is that they stay separated from one another, or at least remain focused on their own individual needs and desire. When asked to come up with a motto to describe their chosen city, residents often used phrases such as "Me first," or "We're willing to help when we're confident it won't jeopardize us," and "I'm for me, and you're for you." The sense of isolation is more than just a feeling for Las Vegans."

[268] "In a town that never shuts down, someone has to run the store, work the front desk, and manage countless other tasks in this 24-hour city. As people discussed the situation around social gatherings, many would agree with the man who said, "Work schedules just don't allow you to socialize with your neighbors" or to engage in many activities with others. People described neighborhoods where it is not unusual to hear your neighbor come home from work at 3 a.m. and to rarely see them during the day. As many people shared, "It's really hard to meet people because everybody is working different hours." People feel that it is difficult enough to coordinate their own schedules, let alone find way to connect with others."

[269] "Other cities, I find it's incredibly easy to get to know people, but in this city, because of its personality, it's harder for people to wanna go out there and meet, so they complain: 'Oh, it's a hard city to meet people."

[270] "For some reason it's different here than from where I grew up. Again, because people move around more. Whereas where I lived, where I grew up, we lived in our house probably 15-20 years before we sold and moved away. Here people move more than where I grew up."

[271] "[Las Vegas] makes me feel like I need to do community building, because that's what's missing here, there's no sense of geographic ties, there's nothing like in Chicago, everything is broken up into areas and even if you're recently moved in, […] people are automatically proud to live in Chicago, whereas in Las Vegas, you get the feeling that everybody is immediately trying to get out."

[272] "That's the problem: everybody comes from somewhere else in the city. So they're coming from places that do have a sense of community, older cities maybe, they have a downtown, they have a sporting team and so then they come here, and it's like 'oh, wow, wait a minute, we don't have any of that [in Las Vegas]!'. And so I think people stay in their suburbs, they stay in their community, their local areas and really never venture out."

[273] "Back home, you used to have things like neighborhood parties where people would come together to discuss things, and if someone in the neighborhood needed help, people would get together. But I don't experience that here."

[274] "Vegas has always been a transient city: people has always been moving in and out, very few people are from Las Vegas. […] People expect you not to be in their lives in three months anyways.

[…] It's harder to build community because of that. It's harder to make these lasting bonds, and it's harder to get good deep friendships, at least there is the mindset. […] I continually have people telling me that. And I have a number of my friends telling me that they have trouble making friends because of that. […] There is this sense that it's extremely hard in Las Vegas to get this sense of community or to get something going because of maybe the transience or because of institutional barriers. […] We don't have the same longstanding history, people don't have the same roots here at least not as many people have the same roots here. There are people who have being claiming to be Las Vegans for 3 or 4 generations, that's extremely few and it's not like in other cities."

[275] "People don't get accustomed to the idea of living in Las Vegas."

[276] "A key component of any sustainable metropolitan area is the sense of attachment residents have to the area, the strength of social bonds, and feelings about their quality of life. It is clear that the Las Vegas Valley's phenomenal growth in past years has created both opportunities and obstacles to residents' sense of connection."

[277] "Focus groups offered additional insight into the complicated sense of belonging and attachment in the Valley. Participants expressed pride in the Valley's growth and its status as an international tourist destination. But they also feel that one of the costs of development is transience and impermanence in their neighborhoods, which affects their sense of attachment and belonging."

[278] "There is a lot of people who don't enjoy living here […] There is also the transient nature of the city. There are so many people who live here who don't plan to stay here, they're just here for a short time because they got a job or they want to make a bunch of money doing something and then leave, go back home. Everybody here, very few people who come here say 'this is my home', they say 'this is where I live right now, but eventually, I'll go back home'. That also makes it difficult to spend money on improving the schools, on transit system, on creating more institutions that are important because they are like 'Why should I spend this money on my taxes, when I'm not gonna stay here. You know, I have no commitment, I have no investment here'. That's definitively a problem."

[279] "There is really not that much that I like about Las Vegas to tell you the truth, except the weather and my job. I can't even say the people, because you see it's so transient. People come and go."

[280] "I always describe myself as a reluctant resident. It wasn't a destination of my map, to live at least."

[281] "[after 17 years spent in Las Vegas] I have no emotional attachment here"

[282] "When asked if they could live anywhere they want, 40% of Las Vegas residents would leave Nevada altogether."

[283] "First, the recession has to be the primary factor. Las Vegas has one of the nation's highest unemployment rates. If people can't find work here, they're likely to want to move where they believe they can get a job."

[284] "It seems some people would want to leave because jobs are unavailable and jobs were such a large force in drawing people here," Futrell said. Part of it, however, could be the sense some have that they're trapped here — by being underwater in their mortgages (more than 80 percent of valley households) or unable to find an attractive job elsewhere (U.S. unemployment rate: 9.7 percent)."

[285] "Las Vegas has always been about growth and gambling. […] This narrow focus transformed a remote watering hole on the Old Spanish Trail into an international destination of almost 2 million people. But these obsessions have come at a price. Las Vegas has pursued tourists and development at the expense of a strong sense of civic pride and community involvement. This is a great place to make a buck, but for many it's not a desirable place to live and raise a family."

[286] "In reflecting on the survey's results, local officials, residents and former Las Vegans cited the fact that local governments failed to foster a sense of community at the same pace developers threw up chock-a-block stucco homes."

[287] "Is Las Vegas such a lousy place to live that almost half the residents would leave if they could?"

[288] "I've lived in San Diego less and know my neighbors more because I can walk to the restaurant, to the grocery store, to get my hair cut ... and I see people doing the same — the sense of community is heightened because you're not always in your car".

[289] "Personally, I can't wait to leave this place. Sure, I love being able to go out at any given time and there is tons of stuff to do, but I have never met such confrontational people in any other place I have lived. There is no sense of community, communication, or culture and I attribute that to the transient population. Many come in and go out but don't stay for long, and many work different shifts and often don't get a chance to even meet their neighbors."
[290] "he can't wait to leave and I don't know if it's because he's a teenager, so whatever. He definitively doesn't want to live here. He's ready to leave."
[291] "I'm ready to get out of here! I want to move back to Boston where people actually care about you being a Ph.D. student or about your research. Here people only care if you're a waitress. I'm so ready to leave."
[292] "I would almost venture to say anywhere but Vegas! I live here and I don't hate living here, but I don't feel drawn here, I feel like as soon as I finish my Ph.D., as soon as I am done with my education, I don't feel drawn to stay here. I'll come back and I'll visit here and I'll enjoy visiting here, and Vegas has its charms but I feel like I've spent my time here."
[293] "we're probably gonna move out of Las Vegas, to tell you the truth, once I retire yeah I will leave"
[294] "Absolutely, we are gonna leave, we're leaving. The town is growing too big, it's just too large. We prefer smaller towns where the culture is not as fast-paced, you have a sense of community. We don't have that here, we don't feel like we do my wife and I."
[295] "I want to be able to sell my house and move some time, no rush. But I want to be able to leave, like in three years of so."
[296] "I'm retiring next year and people are asking me 'So are you staying?', and when I say 'Yeah!', it's like 'really??' This is just the norm here [to leave]."
[297] "What we do with the dying or the dead is really indicative of what's going on. […] in the western part of the US, and this is probably going on for the past 20 years, as a transientness of it, the increase of cremation has steadily risen. […] in the Las Vegas area, we're definitively over 60% cremations. It's a lot! But it's cheaper because you can transport the ashes back to wherever, or you don't have the sense than nobody is going to visit you or your remains at a site because your family lives everywhere else and you died here. […] It's different here, funerals tend to be smaller because you don't know as many people."
[298] "You don't have to deal with the winter here."
[299] Opportunity, hope, and a sense of possibility are what many people said they were in search of when they moved to Las Vegas."
[300] "People come here with a dream, and Vegas is the place you can do it. It's absolutely there for the asking."
[301] "I think you can be here a day or a year, whatever, a Las Vegan is somebody who is like the old pioneers, who came out West for opportunity, people who wanted something better."
[302] "Until our economy crashed, what I really liked about here is: any average person can come in here and they can carve out a little life for themselves."
[303] "You hear the whispers as soon as you come to town: *Valets can make six figures - just for parking cars*. […] It's routinely asserted that valets can earn $100,000 a year. Mostly tax-free. To park cars. […] Perhaps it's an urban legend, yet another exaggeration in a city that hypes fantasy until people believe it. Like the Las Vegas version of the Yeti, but in a spiffy uniform and sporting a tan. If this mythical being exists, we wanted to spot the well-heeled car-parker. Here's what we found in a quest to verify the existence of the six-figure valet."
[304] "one of the best middle-class jobs"
[305] "the last place in American society, where unskilled and semiskilled workers can make a middle-class wage and have those dollars create the prosperity that once was the hallmark of the unionized American working class."
[306] "Las Vegas is once again under attack, and unlike the periods of anti-Vegas sentiment in the past, this time it's also coming from the inside."

[307] "I hear you, Vegas Hater. Not that I want to, of course, but I don't really have a choice. I've been subjected to your beer-fueled anti-Vegas rants at my local watering hole. I've stumbled upon The Hate while foolishly perusing the unfiltered comments section of local newspaper websites (especially following a story about a UNLV study suggesting that one in four Las Vegas residents would rather live elsewhere). I've even suffered the tiresome refrains of friends who incessantly glamorize Portland, Ore., or Austin, Texas, as that legendary (ahem) "real city" where the beer is always colder, the people always smarter and the grass always just a little bit greener. Yeah, yeah—you want to move there and farm something, right?"

[308] "the lack of culture, the lack of friends, the lack of good breakfast joints and coffeehouses"

[309] "As far as I'm concerned, I know my neighbors. I care for people. I don't think it is a bad as people say here in Las Vegas. It's worse in places like LA."

[310] "Contrary to what people say about how hard it is to meet your neighbors, we do reach out, we've lived in this particular house for 10 years, and we were some of the last ones to move in this neighborhood. We know our neighbors."

[311] "there is more culture here than people think, they just don't look for it"

[312] "Why do I think people are still saying that there is no culture in Las Vegas? Well, I think it's because it's easy to say that. It's easy to assume there is nothing going on here."

[313] "home is what you make of it […] you do have to make an effort. If you don't you create your own lack of community"

[314] "You have to be the one looking for it [community], you're not gonna find it in your neighborhood."

[315] "You get out of here what you put into it. The city has a lot to offer, you just have to get out of there, you have to try to make friends even if it is a transient city. There are plenty of pockets of people who love to meet people, but I don't think everybody knows that. You really have to go out of your way to find people, you really do. […] It took me actually trying! [to meet people]."

[316] "We can make community wherever we want it: it's up to us!"

[317] "I would say that community is what you build, it's what you make of it, it's how much effort you put into it. Are we transitory? Yeah, but every other big city is transitory. […] I think when people say there's no community, it's because they're not looking for it, truly."

[318] "How do you foster a sense of community? Having a will to foster it!"

[319] "you can't expect culture to fall into your lap, you need to be willing to look for it and not everybody is willing to look for that. They're just willing to whine and complain that there is no culture: that's not true."

[320] "That sentiment was echoed by Lisa Mayo DeRiso, a community activist who is constantly rallying residents to various causes. "The people who say, 'I've lived here and didn't get a sense of community,' they expect the community to come to them," DeRiso said in an interview. "But the community isn't going to come to you. The future of our community, the breadth and depth of our relationships, is up to us. It's not up to commissioners or developers."'"

[321] "In many ways Las Vegas is like where I come from, Tulsa. In many ways, it's got the same Midwest mentality"

[322] "Hum hum, special?... no. It's like anywhere else. We have the same buildings, it's like anything else […] But our lives are similar to anybody who lived anywhere else. We face the same things, we live the same life, it's not any different because it's Las Vegas."

[323] "Special? NO!"

[324] "I have kids who were born and raised here, they're 40 years old, and they don't have that kind of stigma, I think it's more when you say you were born and raised here, they say 'wow, you've been here a long time!'. I think the stigma is really not here anymore."

[325] "I think the image of Las Vegas has changed over the years and it's more of a destination for everybody and not just adults, and that there's a lot more to do."

[326] "Las Vegan?.... Vegan?... Isn't it like the label that they put on people that live here?"

[327] "No, I've actually never heard that term."
[328] "No, not really. It's such a strange thing to say 'Las Vegan'."
[329] "Well, I mean, I just know that it means from the valley."
[330] "No, not at all. To me, it sounds just like vegan."
[331] "Not that particular term, no. I think most of the time when I hear Las Vegans talking about Las Vegans, it's like, they're just talking about locals."
[332] "Yeah. [silence] I'm not sure what! Because, where I'm from, we're called Hoosiers, and there is a real kind of community: 'I'm an Indiana native, I've been raised here all my life, I'm proud to live here' kind of mentality, kind of a community ethic, and here there just does not seem to be, like, you can call yourself that [a Las Vegan] but I don't know how you would participate in something like that."
[333] "I would tell people I'm from Las Vegas but I wouldn't call myself a Las Vegan."
[334] "I don't feel like one because I wasn't born here. […] I will always be a New Yorker no matter where and when, so no I don't consider myself a Las Vegan."
[335] "No [I don't consider myself a Las Vegan]. I can't be proud of this town because of its legacy. […] I'm from somewhere else."
[336] "No I wouldn't say I'm a Las Vegan. I'd say I lived here for 13 years but I feel like I'm a Midwesterner or from Chicago. […] No, I don't think I'll ever feel like a Las Vegan […] I think [Las Vegas] is where we live but not where I'm from"
[337] "But at the same time, I don't feel like one. A few weeks ago I was in Seattle for vacation. [When] asked where I was from, I would always reply, 'Oh, I live in Las Vegas but I'm from Kansas.' I don't know how long I have to live here before I will start answering that I'm from Las Vegas. I think if I were to move to a new city and was asked where I was from, I would still explain that I lived in Las Vegas for X amount of years, but I'm from Kansas. I like living here, but when I think about getting married and raising a family, I don't envision it happening here. Maybe if I did, I would feel more like I was from here."
[338] "Yeah, I use it a lot. People ask me where I'm from, I say: 'I'm a Vegan !'. I don't say California where I was born, I've been here since I'm 17."
[339] "Yeah, I feel like one. I feel proud."
[340] "My friend Raplh is really proud and I think he calls himself that, 'the Las Vegan'."
[341] "Las Vegan? I think it's a thing of pride. Yeah, it means something to me: it means that I live in the greatest city on earth, it means that I live in a city that attracts people from all over the world, it means that I'm a Las Vegan, it means that I am proud of my city, that I can say I love Las Vegas and I consider myself a Las Vegan."
[342] "Yeah, it gives me a sense of place, a sense of purpose. I definitively, yeah, I am a Las Vegan. And I'm comfortable with that, I mean, I would never back down to anybody who'd say: 'oh, you live in Las Vegas?...', 'well yeah!'."
[343] "It means I'm from a place at people are curious about. They really want to know."
[344] "Maybe [it means] someone that came here to take a chance and tried something new."
[345] "Oh yes. You have to want to be here."
[346] "I'm very defensive about [being a native]. It drives me up the wall when people say… it's not that they say natives, some of them do, but a lot of them are like:
'oh, I'm from Las Vegas.
Oh? Born and raised?
No.
Well then where are you *from*???'
I definitively get territorial of that. Essentially since we are at this lower end because there is less of us. It's an identity we hang out to I guess."

[347] "People would be here for 10 years and would call themselves natives, but to me it's when you're born and raised. I'm offended by that: 'no, you're *not* a native, don't call yourself a native!'. If you were born here, you're a native, if you're not, you're not!"
[348] "That was something that hurt me when I was younger at school, like, 'I'm a native', I've lived here for my whole life, we moved here from California when I was 7', and I was like 'so you're *not* a native!'."
[349] "I call myself a Nevadan, more than a Las Vegan."
[350] "Most people who are from Vegas, who have spent most of their lives here seem to be either very proud of Vegas and want to own being from Vegas and want to own the Vegas experience and not the Strip, and want to be Vegas people; or they utterly hate it and all they talk about are the way they can't wait until they're able to afford to move out of here, move to California or move to wherever else, and they just can't stand it here."
[351] "I have a very conflicted view with that. I've lived here longer than I lived anywhere else, I've lived here about a half of my life! […] If I'm not a Las Vegas, I'll be like an Albuquerquian because I've lived there for 6 years, but I don't feel like an Albuquerquian, and if I'm not a Las Vegan, I feel like a person without a city! I guess I'm a Las Vegan but I don't feel like I say that proudly, I don't feel like I take that on voluntarily, I feel that I say that reluctantly, like I say that 'I guess I'm a Las Vegan because I'm not anything else, that's what I am by default'. And I came to that realization one day and I almost felt like upset or sad. […] I don't see myself wanting to stay in Las Vegas and there are certain elements of my history and my personality that are very definitively linked to Las Vegas: like my high school graduation was at a casino! […] I don't have very many things from Las Vegas that I can say are unique and dear to my heart; I have memories but I can't say that I have things, just memories. […] It's with this reluctance that I identify myself as a Las Vegan. And when I go back home… Even there, when I say 'back home', I mean go back to Denver! It seems bizarre to me to say I'm a Las Vegan, 'cause I don't feel like I hold Las Vegas in my heart, even though I've lived here almost half of my life."
[352] "Regardless of the number of years people have lived in Las Vegas, whether native or new resident, they used words like "young" or "immature" to describe the community. It is clear that people love their community's youthfulness, but all youthful times bring growing pains. A business leader explained the challenge this way, "'We're like a gangly teenager, trying to grow up fast, still making a lot of stupid mistakes, trying to do right, but struggling to find a sense of purpose, a sense of values'. [We are] "A youthful city trying to grow up"."
[353] "Las Vegas is, after all, the youngest big city in the country, and as a "youthful" place, it is prone to make some mistakes, to meet a few bumps in the road. […] I see the situation akin to that moment for many young adults when they face a crisis that forces them to grow up, take responsibility, and grapple with the struggles of adulthood. As the city enters its second hundred years of life and leaders and residents ask themselves what they, collectively, want to be when they grow up, perhaps the wake of the Great Recession will be a similar moment."
[354] "Las Vegas is like a puppy with a huge head and big paws and that needs to wait to grow up to have a harmonious body." – "It's true that in some ways Las Vegas is a teenager that needs to mature."
[355] "We need to remind people: we are young, we're still trying to figure out how to act. […] We're another generation away from creating traditions in this city that will help it feel more confident about itself and going into the future."
[356] "So there's like the hierarchy of the attached values to the city: and the longer you're here, the more valuable you think it is, but the shorter you're here, the more ephemeral you're gonna see it, and because we have so many more of those [second type of people] I think that it negatively impacts the city"
[357] "my home was built in 1977 so it's like *really* old for Las Vegas"
[358] "culture of rebirth and renewal, reinventing the city"

[359] "Like clean government in Chicago, healthy air in Los Angeles and sizzling night life in Salt Lake City, a list of urban oxymorons might be topped by 'historic preservation in Las Vegas'."
[360] "The spirit of Vegas is not about what happened yesterday, Vegas is about what happens today and tomorrow."
[361] "Decay is not something we do in Las Vegas – it simply isn't tolerated. Ah, Vegas, the grand city of reinvention, where the patina of time is immediately whitewashed. Where buildings are imploded and scraped away, erasing the past […]"
[362] "we used to watch a lot of casino implosions when I was younger, […] you would go there and you would see the casino implode, then there be fireworks and things like that. That's part of Las Vegas' culture, that rebuilding, so I don't see it as a bad thing that you don't have these long lasting buildings."
[363] "It's different, that's all. If you're like from the East coast, and then you come here, it is a really strange comparison, because on the East coast, they have like buildings that are like hundreds of years old, and like if you're from Europe, there's like centuries [old], like [they have] this great history. But if you're just from here and all you know is here, then you don't really have anything to compare. I've never have anything to compare. It's ok to me if that there is not that much history, old buildings and things like that. I think it's mainly because I've been here my whole life, maybe that's why I don't complain so much."
[364] "commemorate and celebrate the 100th birthday of Las Vegas"
[365] "to recognize historic places and events that shaped the Las Vegas community"
[366] "The Pioneer Trail is a journey through early Las Vegas, celebrating the lives of many people who helped build this unique city. Each forged a valuable link in the chain of history that binds this community together and connects it to others. Sharing this knowledge encourages us to reflect on how the events of the past have shaped the present, and what legacy we, as members of our own communities, would like to leave for future generations."
[367] "Las Vegas Diamond Jubilee: 1905-1980. Historic Marker."
[368] "Historic Site. This light standard was placed at the entrance to the Las Vegas Union Pacific Railroad Station in 1937. The depot was removed in 1970 to make way for the Union Plaza Hotel. Mr. Frank Scott, Chairman of the Board of Union Plaza Hotel preserved this relic of the city's past; now it has been placed at this location to commemorate the 75th anniversary of the City of Las Vegas."
[369] "Auction Site. On May 15, 1905, in this area, the city of Las Vegas was founded with the auction of lots in Clark's Las Vegas Townsite by San Pedro, Los Angeles & Salt Lake Railroad and Las Vegas Land & Water Company, predecessors of Union Pacific Railroad and Upland Industries Corporation in Nevada."
[370] "We see Nevada as a place where historic properties are preserved, interpreted and reused for their economic and intrinsic values and for future generations to appreciate."
[371] "Historic buildings and sites are inherently marketable elements of urban form that promote a community's distinct identity. The positive economic value of preserving historic urban areas for cultural and heritage tourism has long been substantiated. Historic downtowns perpetuate the character and ambience, creating an authentic experience for both residents and visitors that cannot be found elsewhere. Preservation not only has intrinsic value but can also stabilize and improve the value of adjacent buildings and promote neighborhood enhancement."
[372] "It's really not the commission's responsibility to be the watchdog for some of these things."
[373] "We always had problems getting the general public involved. […] We have never been able to attract anybody [younger] to care."
[374] "Advocating for historic preservation in Las Vegas is not always easy. The majority of the population has moved to the city over the last 20 years and many still regard where they came from as home. Getting them to realize that Las Vegas has a past that is more than Bugsy Siegel and the mob as well as the Strip is a challenge all historic preservation groups face."

[375] "There is little to no value to preservation here in the city. As a person who really loves and appreciates history, it really devastates me to know that eliminating the past is such a convenience for the town, and it's just like, I think, like the reminiscence of there's no value for the old, and the perceived notion of decrepitability, and that everything has to be new, has to be shining, everything has to be bright. […] I don't like the lack of permanence"
[376] "Stuff like that that you can talk about and say but that you can't show because they blew the thing up. I don't even know what's built there now."
[377] "The loss of the Stardust, he said, is particularly disappointing. "Having been born and raised here in Vegas, it's always been a rock," he said of the resort. "In this ever-changing city, the Stardust was always there. I wouldn't say I'm as upset as I am disappointed, that we as a city have no sense of preserving our past and heritage, no matter how tacky or out-of-date it may be."
[378] "A National Register district identifies; a local district protects."
[379] "The Historic Neighborhood Overlay District […] is hereby established to preserve the distinctive historic, economic, cultural, paleontological, or archeological character of a residential neighborhood, helping to enhance the intellectual and social experiences within Clark County."
[380] "perceived incursions on private property rights, fear of additional expenditures, fear of displacement and gentrification, apathy, development pressure and lack of awareness of the significance of historical resources."
[381] "This subchapter is intended to balance two competing interests: the value to the community of these significant [historic] properties and sites, and the rights of the property owners whose interests are at stake."
[382] "They see [historic designation] as a huge infringement of their property rights."
[383] "Answers To Frequently Asked Questions About Historic Designation"
[384] "How will an historic district designation impact property values?"
[385] "People were told having a historic designation would lower their property values, the Historic Commission would act as an HOA and residents would need approval just to plant a rose bush."
[386] "I don't see how this would do any good except add another layer of government."
[387] "I'm always a little bit amazed at the misinformation and the feeling that people's rights are being taken away," he said."
[388] "it was this whole Titanic thing that brought us together. We'd get hundreds of people at the meetings, because they really wanted to fight it"
[389] "Home to some of Las Vegas's most distinguished residential architecture, the 120-acre John S. Park neighborhood offers an old-fashioned, down-home feeling of tranquility within a half mile of the glitz and glamour of the city's adjacent and world renowned Strip."
[390] "neighborhood gateway, its namesake and its anchor tenant"
[391] "This is for Las Vegans, the locals, the creators of art, makers of music and changers of the guard. This one isn't for the tourists; they got the Strip, the fancy pool parties, the shiny slot machines and electric neon nights. But this [freeze frame on the Huntridge], this is ours. This is our place, our legacy, our icon, our future. We're planting a flag firmly in the Downtown sand and it says: 'The Huntridge'. This is about more than a place created by the people for the people; this is a place *of* the people.
Let's take back the neighborhood, let's take back downtown, let's take back Las Vegas and let's take back the Huntridge. Let's bring back a historic landmark known for first gigs, first dates, firsthand encounters of legendary moments. Let's crank up the music, let's put on a show, let's celebrate the contrary and let stage an epic encore. Let's save the Huntridge.
Are you in?"
[392] "The significance of iconic neon signage to Las Vegas' historic identity as a tourist destination can not be understated. The evolution of signage design in Las Vegas is often considered as more important than the buildings themselves for the signs' reflection of contemporary architectural, marketing, cultural and technological trends. […] Historic signs give continuity to public spaces, becoming part of the community memory. They sometimes become landmarks in themselves."

[393] "The city teamed up with a nonprofit board to create an educational and entertaining museum dedicated to the pivotal role that organized crime and law enforcement played in Las Vegas' colorful history. […] City leaders anticipate the museum will serve as a cornerstone for other entertainment-oriented venues that will entice visitors to the downtown area."
[394] "The Plan sets forth a long-term strategy to re-establish Downtown Las Vegas as the region's premier artistic, cultural, civic, financial and urban residential center of the valley."
[395] "Fremont Street is gone! It' just gone. Nothing that I remember is there. It's just a carny place now, it's just… […] I enjoyed it when I was a kid. I enjoyed walking downtown and spend Saturdays you know: going through the stores and hit the 50 cents hamburgers, whatever. And when I was in highschool, we would cruse Fremont and where the Union Plaza is now it used to be a train station, I mean that's what is was, the Union Railroad Station, and we would go down and they had a great big circular lawn in the front and we'd go down and circle the lawn and come back down Fremont and that's what we did on Friday night you know. And you'd wave to people you knew. That's what I remember of Fremont and now it's …. [pause] it's pretty sad actually. I don't care for downtown at all, and the rest of Fremont Street, once you pass like 6th street, it's pretty grungy, run down."
[396] "I don't like that there is really no central area, a pedestrian area that you can walk around in. There used to be a downtown, along Fremont Street. When we first moved here [1982?] there were stores down there and occasionally we would go down and buy things downtown. It was a pedestrian area. But now there really isn't that."
[397] "When you go to other cities for conference, every other city seems to have a downtown. And Las Vegas doesn't have a downtown, I mean depending on who you talk to, I don't want to offend anybody, but there really isn't like a downtown, downtown where everybody kind of aggregates, [where] they go to the football game or the baseball game and then afterwards they spilled out into the restaurants and get a bite to eat before they head back to the suburbs. You really don't get that here, you know, you just have really the Strip and it's kind of a downtown but there's really no center, a central place everybody loves to go, like a downtown. Like a city at the heart of a big metro. You don't really get that per se. Whenever I go down to [downtown], Fremont Street, when you go down there, do you feel like you're downtown in a major city? You really don't. You don't have tall skyscrapers, you don't have a lot of the same elements you would see if you were going to a similar city like in the Midwest. […] Here you really just have the Strip: I think when most people think of Las Vegas they think of the Strip and that's not a downtown, that's just a place where tourists like to go. You need to have a downtown area."
[398] "to turn around the urban decay in downtown Las Vegas"
[399] "The RDA promotes the redevelopment of downtown Las Vegas and surrounding older commercial districts by working with developers, property owners and the community to accomplish beneficial revitalization efforts, create jobs and eliminate urban decay."
[400] "a full-bodied metropolitan experience never before available in Las Vegas."
[401] "A true mixed-use development, Union Park is envisioned to define the very essence of downtown living. A place to window shop, meet friends for coffee or dinner, conduct business, visit an art gallery and take in a concert or the ballet"
[402] "It is planned to be a place for those who live and work in southern Nevada to gather, dine, shop, people-watch and enjoy its many cultural and entertainment offerings. In the city's historic downtown, Union Park will be Las Vegas' only authentic urban center."
[403] "Symphony Park is a harmonious blend of diverse developments which, together, create the first modern-day city neighborhood in Las Vegas. […] It is a place that will finally give those who live and work in Las Vegas the authentic and inclusive urban experience they have been seeking and that they deserve."
[404] "In the years to come, as the new skyline of the Southwest grows in prominence, the image of Las Vegas will evolve past the glitz and the glamour of the Strip and far beyond the images of Summerlin and Green Valley. Union Park will be a centralizing force for the city – tying together already well-

established areas, and complementing the overall image of the Las Vegas metropolitan area. The foundation of Las Vegas will be complete. True culture. Urban vibe. Union Park will become the obvious gathering place for the generations of sophisticated, progressive minds that call Las Vegas home."

[405] "Geared heavily toward the local population, Union Park will offer a walkable collection of residential, retail, office and entertainment opportunities unlike anyplace else in the City."

[406] "The residential neighborhood objective is to create a 24 hour neighborhood, with full-time residents, rather than only part-time residents."

[407] "Union Park is a real standout in a city where most major development caters to tourists."

[408] "Home to the city's most important civic, cultural and medical facilities, Symphony Park's world-class offerings are appealing to locals and tourists"

[409] "This cultural complex enables Southern Nevada to take its place on an international stage, celebrating artistic excellence, education and culture from around the world."

[410] "As its name suggests, Symphony Park is quickly becoming the cultural and artistic center of Southern Nevada through The Smith Center for the Performing Arts."

[411] "If we have to be a world class city, we have to have pride and world class buildings. […] There is an intrinsic value in having pride in our community."

[412] "THIS WILL BE THE SEASON THAT STARTS IT ALL
The season that makes history
The one people will talk about
The very first
The very best
And when they ask you
Years from now
You can proudly say
I WAS THERE"

[413] "Capturing the timelessness, architectural relevance and community impact of the Hoover Dam, The Smith Center for the Performing Arts was designed to be an enduring centerpiece for the arts in Las Vegas and Southern Nevada. In a city where buildings have a limited lifespan, there are three key words that inspired the design of The Smith Center: elegant, tasteful and lasting."

[414] "A walk at a leisurely pace."

[415] "a project that would boost the economy through job creation as part of the city's economic stimulus plan. […] The project has been an integral part of a broader downtown redevelopment plan that has created thousands of jobs, stimulated private investment and generated millions in new tax revenue to the city."

[416] "This is a game changer for Southern Nevada," said Mayor Oscar B. Goodman. "This move will bring about a critical mass of creative persons to the inner core of Las Vegas in addition to causing a significant shot in the arm for the economy and for new jobs."

[417] "We realized those campuses were actually really insular and didn't contribute or interact with the community around them," he says. "We decided to turn it inside out, and rather than invest in the campus solely, let's invest in the community ecosystem, which will then feed upon itself and become a win-win-win for employees, for Zappos, for local businesses, for the city."

[418] "The idea went from 'let's build a campus' to 'let's build a city.'"

[419] "a Silicon Valley wunderkind with a Midas touch"

[420] "the Zappos brand is prominent in Vegas, to say nothing of the Zappos mystique that has captured the imagination of downtown boosters, city councilmen and two Goodmans."

[421] "Mayor Oscar Goodman: "Today is a transaction which is going to affect forever the social fabric of our community. The way we think about ourselves and our inner core will be different from this moment forward. We have been validated today. We've been legitimated. ... We're major league."
Councilman Gary Reese: "From my heart, this is big. … Mr. Hsieh, thank you very much."

Councilman Steven Ross: “The values of downtown properties have just changed, in just a conversation today at this meeting.”
Goodman: “There are certain watershed moments ... and this is one of them.””
[422] “We are a group of passionate people committed to helping transform Downtown Las Vegas”
[423] “In general […] we are approaching things differently from city revitalization projects anywhere is that most of those are really driven top down with some sort of master plan or building these great big buildings. We are really thinking about it much more organically being driven by the community. Our role at Downtown Project is really more about accelerating people's dreams and passions and supporting them on that. I think that is the only way you can build an authentic sense of community. You can't dictate what the neighborhood is going to look like. But you can definitely help support and accelerate people's dreams and visions.“
[424] “But for us, the community and the locals are first. And if we happen to create something that's really, really cool as a community and they want to come visit, that is awesome.”
[425] “**What’s with all the hipsters trying to gentrify downtown?**
[…] So, after decades of decline that soured the soul of Las Vegas into a scary urban caricature, I wouldn’t classify the repurposing of vacant buildings as bad gentrification. Rather, Fremont East’s rebound counts as the start of the re-establishment of a productive and positive urban environment. Yes, downtown needs a full-size grocer, more retail to complement the new bars and restaurants, and a community-minded approach to deal with the inevitable culture clash. But those will come, as will a diverse population of productive residents.”

BIBLIOGRAPHIE

Bibliographie

AAG – Association of American Geographers (2009) *Association of American Geographers Newsletter*, vol. 44, n°2, février.

ABU-LUGHOD Janet (1999) *New York, Chicago, Los Angeles. America's Global Cities*, Minneapolis/Londres, University of Minnesota Press.

ALLEN Marshall (2006a) "Friendly neighbors often waved off in Las Vegas", *Las Vegas Sun*, 10 juillet.

ALLEN Marshall (2006b) "It's a myth, now park it", *Las Vegas Sun*, 27 août.

ANDERSEN Kurt et PAINTON Priscilla (1994) "Las Vegas, U.S.A. **",** *Time Magazine*, 10 janvier.

APPLIED ANALYSIS (2008) *Las Vegas Perspective, 28th edition*, Las Vegas.

APPLIED ANALYSIS (2009) *2010 Las Vegas Perspective 30th Annual Edition*, Las Vegas.

ARRAULT Valérie (2010) *L'Empire du kitsch*, Paris, Klincksieck.

BADARIOTTI Dominique (2002) « Les noms de rue en géographie. Plaidoyer pour une recherche sur les odonymes », *Annales de géographie*, n°625, vol.111, pp.285-302.

BAIGORRI Manuel (2009) "World's 20 largest casinos", Businessweek.com, posté le 27 août, images.businessweek.com/ss/09/08/0825_worlds_largest_casinos/index.htm.

BAUDRILLARD Jean (1981) *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée.

BEAN YANCEY Kitty (2012) "No slots or showgirls at new Vegas culture megacenter", *USA Today*, 22 mars.

BEAUREGARD Robert (2003) "City of Superlatives", *City and Community*, vol.2, n°3, Septembre, pp.183-199.

BÉGOUT Bruce (2002) *Zéropolis : l'expérience de Las Vegas*, Paris, Allia.

BENSTON Liz (2005) "Neighborhood Draw", *Las Vegas Sun*, 12 décembre.

BERNS Dave et RYAN Cy (2012) "Gambling makes up smallest chunk ever of casino revenue", *Vegas Inc.*, 6 janvier.

BERQUE Augustin (1994) « Fondation de l'urbanité japonaise » *in* GHORRA-GOBIN Cynthia (dir.) *Penser la ville de demain. Qu'est-ce qui institue la ville ?*, Collection « Géographie et Cultures », Paris, L'Harmattan, pp.51-54.

BERRY-CHIKHAOUI Isabelle (2009) « Les Notions de citadinité et d'urbanité dans l'analyse des villes du Monde arabe. Essai de clarification », *Les Cahiers d'EMAM*, « Urbanité et citadinité dans les grandes villes du Maghreb », n°18, Juillet, pp.9-20.

BERTHELOT Jean-Michel (dir.) (2003) *Figures du texte scientifique*. Paris, PUF.

BETHEMONT Jacques et BREUIL Jean-Michel (1995) *Les Etats-Unis : une géographie régionale (2e édition)*, Paris, Masson.

BILLARD Gérald (1999) *Citoyenneté, planification et gouvernement urbain aux Etats-Unis. Des communautés dans la ville*, Paris, L'Harmattan.

BILLARD Gérald (2009) *Gouverner, aménager, habiter les métropoles des (ex)nouveaux mondes anglo-saxons (Etats-Unis, Australie, Canada)*, Habilitation à Diriger des Recherches, Université de Rouen.

BLACHARSKI Dan (2013) "Techie.com's Ten Most Unexpected Cities for High Tech", Techie.com, publié le 8 avril, techie.com/techie-coms-ten-most-unexpected-cities-for-high-tech-innovation/.

BLM – Bureau of Land Management (2008) *Southern Nevada Public Land Management Act: 10-Year Report to Congress*, Denver, Bureau of Land Management.
BLM – Bureau of Land Management (2010) *Red Rock Canyon National Conservation Area, Fiscal Year 2010 Manager's Report*, www.blm.gov/.
BLUMENBERG Evelyn et EHRENFEUCHT Renia (2008) "Civil liberties and the regulation of public space: the case of sidewalks in Las Vegas", *Environment and Planning A*, vol. 40, pp.303-322.
BOJE David (2001) "Introduction to Deconstructing Las Vegas", *M@n@gement* "Special Issue: Deconstructing Las Vegas", vol. 4, n°3, pp. 79-82.
BONNEMAISON Joël (1981) « Voyage autour du territoire », *L'Espace géographique*, tome 10, n°4, pp.249-262.
BORER Michael (2008) *Faithful to Fenway. Believing in Boston, baseball, and America's most beloved ballpark*, New York, New York University Press.
BOWERS Michael W. (2006) *The Sagebrush State. Nevada's History, Government, and Politics (Third Edition)*, Reno, University of Nevada Press.
BOYER Richard et SAVAGEAU David (1982) *Places Rated Almanac: Your guide to finding the best places to live in America*, Chicago, Rand McNally Company.
BRENNER Neil et THEODORE Nik (eds.) (2002) *Spaces of neoliberalism: urban restructuring in North America and Western Europe*, Malden, Blackwell.
BRENTS Barbara et HAUSBECK Kathryn (2007) "Marketing Sex: US Legal Brothels and Late Capitalist Consumption", *Sexualities*, vol.10, n°4, octobre, pp.425-439.
BRITANNICA (2010) "Sinning and Urban Sprawling in Las Vegas (Picture Essay of the Day)", Encyclopaedia Britannica Blog, consulté le 14 janvier 2013, www.britannica.com/blogs/2010/10/sinning-and-urban-sprawling-in-las-vegas-picture-essay-of-the-day/.
BRUEGMANN Robert (2005) *Sprawl: A Compact History*, Chicago, University of Chicago Press.
BRUNET Roger et *alii* (1992) *Les Mots de la géographie*, Montpellier, RECLUS.
BRYMAN Alan (2004) *The Disneyization of Society*, Londres / Thousand Oaks, SAGE.
BULOT Thierry et VESCHAMBRE Vincent (dir.) (2006) *Mots, traces et marques. Dimensions spatiales et linguistiques de la mémoire urbaine*, Paris, L'Harmattan.
BUNGE William (1962) *Theoretical Geography*, Lund, Université de Lund.
BUSH Gregory W. (1999) ""Playground of the USA": Miami and the Promotion of Spectacle", *Pacific Historical Review*, vol. 68, n°2, Mai, pp.153-172.

CAMPANELLA Richard (2008) "The Lexicon of Place: Deconstructing New Orleans' Names, Nicknames, and Slogans", *Bienville's Dilemma. A Historical Geography of New Orleans*, Lafayette, University of Louisiana Press, pp.279-288.
CARÉ Sébastien (2009) *La pensée libertarienne : genèse, fondements et horizons d'une utopie libérale*, Paris, Presses Universitaires de France.
CARÉ Sébastien (2010) *Les Libertariens aux Etats-Unis. Sociologie d'un mouvement asocial*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes.
CARR Adrian (2001) "Understanding the "Imago" Las Vegas: Taking our Lead from Homer's Parable of the Oarsmen", *M@n@gement* "Special Issue: Deconstructing Las Vegas", vol. 4, n°3, pp. 121-140.
CARROLL Rory (2013) "Downtown Las Vegas may have found what it's looking for", *The Guardian*, 24 mars.

CENSUS BUREAU (2012) "2010 Census Urban Area Facts", www.census.gov, page créée le 26 mars 2012, consultée le 15 janvier 2013, www.census.gov/geo/www/ua/uafacts.html.
CHARMES Eric (2006) *La rue, village ou décor ? Parcours dans deux rues de Belleville*, Grâce, Créaphis.
CHARMES Eric (2010) « Faut-il lutter contre l'étalement urbain ? », Entretien par Stéphane Füzesséry et Nathalie Roseau, publié sur le site « La vie des idées » le 29 juin, consulté le 25 janvier 2013, www.laviedesidees.fr/Faut-il-lutter-contre-l-etalement.html.
CHATTERJEE Ipsita (2009) "Deconstructing Vegas: A Class Project?", *Human Geography*, vol. 2, n° 2, pp.83-85.
CHIVALLON Christine (2003) « Une vision de la géographie sociale et culturelle en France », *Annales de géographie*, n°634, pp.646-657.
CHOATE Alan (2009) "Westleigh Historic District plan might be history", *Las Vegas Review-Journal*, 16 novembre.
CHOAY Françoise (1994) « De la ville à l'urbain. Entretien avec Françoise Choay », *Urbanisme*, n°309, novembre-décembre, pp.6-8.
CHOAY Françoise (1999) « Le Règne de l'urbain et la mort de la ville » in DETHIER Jean & GUIHEUX Alain (dir.) *La Ville, art et architecture en Europe, 1870-1993. Catalogue d'exposition*, Paris, Editions du Centre Pompidou.
CITY OF HENDERSON (2004) *Henderson, 50 years. An American Journey*, Henderson.
CITY OF LAS VEGAS (2000) *Las Vegas 2020 Master Plan*.
CITY OF LAS VEGAS (2009) *Las Vegas Downtown Centennial Plan*.
CITY OF LAS VEGAS (2010a) *Las Vegas 2020 Master Plan – Population Elements*.
CITY OF LAS VEGAS (2010b) *Historic Properties and Neighborhoods Preservation Plan Element*, Department of Historic Preservation.
CLARK COUNTY (2008) *Clark County Nevada Population Forecast 2008-2035*, Center for Business and Economic Research (CBER), University of Nevada Las Vegas, juin.
CLIFFORD-CRUZ Rebecca (2011) "Rankings and Lists: Las Vegas rated on plenty of bizarre lists", *Las Vegas Sun*, 10 août.
COOLICAN J. Patrick (2011) "To the sociologists: If you don't like Vegas, don't come back", *Las Vegas Sun*, 29 août.
COONTS Deborah (2011) "Shallow Me" *in* DICKENSHEETS Scott (ed.) *Fade, Sag, Crumble. Ten Las Vegas Writers Confront Decay*, Las Vegas, CityLife Books, pp.108-120.
CURTIS Lynette (2011) "More budget cuts looming for North Las Vegas", *Las Vegas Review Journal*, 7 avril.

DANIELSON Michael N. (1997) *Home Team. Professional Sports and the American Metropolis*, Princeton, Princeton University Press.
DAVIS Mike (2000) *Magical urbanism: Latinos reinvent the US city*, New York, Verso.
DAVIS Mike (2002) "Class Struggle in Oz" *in* ROTHMAN Hal et DAVIS Mike (eds.) *The Grit beneath the Glitter: Tales from the Real Las Vegas*, Berkeley, University of California Press, pp.176-184.
DEAR Michael et FLUSTY Steven (1998) "Postmodern Urbanism", *Annals of the Association of American Geographers*, vol. 88, n° 1, pp. 50-72.
DEAR Michael (2000) *The Postmodern Urban Condition*, Oxford/Malden (MA), Blackwell.
DEBARBIEUX Bernard (1995) « Le lieu, le territoire et trois figures de rhétorique », *L'Espace géographique*, vol.24, n°2, pp.97-112.

DEBARBIEUX Bernard (2006) « Prendre position : réflexions sur les ressources et les limites de la notion d'identité en géographie », *L'Espace géographique*, n°4, tome 35, pp.340-354.
DEPAULE Jean-Charles (dir.) (2006) *Les Mots de la stigmatisation urbaine*, Collection « Les mots de la ville », Paris, UNESCO / Maison des sciences de l'homme.
DICKENS David (2011) "Is Las Vegas a "Real City"?", *UNLV Gaming Research & Review Journal*, vol.15, n°2, pp.119-120.
DICKENSHEETS Scott (ed.) *Fade, Sag, Crumble. Ten Las Vegas Writers Confront Decay*, Las Vegas, CityLife Books.
DIDELON Valéry (2011) *La controverse Learning from Las Vegas*, Wavre, Editions Mardaga.
DIDIER Sophie (2001*) Une île dans la ville ? Invention, négociation et mise en pratique du modèle de ville Disney à Anaheim (Californie), 1950-2000*, Thèse de doctorat en géographie, sous la direction de George Cazès, Université Paris I.
DI MEO Guy (2004) « Composantes spatiales, formes et processus géographiques des identités », *Annales de Géographie*, n°638-639, tome 113, pp.339-362.
DOLLFUS Olivier (1996) *La Mondialisation*, Paris, Presses de Sciences Po.
DORRIER-APPRILL Elisabeth et GERVAIS-LAMBONY Philippe (dir.) (2007) *Vies citadines*, Paris, Belin.
DRIGGS Don et GOODALL Leonard (1996) *Nevada Politics and Government: Conservatism in an Open Society*, Lincoln, University of Nebraska Press.
DUMONT Marc et DEVISME Laurent (2006) « Les métamorphoses du marketing urbain », *EspacesTemps.net*, www.espacestemps.net/articles/les-metamorphoses-du-marketing-urbain.

ÉCO Umberto (1985) *La Guerre du faux*, Paris, Le Livre de Poche Grasset.
ECKHOUSE Brian (2009) "Nevada: the nation's cremation capital", *Las Vegas Sun*, 10 avril.
EGAN Timothy (2001) "Las Vegas Bet on Growth But Doesn't Love Payoff", *The New York Times*, 26 janvier.
ESCAFFRE Fabrice (2011) « Espaces publics et pratiques ludo-sportives : l'expression d'une urbanité sportive », *Annales de géographie*, vol. 4, n°680, pp.405-424.
EUMANN Ingrid (2005) *The Outer Edge of the Wave: American Frontiers in Las Vegas*, Francfort, Peter Lang.

FINDLAY John (1986) *People of Chance: Gambling in American Society from Jamestown to Las Vegas*, New York, Oxford University Press.
FISHMAN Robert (1987) *Bourgeois Utopias: the Rise and Fall of Suburbia*, New York, Basic Books.
FLORIDA Richard (2002) *The rise of the creative class*, New York, Basic Books.
FOGELSON Robert (1967) *The Fragmented Metropolis: Los Angeles, 1850-1930*, Cambridge, Harvard University Press.
FOGELSON Robert (2001) *Downtown. Its Rise and Fall, 1880-1950*, New Haven / London, Yale University Press.
FOSTER Jonathan (2009) *Stigma Cities. Dystopian urban identities in the United States West and South in the Twentieth century*, Thèse de doctorat en histoire, sous la direction de David M. Wrobel, Université UNLV.
FREY William (2012) *Population growth in metro America since 1980*, Washington D.C., Metropolitan Policy Program – Brookings Institution.
FRIEDEN Bernard et SAGALYN Lynne (1990) *Downtown, Inc. How America Rebuilds Cities*, Cambridge, MIT Press.

FRIESS Steve (2004) "A firm hits jackpot on Las Vegas ads. Campaign phrase enters the lexicon", *Boston Globe*, 28 mars.
FRIESS Steve (2007) "Stardust Hotel-Casino in Las Vegas is Demolished", *The New York Times*, 13 mars.
FUAT FIRAT A. (2001) "The Meanings and Messages of Las Vegas: The Present of Our Future", *M@n@gement* "Special Issue: Deconstructing Las Vegas", vol. 4, n°3, pp. 101-120.
FUTRELL Robert et *alii* (2010a) *Las Vegas Metropolitan Area Social Survey, 2010 Highlights*, Las Vegas Metropolitan Area Research Team, Department of Sociology, UNLV.
FUTRELL Robert et *alii* (2010b) *Your City Your Way Initiative, Final Report*, Las Vegas Metropolitan Area Research Team, Department of Sociology, UNLV.

GALLAGHER Leigh (2012) "Tony Hsieh's new $350 million startup", *Fortune*, mis en ligne le 23 janvier, tech.fortune.cnn.com/2012/01/23/tony-hsieh-las-vegas-zappos/.
GARREAU Joel (1991) *Edge City: Life on the New Frontier*, New York, Doubleday.
GENERAUX Gigi (2012) "The Huntridge Theater: Sin City's Streamline Moderne", *Blvds. LV*, Avril.
GEORGES Pierre (1970) *Dictionnaire de la géographie*, Paris, Presses Universitaires de France.
GERVAIS-LAMBONY Philippe (2003) *Territoires citadins : 4 villes africaines*, Paris, Belin.
GERVAIS-LAMBONY Philippe (2004) « De l'usage de la notion d'identité en géographie. Réflexions à partir d'exemples sud-africains », *Annales de Géographie*, n°638-639, tome 113, pp.469-488.
GHORRA-GOBIN Cynthia (1997) *Los Angeles. Le mythe américain inachevé*, Paris, CNRS Editions.
GHORRA-GOBIN Cynthia (dir.) (2001) *Réinventer le sens de la ville : les espaces publics à l'heure globale*, Paris, L'Harmattan.
GHORRA-GOBIN Cynthia (2003) *Villes et société urbaine aux Etats-Unis*, Paris, Armand Colin.
GHORRA-GOBIN Cynthia (2006) *La Théorie du* New Urbanism. *Perspectives et enjeux*, La Défense, Direction générale de l'urbanisme, de l'habitat et de la construction.
GHORRA-GOBIN Cynthia (2011) « Le *New Urbanism*, marqueur de fragmentation urbaine ? », *Cahiers de géographie du Québec*, vol.55, n°154, avril, pp.75-88.
GHORRA-GOBIN (2012) « L'espace public : entre privatisation et patrimonialisation », *Esprit*, novembre, pp.88-98.
GILLHAM Oliver (2002) *The Limitless City: a primer on the urban sprawl debate*, Washington DC, Island Press.
GIRAUT Frédéric et *alii* (2008) « Au nom des territoires ! Enjeux géographiques de la toponymie », *L'Espace géographique*, n°2, vol. 37, pp. 97-105.
GLAESER Edward (2011) *Triumph of the City: how our greatest invention makes us richer, smarter, greener, healthier, and happier*, New York, Penguin Press.
GOFFMAN Erving (1975) *Stigmate. Les usages sociaux des handicaps*, Paris, Les Editions de Minuit.
GOLBERGER Paul (2010) "What Happens in Vegas. Can you bring architectural virtue to Sin City?", *The New Yorker*, 4 octobre.
GOLDEN Serena (2011) "Sociologists in Sin City", *Inside Higher Ed*, 26 août, http://www.insidehighered.com/news/2011/08/26/sociology_conference_in_vegas.
GOODMAN Oscar et ANASTASIA George (2013) *Being Oscar: From Mob Lawyer to Mayor of Las Vegas, Only in America*, New York, Weinstein Books.

GORMAN Tom (2011) "Are we selling ourselves short?", *Vegas Inc.*, 9 mai, pp.18-21.
GORTE Ross et *alii* (2012) *Federal Land Ownership: Overview and Data*, Report for Congress, Congressional Research Service.
GOTTDIENER Marc (2001) *The Theming of America: American Dreams, Media Fantasies and Themed Environment*, Boulder, Westview Press.
GOTTDIENER Mark, COLLINS Claudia C. et DICKENS David (1999) *Las Vegas, The Social Production of an All-American City*, Oxford, Blackwell.
GOURDON Jean-Loup (2001) *La rue, essai sur l'économie de la forme urbaine*, La Tour d'Aigues, Editions de l'Aube.
GRAFMEYER Yves et JOSEPH Isaac (1979) *L'Ecole de Chicago: naissance de l'écologie urbaine*, Paris, Editions du Champ urbain.
GRAGG Larry (2013) *Bright Light City. Las Vegas in Popular Culture*, Lawrence, University Press of Kansas.
GRAVARI-BARBAS Maria (2001) « La Leçon de Las Vegas : le tourisme dans la ville festive » *Géocarrefour*, vol. 76-2, pp.159-165.
GRAVARI-BARBAS Maria (2002) « Le patrimoine territorial, construction patrimoniale, construction territoriale : vers une gouvernance patrimoniale ? », *ESO Travaux et documents*, n°18, p.85-92, eso.cnrs.fr/TELECHARGEMENTS/revue/ESO_18/gravari_barbas.pdf.
GRAVARI-BARBAS Maria et VESCHAMBRE Vincent (2003) « Patrimoine : derrière l'idée de consensus, les enjeux d'appropriation de l'espace et des conflits » *in* MELÉ Patrice, LARRUE Corinne et ROSENBERG Muriel (dir.) *Conflits et territoires*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais, pp.67-82.
GRAVARI-BARBAS Maria et RIPOLL Fabrice (2010) « De l'appropriation à la valorisation, et retour », Norois, n°217, vol.4, pp.7-12.
GREEN Michael (2011a) "Sociologists!", *UNLV Gaming Research & Review Journal*, vol.15, n°2, pp.121-122.
GREEN Steve (2011b) "Nevada going on five years as foreclosure capital of U.S.", *Las Vegas Sun – Vegas Inc.*, 14 décembre.
GREENFIELD Beth (2011) "America's Safest Cities", *Forbes*, publié le 15 décembre, www.forbes.com/sites/bethgreenfield/2011/12/15/americas-safest-cities/.
GROTH Aimee (2012) "Zappos CEO reveals his radical plans to change Las Vegas", *Business Insider*, 13 juin, http://www.businessinsider.com/tony-hsieh-plans-for-vegas-2012-6#.
GROUPE DE RECHERCHE VILLES ET CITADINS DES TIERS-MONDES (1986) *Programme « Citadinités ». Dossier n°1, anthropologie des activités économiques de la vie citadine*, Bron, GLYSI.
GROUPE DE RECHERCHE VILLES ET CITADINS DES TIERS-MONDES (1987) *Programme « Citadinités ». Dossier n°3, formes parallèles de régulations urbaines*, Bron, GLYSI-ORSTOM-IRMAC.
GUELKE Jeanne Kay et HORNBECK David (2001) "The Far West, 1840-1920" *in* McILWRAITH Thomas et MULLER Edward (eds.) *North America. The Historical Geography of a Changing Continent (2nd Edition)*, New York, Rowman & Littlefield Publishers, pp. 261-283.
GUERIN-PACE France et GUERMOND Yves (2006) « Identité et rapport au territoire », *L'Espace géographique*, n°4, tome 35, pp.289-290.
GUERRERO Jean (2010) "All signs point to continuing Las Vegas exodus", *Las Vegas Sun*, 2 septembre.

HALLE David (ed.) (2003) *New York and Los Angeles. Politics, Society and Culture: a Comparative View*, Chicago, University of Chicago Press.
HANSEN Kyle B. (2010a) "America's 'dumbest' city? Annual report says Las Vegas", *Las Vegas Sun*, 26 octobre.
HANSEN Kyle B. (2010b) "Las Vegas ranks near bottom of 'Brainiest Bastions' List", *Las Vegas Sun*, 6 décembre.
HANSEN Kyle (2011) "UNLV research may hold key to curtailing pedestrian accidents", *Las Vegas Sun*, 8 novembre.
HARLAN Sharon et *alii* (2007) *Phoenix Area Social Survey, 2006 Highlights. Community and Environment in a Desert Metropolis*, Tempe, Global Institute of Sustainability, Arizona State University.
HARTSHORNE Richard (1939) *The Nature of Geography*, Lancaster, Association of American Geographers.
HARVEY David (1969) *Explanation in Geography*, Londres, Edward Arnold.
HARVEY David (2001) *Spaces of capital: towards a critical geography*, New York, Routledge.
HARWOOD Richard et FREEMAN Jill (2004) *On the American Frontier. Las Vegas Public Capital Report*, Bethesda, The Harwood Institute.
HAUSBECK Kathryn (2002) "Who Puts the "Sin" in "Sin City" Stories?" *in* ROTHMAN Hal et DAVIS Mike (eds.) *The Grit beneath the Glitter: Tales from the Real Las Vegas*, Berkeley, University of California Press, pp.335-346.
HAYDEN Dolores (2003) *Building Suburbia: Green Fields and Urban Growth 1820-2000*, New York, Pantheon.
HERNANDEZ Julie (2010) *ReNew Orleans ? Résilience urbaine, mobilisation civique et création d'un « capital de reconstruction » à la Nouvelle Orléans après Katrina*, Thèse de doctorat (Paris X Nanterre) sous la dir. de A. Musset et de Ph. Gervais-Lambony.
HESS Alan (1988) *Googie: Fifties Coffee Shop Architecture*, San Francisco, Chronicle Books.
HESS Alan (1993) *Viva Las Vegas: After Hours Architecture*, San Francisco, Chronicles Books.
HERZOG Anne (2011) « Les géographes et le patrimoine », *EchoGéo*, n°18, septembre-décembre, echogeo.revues.org/12840.
HILLERY George (1955) "Definitions of community: areas of agreement", *Rural Sociology*, n°20, pp.779-791.
HOUSSAY-HOLZSCHUCH Myriam (2010) *Crossing Boundaries. Vivre ensemble dans l'Afrique du Sud post-apartheid*, Habilitation à Diriger des Recherches, Université Paris 1.
HSIEH Tony (2010) *Delivering Happiness: a path to profits, passion and purpose*, New York, Business Plus.
HSIEH Tony (2011) *L'Entreprise du bonheur* (traduction Michel Edery), Paris, Leduc.s.
HUET Armel (1994) « L'urbanité, comme principe de socialité » *in* GHORRA-GOBIN Cynthia (dir.) *Penser la ville de demain. Qu'est-ce qui institue la ville ?*, Collection « Géographie et Cultures », Paris, L'Harmattan, pp.107-111.
Human Geography (2009) special "Deconstructing 'Vegas!'", vol.2, n°2.
HUGHES Robert (1998) "Las Vegas Over The Top: Wynn Win?", *Time Magazine*, 26 octobre.
HULSE James (2004) *The Silver State: Nevada's heritage reinterpreted (3rd edition)*, Reno, University of Nevada Press.
HUXTABLE Ada Louise (1997) "Living With the Fake, and Liking It", *The New York Times*, 30 mars.

INGALLINA Patrizia (2001) *Le Projet urbain*, collection « Que Sais-Je ? », Paris, PUF.

JACOBS Jane (1961) *The death and life of great American cities*, New York, Random House.
JACKSON Kenneth T. (1985) *Crabgrass Frontier: The Suburbanization of the United States*, New York/Oxford University Press.
JACQUIN Philippe et ROYOT Daniel (2002) *Go West ! Histoire de l'Ouest américain d'hier à aujourd'hui*, Paris, Flammarion.
JONES Jay (2012) "Curtains to open on Smith Center for the Performing Arts", *Los Angeles Times*, 4 mars.
JUDD Dennis et SIMPSON Dick [eds.] (2010) *The City revisited. Urban theory from Chicago, Los Angeles, New York*, Minneapolis/Londres, University of Minnesota Press.

KANIGHER Steve (2003) "Las Vegas: Bright lights, but not a big city", *Las Vegas Sun*, 18 juillet.
KATSILOMETES John (2011) "A look back at the advertising magic of 'What Happens Here, Stays Here'", *Las Vegas Sun*, 5 octobre.
KELLY Danielle (2011) "Live Rust: Love, Mold, and Heavy Metal in the Neon Boneyard" *in* DICKENSHEETS Scott (ed.) *Fade, Sag, Crumble. Ten Las Vegas Writers Confront Decay*, Las Vegas, CityLife Books, pp.134-144.
KERSHAW Sarah (2004) "They take it off, but they also put on suits, uniforms and blue collars, *The New York Times*, 2 juin.
KINGSLEY Amy (2011) "The (unofficial) mayor of downtown", *City Life*, 10-16 Novembre, pp.10-12.
KNPR (2010) "Leaving Las Vegas" in "KNPR's State of Nevada", diffusé le 1er avril, www.knpr.org/son/archive/detail2.cfm?SegmentID=6790&ProgramID=1920.
KOCH Ed (2008) "The many colors of Mayor Oscar Goodman", *Las Vegas Sun*, 15 mai.
KONRAD Alex (2012) "America's 50 Best Cities", BusinessWeek.com, publié le 28 septembre, www.businessweek.com/articles/2012-09-26/san-francisco-is-americas-best-city-in-2012.
KOOLHAAS Rem (2010) *Junkspace : repenser radicalement l'espace urbain*, Paris, Payot.
KULIN Dan et RICHMOND Emily (2005) "Mayor endorses gin to fourth-graders", *Las Vegas Sun*, 2 mars.
KYSER Heidi (2011) "The little 'hood that could", *Desert Companion*, Mars, pp.22-28.

LACOSTE Yves (2003) *De la géopolitique aux paysages*, Paris, Armand Colin.
LAMPROS Andrea (1999) "Organizing Las Vegas" *in* LITTLEJOHN David (ed.) *The Real Las Vegas: Life Beyond the Strip*, New York, Oxford University Press, pp.181-200.
LANG Robert (2003) "Open Spaces, Bounded Places: Does the American West's Arid Landscape Yield Dense Metropolitan Growth?", *Housing Policy Debate*, vol.13, n°4, pp.755-778.
LANG Robert et LEFURGY Jennifer (2007) *Boomburbs. The rise of America's accidental cities*, Washington D.C., Brookings Institution Press.
LASKER Adam (2011) "Welcome to Unfabulous Macau", *Las Vegas Weekly*, 3-9 février, pp. 20-21.
LASSAVE Pierre et QUERRIEN Anne (2004) « Urbanité et liens religieux » numéro spécial, *Annales de la recherche urbaine*, n° 96, octobre.
LAS VEGAS SUN (1999) "End of an era: Auction closes book on The Green Shack", *Las Vegas Sun*, 20 juillet.

LATOUR Bruno (1979) *Laboratory Life: the Construction of Scientific Facts*, Beverly Hills, Sage Publications.
LAVABRE Marie-Claire (2007) « Paradigmes de la mémoire », *Transcontinentales*, n°5, pp.139-147.
LEIGH BROWN Patricia (2005) "At Home With: Betty Willis; A Neon Come Hither, Still Able to Flirt", *The New York Times*, 13 janvier.
LEVITAN Corey (2007) "A Lot of Trouble (Valet Attendant)", *Las Vegas Review Journal*, 21 mai.
LEVY Jacques et LUSSAULT Michel (dir.) (2003) *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, Paris, Belin.
LOGAN John et MOLOTCH Harvey (1987) *Urban fortunes: the political economy of place*, Berkeley, University of California Press.
LUSSAULT Michel (2001) « Ouverture : mythologies citadines » *in Tours. Des légendes et des hommes*, Paris, Autrement, Novembre, pp.8-65.
LUSSAULT Michel et SIGNOLES Pierre (dir.) (1996) *La Citadinité en questions*, Collection Sciences de la Ville n°13, Fascicule de Recherches n°29 d'URBAMA, Tours, Maison des Sciences de la ville de Tours.
LVCVA – Las Vegas Convention and Visitors Authority (2012a) *Las Vegas Visitor Profile Study 2012*, Las Vegas.
LYON Larry (1987) *The Community in Urban Society*, Prospect Heights, Waveland Press.
LVCVA – Las Vegas Convention and Visitors Authority (2006) *2006 Clark County Residents Study*, Las Vegas.
LVCVA – Las Vegas Convention and Visitors Authority (2008) *2008 Clark County Residents Study*, Las Vegas.
LVCVA – Las Vegas Convention and Visitors Authority (2010) *2010 Clark County Residents Study*, Las Vegas.
LVCVA – Las Vegas Convention and Visitors Authority (2011) *Las Vegas Visitor Profile Study 2011*, Las Vegas.
LVCVA – Las Vegas Convention and Visitors Authority (2012a) *Las Vegas Visitor Profile Study 2012*, Las Vegas.
LVCVA – Las Vegas Convention and Visitors Authority (2012b) *2012 Clark County Residents Study*, Las Vegas.
LVCVA et Apllied Analysis (2012) *Destination Diversification: Non-gaming vs. Gaming impacts in Las Vegas*, septembre, http://www.appliedanalysis.com/projects/lvcvaeis/LVCVA-EIS-0912.pdf.

MACKUN Paul et WILSON Steve (2011) *2010 Census Briefs. Population Distribution and Change: 2000 to 2010*, US Census Bureau, Mars.
M@n@gement (2001) "Special Issue: Deconstructing Las Vegas", vol. 4, n°3.
MANZAGOL Claude (1999) « Territoires ludiques : Las Vegas comme figure de l'urbanité américaine » *in* PITTE Jean-Robert et SANGUIN André-Louis (eds.) *Géographie et liberté : Mélanges en hommage à Paul Claval*, Paris/Montréal, L'Harmattan, pp.403-412.
MAYHEW Susan (2004) *Oxford Dictionary of Geography (3rd edition)*, Oxford, Oxford University Press.
McCOY Cara (2009a) "Las Vegas weighing regulation of mobile billboards", *Las Vegas Sun*, 19 septembre.
McCOY Cara (2009b) "Report: Vegas near bottom on list of smartest cities", *Las Vegas Sun*, 5 octobre.

McCRACKEN Robert (1997) *Las Vegas: The Great American Playground*, Reno, University of Nevada.
McKINNON Shaun (1998) "Drawing the Line in the Sand", *Las Vegas Review Journal*, 5 juillet.
MEINIG D.W. (1998) *The Shaping of America: A geographical perspective on 500 years of history. Volume 3: Transcontinental America, 1850-1915*, New Haven/London, Yale University Press.
MIT – Equipe (2002) *Tourismes 2. Moments de lieux*, Paris, Belin.
MOEHRING Eugene (2000) *Resort City in the Sun Belt: Las Vegas 1930-2000*, Reno, University of Nevada Press.
MOEHRING Eugene (2002) "Growth, Services, and the Political Economy of Gambling in Las Vegas, 1970-2000" *in* ROTHMAN Hal et DAVIS Mike (eds.) *The Grit beneath the Glitter: Tales from the Real Las Vegas*, Berkeley, University of California Press.
MOEHRING Eugene (2004) *Urbanism and Empire in the Far West, 1840-1890*, Reno, University of Nevada Press.
MOEHRING Eugene et GREEN Michael (2005) *Las Vegas, A Centennial History*, Reno, University of Nevada Press.
MONGIN Olivier (2005) *La Condition urbaine : la ville à l'heure de la mondialisation*, Paris, Editions du Seuil.
MONNET Jérôme et CAPRON Guénola (dir.) (2000) *L'urbanité dans les Amériques : les processus d'identification socio-spatiale*, Toulouse, Presses Universitaires du Mirail.
MONNET Jérôme (1998) « La symbolique des lieux : pour une géographie des relations entre espace, pouvoir et identité », *Cybergeo*, http://cybergeo.revues.org/5316.
MOODY Eric N. (1994) "Nevada's Legalization of Casino Gambling in 1931. Purely a Business Proposition", *Nevada Historical Society Quarterly*, vol. 37, n°2, Eté, pp.79-100.
MORISET Bruno (1999) « Palmarès et classements de villes dans la presse hebdomadaire française. Essai sur une géographie du jugement de valeur », *Géographie et cultures*, n°29, printemps, pp.3-24.

NAGOURNEY Adam (2012) "Las Vegas becomes as much Liszt as Liberace", *The New York Times*, 7 juillet.
NASA (2012) "What Doesn't Stay in Vegas? Sprawl", vidéo publiée sur le site d'hébergement de vidéos « You Tube » le 1er mars 2012, consulté le 14 janvier 2013, www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=xFzdyxwx50M.
NAVEZ-BOUCHANINE Françoise (1996) « Citadinité et urbanité : le cas des villes marocaines » in LUSSAULT et SIGNOLES (dir.), *La Citadinité en questions*, pp.103-112.
NÉDÉLEC Pascale (2010) "Urban Dynamics in the Las Vegas Valley: Neighborhood Casinos and Sprawl", Center for Gaming Research, Occasional Paper Series, n°4, http://gaming.unlv.edu/papers.html.
NÉDÉLEC Pascale (2012) « L'enclave fonctionnelle du Strip à Las Vegas : quand l'insularité façonne la ville », *Espaces et Sociétés*, n°150, pp.49-65.
NÉDÉLEC Pascale (à paraître) « "What happens in Vegas doesn't stay in Vegas": when tourism imaginaries fashion the scientific discourse », in *Tourism Imaginaries: Place, Practice, Media*, Ashgate.
NELSON Randy (2013a) "The 10 Nerdiest Cities in America", Movoto Blog, publié le 10 avril, www.movoto.com/blog/top-ten/nerd-cities/.
NELSON Randy (2013b) "Meet the New Vegas : the 10 Most Sinful Cities in America", Movoto Blog, publié le 13 juin, www.movoto.com/blog/top-ten/sin-cities/.
NEVADA GAMING CONTROL BOARD (2011) *Gaming Revenue Report*.

NEWLAND COMMUNITIES (2006) *Union Park, Business Plan*, Avril.
NEWLAND COMMUNITIES (2009) *Union Park, The Heart of Las Vegas. Media kit*, hiver.
NEWLAND COMMUNITIES (2011) *Symphony Park, Media Kit*, été.
NEWLAND COMMUNITIES (2013) *Symphony Park, Media Kit*, printemps.
NIJMAN Jan (2000) "The Paradigmatic City", *Annals of the Association of American Geographers*, vol. 90, n° 1, pp. 135-145.
NIJMAN Jan (2011) *Miami. Mistress of the Americas*, Philadelphie, University of Pennsylvania Press.
NISBET Robert (1953) *The Quest for Community*, New York, Oxford University Press.
NPS – National Park Service (2009) "National Register for Historic Places Registration Form", www.nps.gov/nr/feature/weekly_features/LasVegasSign.pdf.

ODIERNA Judy (2003) "Divided planning commission OKs John S. Park historic district", *Las Vegas Sun*, 24 janvier.
O'KEEFE Phil (2009) "A Geographer's Las Vegas", *Human Geography*, vol. 2, n° 2, p.85.
ORFIELD Myron (2002) *American Metropolitics: The New Suburban Reality*, Washington D.C., Brookings Institution Press.

PAHER Stanley (1971) *Las Vegas: As It Began – As It Grew*, Las Vegas, Nevada Publications.
PAQUOT Thierry (2009) *L'espace public*, Paris, La Découverte.
PARK Robert, BURGESS Ernest et MCKENZIE Roderick (1925) *The City: Suggestions for Investigation of Human Behavior in the Urban Environment*, Chicago, University of Chicago Press.
PARKER Robert E. et FEAGIN Joe (1991) "Military Spending in Free Enterprise Cities: the Military-Industrial Complex in Houston and Las Vegas" *in* KIRBY Andrew Martin (ed.) *The Pentagon and the Cities*, Newbury Park (CA), Sage, pp.100-125.
PARKER Robert E. (2002) "The Social Costs of rapid Urbanization in Southern Nevada" *in* ROTHMAN Hal et DAVIS Mike (eds.) *The Grith Beneath the Glitter. Tales from the Real Las Vegas*, Berkeley, University of California Press.
PARKER Renee et GEORGE Steve (2006) *Political History of Nevada (Eleventh Edition)*, Reno, Office of the Secretary of State.
PAULET Jean-Pierre (2009) *Manuel de géographie urbaine*, Paris, Armand Colin.
PAVELKO Michael, WOOD David et LACZNIAK Randelle (1999) "Las Vegas, Nevada: Gambling with Water in the Desert" *in* GALLOWAY Devin, JONES David et INGEBRITSEN S.E. (eds.) *Land Subsidence in the United States (Circular 1182)*, Denver, USGS, pp.49-64.
PERRY Marc et MACKUN Paul (2001) *Census 2000 Brief. Population Change and Distribution, 1990 to 2000*, US Census Bureau, Avril.
PETERSON Shari (2004) "Suggestive billboards: Should they be tamed?", *Las Vegas Sun*, 3 avril.
PETERSON Kristen (2009) "New sign installed for the Las Vegas Arts District", *Las Vegas Sun*, 20 novembre.
PETERSON Kristen (2011) "A (brief) history of the (strides and struggles of the Las Vegas) Arts District", *Las Vegas Weekly*, 3-9 novembre, pp.18-21.
PETERSON Kristen (2013) "Outside In?", *Las Vegas Weekly*, 15- avril – 1er mai, p.10.

PEW RESEARCH CENTER (2008) *American Mobility. Who Moves? Who Stays Put? Where's Home?*, www.pewsocialtrends.org/files/2011/04/American-Mobility-Report-updated-12-29-08.pdf.

PLANAS Antonio (2011) "In wake of deaths, police remind pedestrians and drivers to stay alert", *Las Vegas Review Journal*, 2 novembre.

POPELARD Allan et VANNIER Paul (2012) « Urbanisme de la solitude. Las Vegas, stade suprême des Etats-Unis », *Le Monde Diplomatique*, août, pp.1+20-21.

POTTER Kyle (2012) "Cars vs. People: Death toll on streets alarming", *Las Vegas Review Journal*, 18 août.

PRATT Timothy (2012) "Neon Museum Shows Off Las Vegas's Neon Side", *The New York Times*, 27 octobre.

PUMAIN Denise, PAQUOT Thierry et KLEINSCHMAGER Richard (2006) *Dictionnaire : La ville et l'urbain*, Paris, Economica / Anthropos.

PUTNAM Robert (2000) *Bowling Alone: the Collapse and Revival of American Community*, New York, Simon and Schuster.

RAENTO Pauliina (2003) "The Return of the One-Armed Bandit: Gambling and the West" *in* HAUSLADEN Gary (ed.), *Western Places, American Myths: How We Think about the West*, Reno, University of Nevada Press, pp. 225-252.

RAINEY James (1999) "Las Vegas Tries to Save Its Past", *Los Angeles Times*, 3 février.

RALSTON Jon (2007) "Jon Ralston wonders whether rampant gambling, prostitution should be part of the image that Las Vegans want to create", *Las Vegas Sun*, 9 septembre.

RANDLETT Victoria (2008) "Improbable Metropolis: How Las Vegas Beat the Odds", *AAG Newsletter*, Juin, pp.1;8-9.

RELPH Edward (2001) "Sense of Place" *in* HANSON Susan (dir.) *10 Geographic ideas that changed the world*, New Brunswick, Rutgers University Press, pp.205-226.

REZA James (2010) "Embrace *This*", *Vegas Seven*, n°12, 22-28 avril, p.16.

REZA James (2011) "Ask a Native", *Vegas Seven*, n°88, 27 octobre-2 novembre, p.19.

REZA James (2013) "Ask a Native", *Vegas Seven*, n°163, 25 avril-1er mai, p.18.

RGS – Royal Geographical Society, section "Teaching Resources", consulté le 6 décembre 2012,www.rgs.org/OurWork/Schools/Teaching+resources/Key+Stage+3+resources/Impossible+places/Impossible+places.htm.

RIEUCAU Jean (2013) « La promenade publique géosymbole de l'urbanité espagnole. La Rambla Nova de Tarragone », *EchoGéo*, n°22, octobre-décembre, mis en ligne le 30 janvier 2013.

RIPOLL Fabrice et VESCHAMBRE Vincent (2005) « Introduction : L'appropriation de l'espace comme problématique », *Norois*, n°195, vol.2, pp.7-15.

RIPOLL Fabrice (2006) « Réflexions sur les rapports entre marquage et appropriation de l'espace » *in* BULOT Thierry et VESCHAMBRE Vincent (dir.) (2006) *Mots, traces et marques. Dimensions spatiales et linguistiques de la mémoire urbaine*, Paris, L'Harmattan, pp.15-36.

RITZER George et STILLMAN Todd (2001) "The Modern Las Vegas Casino-Hotel: The Paradigmatic New Means of Consumptions", *M@n@gement* "Special Issue: Deconstructing Las Vegas", vol. 4, n°3, pp. 83-99.

ROBIC Marie-Claire (1995) « Epistémologie de la géographie » *in* BAILLY Antoine, FERRAS Robert et PUMAIN Denise (dir.) *Encyclopédie de géographie (2e édition)*, Paris, Economica, pp. 55-73.

ROBINSON Jennifer (2006) *Ordinary Cities. Between Modernity and Development*, Londres, Routledge.
ROCHE Jeff (ed.) (2008) *The Political Culture of the New West,* Lawrence, University Press of Kansas.
ROGERS Flo (2007) "Lost Vegas?", *Architecture. Official Publication of the Las Vegas Chapter of the American Institute of Architects*, p.10-11.
ROSKE Ralph J. (1990) "Gambling in Nevada. The Early Years, 1861-1931", *Nevada Historical Society Quarterly*, vol. 33, n°1, Printemps, pp.28-40.
ROTHMAN Hal et DAVIS Mike (ed.) (2002) *The Grit beneath the Glitter: Tales from the Real Las Vegas*, Berkeley, University of California Press.
ROTHMAN Hal (2003) *Neon Metropolis. How Las Vegas Started the Twenty-First Century*, New York, Routledge.
ROWLEY Rex (2013) *Everyday Las Vegas. Local Life in a Tourist Town*, Las Vegas, University of Nevada Press.
RYAN Cy (2012) "Clark County pedestrian deaths rise dramatically", *Las Vegas Sun*, 9 juillet.

SAFAR ZITOUN Madani (2009) « Introduction », *Les Cahiers d'EMAM*, « Urbanité et citadinité dans les grandes villes du Maghreb », n°18, Juillet, pp.5-8.
SANDOMIR Richard (2003) "NFL just says no to a Super Bowl ad promoting Las Vegas", *The New York Times*, 15 janvier.
SASSEN Saskia (2005) "Cityness in the urban age", *Urban Age*, bulletin 2, automne, pp.1-3, http://downloads.lsecities.net/0_downloads/archive/Saskia_Sassen_2005-Cityness_In_The_Urban_Age-Bulletin2.pdf.
SASSEN Saskia (2008) "Cityness" *in* RUBY Ilka et RUBY Andreas (eds.) *Urban Transformation*, Berlin, Ruby Press, pp.84-86.
SASSEN Saskia (2010) "Cityness. Roaming thoughts about making and experiencing cityness", *Ex aequo*, n°22, pp.13-18.
SAVAGEAU David (2007) *Places Rated Almanac. The Classic Guide for Finding Your Best Place to Live in America (7th edition)*, Washington D.C., Places Rated Book LLC.
SCHAEFER Fred (1953) "Exceptionalism in Geography: a Methodological Examination", *Annals of the Association of American Geographers*, vol.43, n°3, pp.226-249.
SCHMID Heiko (2009) *Economy of Fascination. Dubai and Las Vegas as Themed Urban Landscapes*, Berlin/Stuttgart, Gebrüder Borntraeger.
SCHOENMANN Joe (2008a) "Surprise! Strip's an urban place", *Las Vegas Sun*, 3 mai.
SCHOENMANN Joe (2008b) "Planning official up in arms over putdowns of Las Vegas", *Las Vegas Sun*, 3 mai.
SCHOENMANN Joe (2010) "Survey: 4 of 10 residents looking to leave Las Vegas", *Las Vegas Sun*, 25 mars.
SCHOENMANN Joe (2011) "County approves Rhodes' planned project near Red Rock", *Las Vegas Sun*, 17 août.
SCHOENMANN Joe (2013a) "Downtown Project pieces together its $93 million llama", *Las Vegas Sun*, 28 mars.
SCHOENMANN Joe (2013b) "Gentrification or positive progress? The great downtown debate", *Las Vegas Sun*, 20 juin.
SCHRECKER Cherry (2006) *La Communauté : histoire critique d'un concept dans la sociologie anglo-saxonne*, Paris, L'Harmattan.
SCHUMACHER Geoff (2010) "What keeps us here?", *Las Vegas Review Journal*, 2 avril.

SCHUMACHER Geoff (2012) *Sun, Sin and Suburbia: The History of Modern Las Vegas (Revised and Expanded)*, Las Vegas, Stephens Press.
SCHWARTZ David (2003) *Suburban Xanadu: the Casino Resort on the Las Vegas Strip and Beyond*, New York, Routledge.
SCHWARTZ David (2006) *Roll the Bones: the history of gambling*, New York, Gotham Books.
SCOTT Allen et SOJA Edward (eds.) (1996) *The City: Los Angeles and Urban Theory at the End of the Twentieth Century*, Berkeley, University of California Press.
SEBELIUS Steve (2013) "Only one man capable of 'Being Oscar'", *Las Vegas Review Journal*, 22 mai.
SHEEHAN Jack (2008) "Why Las Vegans can be a tad defensive about how others see their city", *Las Vegas Sun*, 13 avril.
SHINE Conor (2013) "Director has no beef with Mob Museum's first year in business", *Las Vegas Sun*, 14 février.
SHPO – State Historic Preservation Office (2012) *Nevada Comprehensive Preservation Plan 2012*, nvshpo.org/dmdocuments/Plan_2013.pdf.
SIERRA CLUB (1998) *Sprawl: The Dark Side of the American Dream*, www.sierraclub.org/sprawl/report98/report.asp.
SNRPC – Southern Nevada Regional Planning Coalition (2001) *Southern Nevada Regional Policy Plan*.
SOJA Edward (1989) *Postmodern Geographies: the Reassertion of Space in Critical Social Theory*, New York, Verso.
SONORAN INSTITUTE (2010) *Growth and Sustainability in the Las Vegas Valley*, Phoenix, Sonoran Institute.
SORKIN Michael (ed.) (1992) *Variations on a theme park: the new American city and the end of public space*, New York, Hill and Wang.
SPILLMAN (2012) "Zappos CEO dreams of fixing world by fixing cities", *Las Vegas Review Journal*, 4 mars.
STASZAK Jean-François (1999) « Détruire Detroit. La crise comme produit culturel », *Annales de géographie*, n°607, pp.277-299.
STASZAK Jean-François (2000) « Prophéties autoréalisatrices et géographie », *L'Espace géographique*, vol.29, n°2, pp. 105-119.
STEIN Maurice (1960) *The Eclipse of Community*, Princeton, Princeton University Press.
STIERLI Martino (2013) *Las Vegas in the Rearview Mirror: the City in Theory, Photography, and Film*, Los Angeles, Getty Research Institute.
STUTZ Howard (2013) "Macau gaming revenues up 20 percent in July, 16 percent for 2013", *Las Vegas Review Journal*, 1er août.
SYLVESTER Ron (2012) "Station Casinos turns to loyal customers to help boost its image", *Las Vegas Sun*, 2 mai.

THE SMITH CENTER (2011) *Inaugural season program*.
TITUS Dina (2011) "An Idea Whose Time Came and Never Left", *Vegas Seven*, n° 67, p.34.
TOPALOV Christian et *alii* (2010) *L'Aventure des mots de la ville*, Paris, Robert Lafont.
TOTTEN Kristy (2013) "Zappos moves in – Elvis, mimosas and all", *Las Vegas Review Journal*, 9 septembre.
TRANSPORTATION FOR AMERICA (2011) *Dangerous by Design. Solving the Epidemic of Preventable Pedestrian Deaths*, t4america.org/docs/dbd2011/Dangerous-by-Design-2011.pdf.

TRAVIS William R. (2007) *New Geographies of the American West. Land Use and the Changing Patterns of Place,* Washington, Island Press.
TURNER Frederick Jackson (1893) *The Significance of the Frontier in American History*.

URBAMA (1985) *Citadins, villes, urbanisation dans le Monde Arabe aujourd'hui*, numéro hors-série de la Collection URBAMA, Tours.
US CENSUS (2007) *2007 Census of Governments: Individual State Descriptions*, U.S. Washington D.C., Government Printing Office.

VALLAT Colette (2008) *Pérennité urbaine ou la ville par-delà ses métamorphoses. Volume II. Turbulences*, Paris, L'Harmattan.
VAN DYKE Chris (2009) "Losing my Dasein in the Penny Slots: An Impressionistic Deconstruction of Las Vegas", *Human Geography*, vol. 2, n° 2, pp.96-100.
VEGAS INC. (2012) "The List: Largest Employers", vegasinc.com, publié le 19 mars 2012, consulté le 10 juillet 2013, http://www.vegasinc.com/news/2012/mar/19/list-largest-employers/.
VENTURI Robert, BROWN Denise Scott et IZENOUR Steven (1972) *Learning from Las Vegas*, Cambridge, MIT Press.
VENTURI Robert, SCOTT BROWN Denise et IZENOUR Steven (1977) *Learning from Las Vegas: The Forgotten Symbolism of Architectural Form. (Revised edition)*, Cambridge, MIT Press.
VESCHAMBRE Vincent (2005) « La notion d'appropriation », *Norois*, vol.195, n°2, pp.115-116.
VESCHAMBRE Vincent (2007) « Patrimoine : un objet révélateur des évolutions de la géographie et de sa place dans les sciences sociales », *Annales de géographie*, n°656, septembre, pp.361-381.
VESCHAMBRE Vincent (2008) *Traces et mémoires urbaines. Enjeux sociaux de la patrimonialisation et de la démolition*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes.
VINEGAR Aaron et GOLEC Michael J. (eds.) (2009) *Relearning from Las Vegas*, Minneapolis/Londres, University of Minnesota Press.
VIVET Jeanne (2012) *Déplacés de guerre dans la ville. La citadinisation des* deslocados *à Maputo (Mozambique)*, Paris, Karthala/IFAS.

WALRUS RESEARCH (2006) *A Sense of Place. The Value and Values of Localism in Public Radio*, septembre.
WARD Kenric (2002) *Saints in Babylon: Mormons and Las Vegas*, 1st Book Publishing [Edition à compte d'auteur].
WEISSENSTEIN Michael (2001) "Boomtown faces slowdown: Parhump growth falters", *Las Vegas Review-Journal*, 7 janvier.
WELLMAN Barry (ed.) (1999) *Networks in the Global Village: Life in Contemporary Communities*, Boulder, Westview.
WHEELER Stephen M. (2008) "The Evolution of Built Landscapes in Metropolitan Regions", *Journal of Planning Education and Research*, vol. 27, n°4, summer, pp.400-416.
WHITE Morton et WHITE Lucia (1962) *The Intellectual Versus the City, from Thomas Jefferson to Franck Lloyd Wright*, Cambridge, Harvard University Press.
WILLIS Stacy (2011) "Crown Prince of the City", *Vegas Seven*, n°95, 15-21 décembre, pp.26-33.
WITCHER T.R. (2010) "The Vegas IQ. How dumb do they think we are?", *Vegas Seven*, n°11, 15-21 avril, p.34.

WITCHER T.R. (2011) "The Light Savers", *Vegas Seven*, n°75, 21-27 juillet, pp.28-33.
WITCHER T.R. (2012) "Downtown, Unbuttoned", *Vegas Seven*, 12 avril.
WOLFE Tom (1965) *The Kandy-Kolored Tangerine-Flake Streamline Baby (3rd edition)*, New York, Farrar, Strauss and Giroux.
WONG Venessa (2011) "Which is America's Best City?", BusinessWeek.com, publié le 20 septembre, www.businessweek.com/lifestyle/which-is-americas-best-city-09202011.html.
WOUTAT Don (2006) "Where a Casino Makes a Neighborhood", *Los Angeles Times*, 17 juillet.
WU Jianguo, JENERETTE Darrel, BUYANTUYEV Alexander et REDMAN Charles (2011) "Quantifying spatiotemporal patterns of urbanization: The case of the two fastest growing metropolitan regions in the United States", *Ecological Complexity*, vol.8, n°1, Mars, pp.1-8.
WYLAND Scott (2008) "Iconic sign more welcoming", *Las Vegas Review Journal*, 9 décembre.

ZUKIN Sharon (2011) interview pour Norton Sociology, publiée sur You Tube le 22 août 2011, consulté le 17 septembre 2012, http://www.youtube.com/watch?v=tvPPHp6EeVs.

TABLES

Table des figures

Figure 1 : Localisations emboîtées de Las Vegas aux échelles nationale, fédérée et locale 13
Figure 2 : Séjours successifs à Las Vegas (2008-2013) 20
Figure 3 : Image satellite de l'aire urbaine végasienne 26
Figure 4 : Carte du relief du bassin de Las Vegas 27
Figure 5 : L'urbanité et la citadinité dans les dictionnaires de langue française 33
Figure 6 : L'urbanité et la citadinité selon le moteur de recherches Google 33
Figure 7 : L'urbanité et la citadinité dans les principaux dictionnaires de géographie 34
Figure 8 : L'urbanité et la citadinité dans les glossaires géographiques de ressources électroniques 35
Figure 9 : Domaines urbains et diversité des formes urbaines 47
Figure 10 : « Les 10 villes les plus visitées d'Amérique » en 2009 selon le magazine *Forbes* 56
Figure 11 : « Les principales destinations touristiques d'Amérique » en 2009 selon le magazine *Forbes* 57
Figure 12 : Cartographie de l'orgueil, à la source de tous les péchés 71
Figure 13 : L'affirmation de Las Vegas comme « *All-American City* » 76
Figure 14 : Fonctionnement schématique de la production des imaginaires touristiques 87
Figure 15 : Environnement physique du bassin de Las Vegas 94
Figure 16 : Publicités pour la mise aux enchères fondatrice de City of Las Vegas 97
Figure 17 : Site originel de City of Las Vegas 97
Figure 18 : Une situation stratégique entre l'eau du Colorado et la métropole de Los Angeles 99
Figure 19 : Cartes postales de la Las Vegas atomique 100
Figure 20 : Carte administrative du bassin de Las Vegas 104
Figure 21 : Croissance démographique du comté de Clark et de City of Las Vegas (1911-2010) . 108
Figure 22 : Pourcentages d'augmentation intercensitaire de la population du comté de Clark (1911-2010) 109
Figure 23 : Classements des 25 « aires urbanisées » les plus peuplées des Etats-Unis (2010) 111
Figure 24 : Taux de croissance annuelle (1991-2010) 112
Figure 25 : Répartition de la population entre les différentes entités administratives de l'aire urbaine 113
Figure 26 : Classement des 5 plus grands palais des congrès des Etats-Unis 118
Figure 27 : Evolution de la fréquentation touristique et des capacités hôtelières à Las Vegas (1970-2012) 118
Figure 28 : Taux de croissance de la fréquentation touristique végasienne (1970-2012) 118
Figure 29 : Classement des taux de croissance démographique des aires urbaines les plus peuplées aux Etats-Unis (1980-2010) 120
Figure 30 : Localisation des *boomburbs* à l'échelle des Etats-Unis 121
Figure 31 : Répartition de la population active selon les secteurs d'activité 123
Figure 32 : L'isolement de Las Vegas à l'échelle régionale 125
Figure 33 : Vue satellite de nuit de l'aire urbaine végasienne 126
Figure 34 : Classification urbaine à l'échelle du comté de Clark 133
Figure 35 : Croissance spatiale et démographique de l'« aire urbanisée » végasienne (1970-2010) 133
Figure 36 : Images satellite de Las Vegas (1970-2000) 134
Figure 37 : Evolution de l'« aire urbanisée » de Las Vegas (1970-2010) 137
Figure 38 : Extension spatiale de l'« aire urbanisée » de Las Vegas (1990-2010) 138
Figure 39 : Evolution démographique de l'aire urbaine végasienne (2000-2010) 139
Figure 40 : Vue panoramique d'un paysage de *strip mall* le long de Tropicana Avenue 144

Figure 41 : L'automobile au service de la Conquête de l'Ouest 144
Figure 42 : Configurations morphologiques de la croissance urbaine récente (1980-2005) selon Stephen Wheeler 146
Figure 43 : Répartition des usages des sols selon S. Wheeler (2008) 147
Figure 44 : Paysage en échiquier et urbanisation diffuse au cœur de la municipalité de North Las Vegas 150
Figure 45 : Mitage résidentiel dans le quart sud-ouest du bassin de Las Vegas 151
Figure 46 : Mountain's Edge, îlot de fortes densités aux franges de l'aire urbaine végasienne 152
Figure 47 : Emprise des terres fédérales aux Etats-Unis 158
Figure 48 : Emprise foncière de l'Etat fédéral 158
Figure 49 : Délimitations des zones d'action des lois Santini-Burton et SNPLMA 160
Figure 50 : Evolutions des ventes de terres fédérales dans le cadre de la SNPLMA (1999-2010) 162
Figure 51 : Extension du territoire municipal d'Henderson (1953-2012) 163
Figure 52 : Revenus annuels médians par foyer (2010) 169
Figure 53 : Revenus médians par foyer en dollars (2012) 169
Figure 54 : La pratique du jeu, un secteur d'activité incontournable dans l'économie locale 170
Figure 55 : Part de la population active travaillant dans la construction (2000-2010) 172
Figure 56 : L'emprise spatiale du Strip comparée à l'ensemble de l'aire urbaine végasienne 189
Figure 57 : La mainmise du Strip sur la verticalité végasienne 192
Figure 58 : Délimitation de l'enclave fonctionnelle du Strip 193
Figure 59 : Dédales d'une « île dans la ville », plan de l'hôtel-casino MGM Grand 195
Figure 60 : Ubiquité de la visibilité du Strip dans l'aire urbaine végasienne, selon R. Rowley 213
Figure 61 : Popularité de la pratique des jeux d'argent auprès des Végasiens 218
Figure 62 : Les activités de loisir les plus pratiquées par les Végasiens 218
Figure 63 : Localisation des casinos fréquentés par les Végasiens 220
Figure 64 : Localisation des casinos de quartier dans l'aire urbaine végasienne 221
Figure 65 : Liste détaillée des casinos de quartier 222
Figure 66 : L'opérateur Station Casinos déclare sa flamme aux locaux 224
Figure 67 : « *Get Nailed* », un salon de beauté ouvert 24/7 228
Figure 68 : Las Vegas dans les palmarès urbains 241
Figure 69 : Deux aspects opposés de Las Vegas : nous contre eux 254
Figure 70 : Eléments représentatifs de Las Vegas aux yeux des locaux 260
Figure 71 : Répartition en sous-ensembles des réponses relatives au jeu et au tourisme 261
Figure 72 : Aménagement paysager et mise en valeur touristique du « Las Vegas Sign » 265
Figure 73 : Buvez, ou l'on vous coupera les pouces ! 268
Figure 74 : Pourcentage de la population résidant dans son Etat de naissance 274
Figure 75 : Tête du classement du « *transience index* » 275
Figure 76 : Quitter un navire végasien à la dérive 285
Figure 77 : Comparaison des valeurs immobilières (*Home Value Index*) d'après Zillow.com 298
Figure 78 : Proportion des logements végasiens selon leur décennie de construction 311
Figure 79 : Un marquage historique du site de la vente aux enchères de 1905 difficile à repérer 321
Figure 80 : Localisation des bornes signalétiques aux marges de City of Las Vegas 334
Figure 81 : Le lycée Art Déco du Las Vegas High School 335
Figure 82 : Périmètre classé du John S. Park Historic Neighborhood 337
Figure 83 : Chronologie de la mobilisation des habitants du quartier John S. Park 337
Figure 84 : "The Huntridge", vestige d'une gloire du passé 342
Figure 85 : L'enseigne du New Frontier, entre patrimoine et verrue 346
Figure 86 : Plan du musée du néon 348
Figure 87 : La vieille poste devenue musée 351

Figure 88 : Chronologie de la transformation de l'ancienne poste en musée de la mafia 352
Figure 89 : Carte du centre-ville de City of Las Vegas, en fonction des dates de construction 358
Figure 90 : Délimitation du centre-ville par les urbanistes divisé en 10 « districts de planification » 359
Figure 91 : Le cœur des politiques de redéveloppement du centre-ville 360
Figure 92 : Extensions successives du périmètre de la « zone de redéveloppement » de la Las Vegas Redevelopment Agency 367
Figure 93 : Localisation des projets urbains porteurs du renouveau identitaire du centre-ville de City of Las Vegas 370
Figure 94 : Les quatre districts du projet Symphony Park 372
Figure 95 : La multiplication des bars et restaurants le long d'East Fremont 375
Figure 96 : Une réussite très concentrée de la politique de revitalisation du East Fremont Entertainment District 376
Figure 97 : Marquage identitaire du Quartier des arts 18b 385
Figure 98 : *L'entreprise du bonheur*, en livre et en bus 389
Figure 99 : Tony Hsieh, tête d'affiche de la presse locale 393
Figure 100 : Page d'accueil du site internet de Downtown Project 397
Figure 101 : La conquête immobilière de Downtown Project 399
Figure 102 : Localisation des quartiers sélectionnés dans le cadre de l'enquête « Las Vegas Metropolitan Area Social Survey » 422

Table des encadrés

Encadré 1 : Méthodologie du classement de la figure 11 57
Encadré 2 : Méthodologie d'une « cartographie rigoureuse de données ridicules » 70
Encadré 3 : La spécificité de l'incorporation municipale aux Etats-Unis 101
Encadré 4 : Détails des sous-divisions administratives à l'échelle du comté de Clark 103
Encadré 5 : Terminologie urbaine du Bureau du Recensement américain 131
Encadré 6 : Fonctionnement et modalités de la Southern Nevada Public Land Management Act 161
Encadré 7 : Des intérêts politiques divergents entre Nord et Sud, rural et urbain 170
Encadré 8 : Orientations et dispositions du Southern Nevada Regional Policy Plan 181
Encadré 9 : Historique du panneau « Welcome to Fabulous Las Vegas » 263
Encadré 10 : Méthodologie du « *transience index* » 275
Encadré 11 : Une citadinité végasienne sous le signe de l'éphémère et du superficiel 279

Table des planches photographiques

Planche photographique 1 : L'engouement des hôtels-casinos du Strip pour la thématisation 62
Planche photographique 2 : The Venetian ou l'usage des motifs vénitiens comme une métaphore filée 64
Planche photographique 3 : Une nouvelle tendance architecturale, chic et épurée 65
Planche photographique 4 : En dehors des quartiers touristiques, la banalité des paysages végasiens 74
Planche photographique 5 : Des infrastructures urbaines banales 75

Planche photographique 6 : La transformation radicale de Fremont Street Experience 116
Planche photographique 7 : Les parkings-silos comme indice de la domination automobile 143
Planche photographique 8 : Analyse paysagère des différences morphologiques de l'aire urbaine végasienne 148
Planche photographique 9 : Les hôtels-casinos de Fremont Street conçus dans l'interaction avec la rue 196
Planche photographique 10 : L'évolution de la signalétique publicitaire, fondement des paysages touristiques végasiens 198
Planche photographique 11 : Sexualisation des paysages urbains des quartiers touristique ou quand le sexe fait vendre 200
Planche photographique 12 : Des simulacres de paysages urbains 202
Planche photographique 13 : Une appropriation piétonne du Las Vegas Boulevard digne des centres-villes les plus animés 207
Planche photographique 14 : La terrasse et l'ouverture sur la rue, comme nouveaux arguments de vente sur le Las Vegas Boulevard. 209
Planche photographique 15 : Rendus d'architectes des futurs parcs du Strip The LINQ et The Park 211
Planche photographique 16 : Le Strip, toile de fond du quotidien végasien 214
Planche photographique 17 : Au quotidien, une exposition à la sexualisation des paysages 216
Planche photographique 18 : Quand les jeux d'argent s'immiscent dans le quotidien des Végasiens 219
Planche photographique 19 : Le « Las Vegas Sign », étape obligée des circuits touristiques 262
Planche photographique 20 : Oscar, son martini et ses *showgirls* 267
Planche photographique 21 : « Borne historique » installée à l'occasion du Centenaire de Las Vegas 318
Planche photographique 22 : Une Piste du pionnier à parcourir depuis sa voiture ? 319
Planche photographique 23 : Gros plans sur les marqueurs historiques de la vente aux enchères de 1905 322
Planche photographique 24 : Quand l'activité touristique étouffe les efforts de patrimonialisation 323
Planche photographique 25 : Des bornes signalétiques comme marqueur identitaire, gage de visibilité et de reconnaissance 334
Planche photographique 26 : Embellissement du Mary Dutton Park, « porte d'entrée du quartier historique John S. Park » 339
Planche photographique 27 : Le musée du néon, lieu de repos éternel des enseignes végasiennes 348
Planche photographique 28 : *Downtown* Las Vegas, un quartier délaissé et délabré 362
Planche photographique 29 : Centennial Plaza 364
Planche photographique 30 : L'identité visuelle d'East Fremont 374
Planche photographique 31 : Le parc de Symphony Park, un espace vert privatisé et peu utilisé 378
Planche photographique 32 : Le Smith Center et le Lou Ruvo Center, deux déclarations architecturales des prétentions métropolitaines de City of Las Vegas 382
Planche photographique 33 : « *Welcome to Fabulous Downtown Las Vegas* », entre identification et confusion du centre-ville 384

Table des matières

Remerciements....3
Sommaire....6

Introduction générale....9

Introduction de la première partie....30

Chapitre 1....32
Propositions pour une méthodologie de l'urbanité et de la citadinité....32
I _ Les notions d'urbanité et de citadinité dans le champ des études urbaines....33
I _ 1° Utilisation et premières définitions de l'urbanité et de la citadinité....33
I _ 2° Le concept de citadinité en quête de légitimité....37
I _ 3° Affirmer la pertinence d'une étude combinée de l'urbanité et de la citadinité....39
II _ Propositions définitionnelles et méthodologiques....40
II _ 1° Comment étudier l'urbanité ?....41
II _ 2° Comment étudier la citadinité ?....42
a. Les pratiques urbaines....42
b. Les processus d'appropriation....43
c. La thématique identitaire....44
II _ 3° Des enjeux méthodologiques spécifiques au contexte américain....47
Conclusion du chapitre 1....51

Chapitre 2....52
Unicité *versus* banalité, exceptionnel *versus* ordinaire : Las Vegas, d'un extrême à l'autre.....52
I _ Une ville unique en son genre....53
I _ 1° Premier aperçu de la place occupée par Las Vegas dans l'opinion publique américaine....53
I _ 2° Une ville pionnière de la pratique légale des jeux d'argent....54
I _ 3° Une destination touristique majeure....56
I _ 4° « L'expérience Las Vegas »....58
a. Quand un slogan publicitaire devient expression idiomatique : « *What happens here* »....59
b. Une ville où s'échapper....61
c. Le règne du divertissement....61
I _ 5° Une ville qui déchaîne les passions....65
a. Des critiques acerbes envers Las Vegas....66
b. Le dénigrement de Las Vegas comme norme chez les universitaires....68
II _ Loin du strass et des paillettes, Las Vegas ou la banalité d'une ville américaine....70
II _ 1° Une ville américaine comme une autre....72
II _ 2° Banalisation et normalisation de Las Vegas....75
III _ De la pertinence d'étudier Las Vegas....78
III _ 1° L'exceptionnalisme : rien d'exceptionnel....79
a. Débats épistémologiques autour de l'exceptionnalisme en géographie....79
b. La géographie urbaine américaine partagée entre normalité et exceptionnalisme....80
III _ 2° Lecture critique de l'exceptionnalisme végasien....83
a. Etat de la littérature....83

b. Diffusion de l'imaginaire touristique aux discours scientifiques 85
c. Un jugement moral alimenté par la revendication du statut social 87
III _ 3° Tirer les enseignements de Las Vegas 90
Conclusion du chapitre 2 91

Chapitre 3 93
Géohistoire de Las Vegas 93
I _ La genèse d'un mythe 94
I _ 1° Las Vegas, étape de la conquête de l'Ouest 94
I _ 2° Une ville du chemin de fer 96
I _ 3° La « gâchette fédérale » 98
I _ 4° Constitution des noyaux de peuplement originels 101
II _ La spécialisation touristique à l'origine de la consolidation de l'aire urbaine 105
II _ 1° La pratique légale du jeu, un élément structurant de l'aire urbaine 105
a. La spécialisation touristique de Fremont Street 105
b. Naissance du Strip et déplacement du centre de gravité touristique 106
II _ 2° Essor économique et démographique des années 1940 aux années 1980 108
III _ L'avènement de la capitale mondiale du jeu à la plus forte croissance des Etats-Unis 110
III _ 1° L'explosion démographique 110
III _ 2° L'envolée du secteur touristique 113
a. Strip versus *Downtown* 113
b. Une destination touristique dominant le marché 117
III _ 3° Une économie urbaine qui bénéficie du tourisme dans un contexte régional attractif 119
Conclusion du chapitre 3 124

Introduction de la deuxième partie 128

Chapitre 4 130
Urbanisation du bassin de Las Vegas et urbanité de la croissance 130
I _ Modalités de l'urbanisation du bassin de Las Vegas : la croissance démographique est-elle forcément facteur d'étalement urbain ? 131
I _ 1° Mesurer l'urbanisation de la vallée de Las Vegas 131
I _ 2° Croissance ou étalement urbain ? 135
a. Origine et définition de l'étalement urbain 135
b. Approche quantitative : densification de l'aire urbaine 136
II _ Une urbanité façonnée par la croissance 140
I _ 1° Approche morphologique et fonctionnelle 140
a. Prédominance de l'automobile 141
b. Urbanisation diffuse et zonage résidentiel 145
c. Absence de centralités fortes et faiblesse des espaces publics 153
II _ 2° Implications des modalités de l'urbanisation végasienne sur ses habitants 154
III _ Contextualisation de la croissance végasienne : spatialisation des jeux de pouvoir 157
III _ 1° La vente des terres fédérales 157
III _ 2° Un état d'esprit structurel défavorable à une action gouvernementale forte 164
a. L'influence libertarienne 165
b. Une conception libérale de la fabrique urbaine 166
III _ 3° Pluralité et rivalités entre les acteurs politiques locaux 167

a. Rivalités entre comté et municipalités 167
b. Principaux acteurs de la vie politique locale 170
IV _ Gestion politique de la croissance : « *a boom and bust mentality* » 174
IV _ 1° Une foi aveugle dans la croissance 174
IV _ 2° La croissance urbaine végasienne : une épée à double tranchant 177
IV _ 3° Absence de vision globale et difficulté de coopération entre les acteurs locaux 180
Conclusion du chapitre 4 184

Chapitre 5 186
Urbanité et citadinité de Las Vegas dans l'ombre de la spécialisation touristique 186
I _ Le déni de l'urbanité végasienne 187
I _ 1° Une aire urbaine qui ne correspondrait pas aux canons de « la » ville américaine selon certains universitaires 187
a. Las Vegas n'est pas une « vraie ville » 187
b. Des canons urbains intériorisés en porte à faux par rapport aux réalités végasiennes 189
I _ 2° Le quartier touristique du Strip : un apparent cœur urbain qui se révèle enclave fonctionnelle 192
I _ 3° Fonctionnement insulaire et mise en abyme de l'insularité 194
II _ Une urbanité et une citadinité propres aux enclaves touristiques ? 197
II _ 1° Omniprésence de la marchandisation et des incitations au consumérisme 197
II _ 2° Privatisation de l'espace public 203
a. Des casinos qui ne sont que faussement ouverts à tous 203
b. Privatisation des trottoirs 204
II _ 3° Un produit touristique de l'entre soi 205
II _ 4° Des pratiques urbaines qui remettent en cause les fondements du déni d'urbanité .. 206
III _ Quand la spécialisation touristique de Las Vegas façonne le quotidien des Végasiens 212
III _ 1° Une infiltration des codes touristiques dans le paysage urbain 212
III _ 2° Une omniprésence du jeu et des casinos 217
a. Des voies de communication aux noms de casinos 217
b. Omniprésence et popularité des jeux d'argent 218
III _ 3° Une aire urbaine 24/24, 7/7 226
Conclusion du chapitre 5 230

Chapitre 6 232
Construction identitaire et citadinité de la déficience 232
I _ Stigmatisation urbaine : quand la mauvaise réputation de Las Vegas déteint sur ses habitants 233
I _ 1° Las Vegas, stigmate urbain 233
a. Théoriser la stigmatisation urbaine 233
b. Construction de la stigmatisation végasienne 235
c. Conséquences directes de la stigmatisation végasienne 236
I _ 2° Enfoncer le clou : Las Vegas, en queue des classements de villes 238
a. Palmarès et compétitivité urbaine 238
b. Las Vegas, l'éternel mauvais élève 240
c. Des exceptions à la règle : Henderson et Zappos tirent leur épingle du jeu 244
I _ 3° La « contamination » de la stigmatisation, de la ville à ses habitants 246
a. La « litanie de stupides Questions Vegas » (Reza 2013) 246

b. Une confusion entre réputation touristique et réalité, source de souffrances pour les Végasiens ... 249
II _ « *A tale of two cities* » : tensions causées par la dichotomie ville touristique / ville du quotidien ... 253
II _ 1° « Eux » contre « nous » : une dichotomie affichée entre une ville des touristes et une ville des locaux ... 253
II _ 2° Emblèmes touristique et représentation symbolique de Las Vegas ... 259
II _ 3° Tensions politiques entre revendication et dénonciation de l'image touristique de Las Vegas ... 266
a. Revendiquer la Las Vegas touristique : la figure d'Oscar Goodman ... 266
b. La dénonciation des stéréotypes mis en avant par les acteurs du tourisme : un signe de maturité collective ? ... 269
III _ Intériorisation de la stigmatisation et conséquences de la spécialisation touristique : une citadinité de la déficience ... 271
III _ 1° Une vie sociale placée sous le signe de l'éphémère et du renouvellement ... 272
a. Premier constat : instabilité des liens sociaux ... 272
b. Du ressenti aux statistiques : quantifier la *transience* et le *turn-over* ... 273
III _ 2° Les expressions de la citadinité de la déficience : faiblesse des relations de voisinage et du sentiment de communauté ... 276
a. Ne pas connaître ses voisins, indice d'une absence de sentiment de communauté ... 276
b. Intériorisation d'un sentiment d'infériorité ... 281
III _ 3° Vivre à Las Vegas par dépit ... 282
a. Faiblesse de l'attachement territorial ... 282
b. Une volonté forte de quitter Las Vegas ... 284
Conclusion du chapitre 6 ... 289

Introduction de la troisième partie ... 292

Chapitre 7 ... 294
Vecteurs d'appropriation et de revendication de l'appartenance végasienne ... 294
I _ Appropriation symbolique et émotionnelle à l'échelle individuelle : des processus en cours mais inaboutis ? ... 295
I _ 1° Les facteurs d'appréciation et d'attraction envers Las Vegas ... 295
I _ 2° S'inscrire en faux contre des clichés qui viennent de l'intérieur ... 299
I _ 3° L'utilisation du gentilé « Végasien » comme indicateur d'une appropriation délicate 303
II _ Mémoire et patrimoine comme clés de l'appropriation collective ? ... 309
II_ 1° Une ville jeune en constante reconstruction ... 309
II_ 2° Une patrimonialisation problématique ... 313
a. Patrimoine et patrimonialisation : éléments de conceptualisation ... 313
b. Marquage mémoriel et récit des origines ... 316
c. Clés d'interprétation du désintérêt patrimonial ... 324
II_ 3° Le classement en quartier historique comme vecteur de rassemblement de la société végasienne ? ... 329
a. Cadre législatif et état d'esprit ... 329
b. Principales sources d'oppositions ... 331
c. Une réussite mitigée du classement en quartier historique ... 332
II_ 4° Les musées comme mise en scène et construction sélective de l'identité collective ... 344
a. Le musée du néon (*Neon Museum*) ... 345

b. Le musée de la mafia (*Mob Museum*) 350
Conclusion du chapitre 7 354

Chapitre 8 356
Les promesses de renouveau du centre-ville de City of Las Vegas 356
I _ Trajectoire du centre-ville de City of Las Vegas 357
I _ 1° Où commence et où finit le centre-ville ? 357
I _ 2° Le lent dépérissement du centre-ville 360
I _ 3° Quels usages du centre-ville aujourd'hui 364
II _ Des politiques publiques œuvrant à la renaissance du centre-ville 366
II _ 1° La prise de conscience de la nécessité d'agir sur le centre-ville 366
II _ 2° Le projet urbain comme outil d'une politique identitaire à deux visages 369
a. Symphony Park 370
b. Fremont East Entertainment District 373
II _ 3° Lecture critique et premier bilan des politiques publiques de redéveloppement du centre-ville 376
II _ 4° Diversification des initiatives de renouveau du centre-ville 383
III _ Le raz-de-marée Zappos 386
III _ 1° Tony Hsieh : le nouveau messie du centre-ville 387
a. La montée en puissance d'un génie des affaires 387
b. De la transformation du monde de l'entreprise à l'aménagement urbain 389
c. Une figure providentielle pour City of Las Vegas 391
III _ 2° De la « constellation Zappos » à Downtown Project : une prise de contrôle inexorable sur le centre-ville ? 395
Conclusion du chapitre 8 400

Conclusion générale 402

Annexe 1 : Liste des entretiens formels (2009-2013) 413
Annexe 2 : Participations à des réunions publiques 416
Annexe 3 : Entretiens semi-directifs auprès des locaux 417
Annexe 4 : Description détaillée des principales enquêtes utilisées 421
Annexe 5 : Chronologie sélective de l'histoire du Nevada et de Las Vegas 426
Annexe 6 : Plan du réseau de transports en commun RTC 429
Annexe 7 : Principales caractéristiques socio-économiques de l'aire urbaine végasienne 430
Annexe 8 : Tableaux en version originale des « configurations morphologiques » établies par S. Wheeler (2008) 432
Annexe 9 : Classement complet du « *transience index* » (Nijman 2011) 433

Citations en version originale 434
Bibliographie 463

Table des figures 480
Table des encadrés 482
Table des planches photographiques 482
Table des matières 484

Réflexions sur l'urbanité et la citadinité d'une aire urbaine américaine : (dé)construire Las Vegas

Véritable icône mondiale des loisirs, Las Vegas est souvent associée au strass et aux paillettes du *Strip*, grand boulevard le long duquel se concentrent les casinos et les attractions touristiques. La ville est généralement associée à une licence festive et aux extravagances architecturales, et pourtant près de deux millions d'habitants vivent et travaillent dans cette capitale économique du Nevada.
Dans une démarche alliant géographie urbaine et géographie culturelle, cette thèse propose d'étudier l'urbanité et la citadinité végasiennes afin de déconstruire l'image monobloc de la Las Vegas touristique. L'étude identifie l'existence d'imaginaires touristiques qui façonnent les représentations de Las Vegas dans l'opinion commune américaine et qui sont un des facteurs explicatifs des jugements de valeur et des analyses partisanes qui dominent les écrits universitaires qui lui sont consacrés. Ce travail de décryptage des discours produits sur Las Vegas constitue la première étape d'un examen dépassionné de l'urbanité et de la citadinité végasiennes. La recherche met en évidence une tension fondamentale entre la banalité urbaine et l'exceptionnalité qui résulte de la pratique légale des jeux d'argent et de la spécialisation touristique. En s'appuyant sur une articulation entre des données quantitatives et des entretiens qualitatifs auprès des habitants, cette thèse identifie une citadinité de la déficience, caractérisée par la faiblesse des relations de voisinage et du sentiment de communauté. Cette vision synchronique est complétée par une vision diachronique qui interroge les processus de transformation de la citadinité. La notion d'appropriation est plus particulièrement mobilisée, à travers les dynamiques de patrimonialisation et de transformation urbaine du centre-ville, afin d'identifier les pistes utilisées localement pour (re)construire Las Vegas.

Mots-clés : Etats-Unis, Las Vegas, urbanité, citadinité, temporalités, appropriation, imaginaires touristiques.

Thoughts on the "*urbanité*" and "*citadinité*" of an American urban area: the (de)construction of Las Vegas

As a world-renowned and iconic entertainment center, Las Vegas conjures up images of glitz, glitter and the Strip, the long boulevard featuring all the large hotel-casinos and entertainment options. Las Vegas is usually considered to be a free-wheeling, anything-goes kind of place and an architectural extravaganza. And yet, almost two-million people live and work in the economic capital of Nevada.
Combining the approaches of urban and cultural geographies, this dissertation aims to study the "urbanité" and "citadinité" of Las Vegas in order to deconstruct the uniform image of the touristy Las Vegas. This study identifies the existence of tourism imaginaries shaping the Las Vegas perceptions in the American public opinion and explaining the value judgments and partisan analyses that dominate the academic literature dealing with the city. The decoding of the discourses produced on Las Vegas forms the first step of a neutralized study of the Las Vegas's "urbanité" and "citadinité". The research reveals a fundamental tension between urban banality and the originality of the specialization in tourism around gaming. This dialectic represents the main interpretation key to understand Las Vegas's "urbanité" and "citadinité". Going back and forth between quantitative data and qualitative interviews, this dissertation identifies what is called a "citadinité of defiency", defined by the weakness of neighborhood interactions and sense of community. This synchronic vision is complemented by a diachronic one that questions the "citadinité" transformation processes. The notion of appropriation is particularly brought to bear through the dynamics of heritage and the transformations of downtown Las Vegas, so as to highlight the means used locally to (re)construct Las Vegas.

Key words: United States, Las Vegas, urbanité, citadinité, temporalities, sense of belonging, tourism imaginaries.