



**HAL**  
open science

# **Médiations culturelles contemporaines et espaces publics urbains : L'expérience spatiale de l'utilisateur à l'épreuve de projets artistiques et numériques**

Marc El Samrani

## ► To cite this version:

Marc El Samrani. Médiations culturelles contemporaines et espaces publics urbains : L'expérience spatiale de l'utilisateur à l'épreuve de projets artistiques et numériques. Architecture, aménagement de l'espace. Université Paul Valéry - Montpellier III, 2024. Français. ⟨NNT : 2024MON30028⟩. ⟨tel-05066201⟩

**HAL Id: tel-05066201**

**<https://theses.hal.science/tel-05066201v1>**

Submitted on 13 May 2025

**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.



HAL Authorization

## THÈSE DE DOCTORAT

# Médiations culturelles contemporaines et espaces publics urbains

L'expérience spatiale de l'usager à l'épreuve de projets artistiques et numériques

Présentée en vue de l'obtention grade de docteur  
en **Architecture spécialité Aménagement** de l'**Université Paul-Valéry Montpellier III**  
*en cotutelle avec l'École Nationale Supérieure d'Architecture de Montpellier (ENSAM)*  
*Ecole Doctorale n°60 – Territoires, Temps, Sociétés et Développement (TTSD)*

Présentée par **Marc EL SAMRANI**

Dirigée par **Hassan AIT HADDOU**  
*Co-encadrée par Laurent Viala*

Soutenue publiquement le **17 décembre 2024** devant le jury composé de

<b>Laurent DEVISME</b> Professeur, ENSA Nantes	Rapporteur
<b>Patrizia LAUDATI</b> Professeur, Université Côte d'Azur	Rapporteuse
<b>Hassan AIT HADDOU</b> Professeur, ENSA Paris-Val de Seine	Directeur de thèse
<b>Laurent VIALA</b> Maître de conférences, ENSA Montpellier	Co-directeur de thèse
<b>Alix DE MORANT</b> Maître de conférences, Université Paul-Valéry Montpellier 3	Examinatrice
<b>Antonella TUFANO</b> Professeur, Université Paris 1-Panthéon Sorbonne	Présidente du jury
<b>Aurélié REZZOUK</b> Maître de conférences, Université de Paris 3 – Sorbonne Nouvelle	Examinatrice

# Remerciements

Je tiens tout d'abord à exprimer toute ma reconnaissance à mes deux co-directeurs de thèse, Hassan Ait Haddou et Laurent Viala, pour avoir accepté de diriger ce travail de recherche. Leur accompagnement a été précieux et essentiel, tant dans la construction de l'objet de thèse et son évolution, que dans l'articulation des différentes thématiques de recherche et le déploiement du projet sur le terrain.

Cette thèse n'aurait pas été possible sans le partenariat avec l'Atelline, scène conventionnée d'intérêt national - art et création, sa directrice, Marie Antunes, ainsi que toute son équipe : Cloé, Simon, Juliette, Léonie et Mélanie. Ce partenariat a été précieux et enrichissant à bien des égards, et j'ai surtout eu la chance d'être accompagné à toutes les étapes du déploiement de la recherche durant les trois années de la convention CIFRE. Ce pas de côté, tant pour la structure que pour moi, a été réjouissant à bien des niveaux et a été d'une richesse inestimable. Cette collaboration a également favorisé de nombreuses rencontres avec des équipes artistiques, toujours très ouvertes aux échanges et aux discussions autour des thématiques de recherche.

Mon laboratoire d'accueil, le LIFAM à l'ENSAM, a également constitué un cadre de travail chaleureux et un soutien important pour la recherche. Je remercie vivement ses directeurs, Khedidja Mamou et Nicolas Pauli, ainsi que tous les chercheurs et membres du laboratoire pour les moments d'échange et de rencontre.

Je tiens également à exprimer, de manière plus personnelle, ma profonde gratitude à Chimène, Nour, Ranine, Gabriel, Antoine, Elie et Maria, qui ont été des soutiens aussi bien moraux que décisifs, surtout dans les dernières étapes de cette thèse.

À ma famille, je dois une reconnaissance infinie pour son soutien de chaque instant. Alors que je finalise cette thèse, les vents au Liban soufflent des tempêtes incertaines et douloureuses. Malgré cette période troublée, ils ont su rester à mes côtés, faisant fi de la distance et des difficultés. Odile, Paul, Myriam, merci du fond du cœur. Georges, c'est avec toi que j'ai parlé pour la première fois de cette recherche. Aujourd'hui, où que tu sois, je garde l'espoir que tu puisses être fier du chemin parcouru.



# Sommaire

<b>Préambule.....</b>	<b>5</b>
<b>Introduction générale.....</b>	<b>17</b>
<b>PARTIE I. Vers de nouvelles spatialités urbaines publiques, inclusives et hospitalières.....</b>	<b>26</b>
Introduction.....	27
Chapitre 1. Les médiations culturelles et numériques leviers de la construction de nouveaux espaces publics urbains.....	28
Introduction : Construire l'objet de la thèse : Médiation numérique culturelle, espaces publics urbains et expérience spatiale de l'utilisateur.....	28
1. Penser une approche transdisciplinaire de l'espace public.....	30
2. Objets et outils numériques : les espaces publics à l'ère des révolutions technologiques.....	53
3. Médiations numériques, artistiques et nouvelles expériences de l'urbain.....	72
Chapitre 2. Les paradigmes expérientiels des espaces public urbains.....	84
Introduction : espaces publics, expériences spatiales et mondes virtuels.....	84
1. Des espaces publics inclusifs et hospitaliers, des espaces publics artisanaux.....	85
2. Expériences spatiales.....	97
3. Médiations artistiques et ambiances urbaines.....	113
<b>Cahier méthodologique.....</b>	<b>124</b>
<b>PARTIE II. Médiations artistiques et numériques producteurs d'espaces publics.....</b>	<b>152</b>
Introduction: Lire, habiter et produire la ville.....	153
Chapitre 3. Lire et comprendre la ville: Écouter, documenter et donner à (re)voir le territoire.....	156
1. (Re)codifier la lecture urbaine.....	159
2. Détournements urbains et incrustations narratives.....	169
3. Écritures transmédias.....	181
Chapitre 4. Habiter des mondes relationnels renouvelés.....	194
1. Expérencier des inter-mondes habités/habitables.....	196
2. Reliances et déliance dans des espaces-temps extensibles.....	207
3. S'approprier des espaces-temps extensibles.....	227
Chapitre 5: Produire des espace-temps « autres » et « nôtres ».....	242
1. Ambiances en partage et étrangetés urbaines.....	244
2. Actes imaginatifs urbains.....	262
<b>Conclusion générale.....</b>	<b>280</b>
<b>Bibliographie.....</b>	<b>286</b>
<b>Annexes.....</b>	<b>314</b>
<b>Table des figures.....</b>	<b>336</b>
<b>Table des matières.....</b>	<b>339</b>
<b>Résumé.....</b>	<b>343</b>

# Préambule

## (R)évolutions spatiales beyrouthines : nouvelles appropriations habitantes d'un espace public contesté

Avant même d'introduire la recherche, ce mémoire précise le contexte à l'origine de la réflexion. En effet, le cas de Beyrouth au Liban, l'expérience personnelle vécue et les observations réalisées *in situ* ont accompagné les hypothèses de travail. Cette approche rétrospective a fait émerger des questionnements mis en discussion dans un contexte plus global.

*« Un espace public c'est un espace entretenu et mis à disposition par les instances représentatives d'un peuple pour son bien être, son intérêt et le bon développement d'une société. C'est l'endroit où on peut rencontrer celui qui est différent de nous et se nourrir de cette différence, d'apprendre à la connaître, de la côtoyer et de coexister. C'est donc problématique quand, comme à Beyrouth, il n'y a pas d'instances, d'autorités qui portent ce souci de bien commun, on a de fait moins d'espaces publics, vu que ça va même à l'encontre des agendas idéologiques des partis politiques qui n'ont aucune envie d'avoir de la mixité, de la porosité, de la rencontre, et de permettre de croiser ces gens qui sont différents. »*

Aurélien Zouki<sup>1</sup>

*« Au Liban, je me suis rendu compte que j'ai fait une réaction à tout ça [à cette construction de la ville et à la saturation de ces espaces publics], que dans ma création artistique j'avais besoin de contenir les choses, de baisser le son, je n'ai pas du tout eu envie de sortir dehors et de jouer dans l'espace public, au contraire j'ai eu besoin de refermer, de recadrer, pour justement faire entendre le détail, parce que dans tout ce bordel (sic) que représentait la ville on n'arrivait plus à voir, on n'entendait plus, il n'y avait que l'information qui circulait, rien d'autre. »*

Danya Hammoud<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Extrait de l'entretien avec Aurélien Zouki, codirecteur de la *Hamanah Artist House* au Liban et du collectif *Kahraba*, réalisé le 18/12/2022 en ligne.

<sup>2</sup> Extrait de l'intervention de la chorégraphe Danya Hammoud lors de la rencontre « Villes méditerranéennes entre pratiques, représentations et imaginaire(s) » organisée par l'Atelline et le LIFAM le 26 Novembre 2021 à la MSH Sud de Montpellier.

Dans le cas du Liban, et plus précisément à Beyrouth, la ville offre peu d'espaces publics à ses habitant.e.s. (Barakat, Chamussy, 2002). En effet, malgré la présence physique d'espaces aménagés dans le domaine public, ces espaces sont globalement délaissés par les usagers, et en deviennent de simples points de passage. Les interactions habitantes se restreignent à des bulles privées ou semi-privées. Elles se limitent à des microcosmes générés par une sphère en général bourgeoise et marchande. (Khayyat, 2002) On est face à une stratification sociale des espaces, de laquelle les habitants tentent de faire émerger les conditions d'un vivre ensemble dans les cafés ou dans la rue par exemple. Mais ces tentatives font les frais d'un communautarisme politique qui conditionne l'accessibilité à ces espaces. En effet, les espaces aménagés de la ville sont stigmatisés par la violence d'une guerre civile et d'une privatisation progressive, face à une politique d'État conciliante, réduisant leur capacité à accueillir un débat politique libre et accessible à tous.

Aurélié Delage précise que « [...], la ville fut aux mains de milices qui n'ont eu de cesse de détruire les anciens espaces publics, remodelant l'espace urbain en niches communautaires fondées sur la corrélation entre le lieu d'installation dans la ville et l'appartenance communautaire et villageoise. Dans certains cas limites, une rue correspondait à un village. »<sup>3</sup>

Dans l'après-guerre-civile, des espaces communautaires au sein de la ville affichent les signes religieux et politiques, comme marqueurs de territoire, interdisant toute autre parole politique et identitaire. À titre d'exemple, le quartier de Nabaa, un très petit secteur dans la proche banlieue de Beyrouth, en témoigne. Les différents signes politiques et religieux (Fig 1) abondent dans le quartier comme autant de marques physiques d'une identité (faussement) commune et imposée. La même appropriation identitaire est observable sur une petite place d'Ashrafieh, un quartier de Beyrouth, où une statue religieuse prend presque l'intégralité de l'espace « public » utilisable (Fig 2). Selon Étienne Tassin (1992), générer une identité commune est le contraire de ce qui fait un véritable espace public. À Beyrouth, dominant donc des espaces communs fragmentés que l'on pourrait rattacher à un domaine semi-privé. Ces espaces se composent et se décomposent en permanence en strates historiques civilisationnelles culturelles et surtout culturelles.

---

<sup>3</sup> Delage, A. (2004). La rue : Espace public, quel(s) public(s) ? *Tracés. Revue de Sciences humaines*, 5 <https://doi.org/10.4000/traces.3163>



*Fig 1 : Concentration des signes religieux et politiques dans les espaces communs et politisé du quartier de Nabaa, dans la banlieue de Beyrouth au Liban - 2018 © Marc El Samrani*



*Fig 2 : Signes religieux et politiques à Achrafieh - 2018 © Marc El Samrani*

Ce désenchantement de la ville face à des espaces devenus rapidement utilitaires, limités par une nouvelle cartographie inhibant la déambulation, évite les espaces de frictions, de rencontres, de renouveaux festifs. On retrouve encore, ici et là, sur le plan urbain, quelques marqueurs de sens, monuments d'une Beyrouth perdue, souvent inaccessibles au public, mais alimentant encore un imaginaire commun festif. (Fig 3)



*Fig 3 : The Egg, Ancien cinéma dans le centre-ville de Beyrouth abandonné et barricadé depuis la guerre civile libanaise - 2018 © Marc El Samrani*

Cette expérience du terrain beyrouthin pousse également à questionner la définition qu'on associe, dans le domaine architectural et urbain, à l'espace public d'une manière

plus globale. Pouvait-on associer aux espaces du centre-ville, une dimension publique malgré leur incapacité à générer la rencontre, à amorcer la construction de la cité en y poussant au brassage intracommunautaire, à l'imprévu ? Ces espaces ne peuvent-ils être révélés qu' au travers d'une lutte, d'une contestation, d'une défiance ?

À Beyrouth, encombrés et saturés par des discours identitaires ou au contraire complètement dépouillés de toute trace mémorielle, les espaces sans réelles dynamiques urbaines et sociales « intenses et créatrices »<sup>4</sup>, répondent-ils à ce que devraient être des espaces publics urbains ? Dans une ville diverse et fragmentée où les espaces collectifs ont toujours été « communautaires (dans le sens claniques, ethniques ou confessionnels) ou commerciaux »<sup>5</sup>, comment préciser la frontière entre « privé » et « public » tantôt dans un « contexte de porosité entre les sphères, tantôt dans une délimitation stricte, sans confusion ni échange »<sup>6</sup> ? Pouvons-nous exclure les lieux n'appartenant pas au domaine public, comme entre autres les cafés et les centres commerciaux, de la définition des espaces publics ? De ce fait, malgré des espaces publics réduits à des zones de transit, le public arrive quand même à générer les conditions d'un vivre ensemble hors des lieux dédiés à ces pratiques. Loin des grandes places aménagées du centre-ville, c'est par exemple dans les ruelles adjacentes du quartier de Mar Mikhael qu'on voit apparaître d'autres typologies d'espaces de rencontre (les escaliers, les balcons, etc.) qui ne restent cependant pas accessibles à l'ensemble de la population. Faut-il se référer à une vision occidentale de l'espace public pour édifier cette barrière entre public et privé ? Qu'en est-il alors de ces espaces qui appartiennent au domaine privé, mais qui permettent malgré tout de générer des espaces de rencontre ?

En outre, à Beyrouth, le paysage urbain perd toute valeur symbolique au profit de visions économiques qui tentent de capitaliser les spatialités centrales de la ville, à promouvoir un faux confort urbain au détriment d'un patrimoine historique et culturel. En se donnant pour objectif de dissimuler les traces mémorielles d'une histoire conflictuelle, les instances politiques à travers des stratégies urbaines qu'elles imposent, font « radicaliser l'oubli, détruire la destruction, disparaître la disparition, ceci est la catastrophe de la catastrophe »<sup>7</sup>. Les habitants font face à des lieux politisés où une appropriation est difficilement envisageable.

Suite à l'explosion du port de Beyrouth le 4 août 2020, et malgré la gravité du bilan humain, ressurgissent lors des missions urbaines et sociales de reconstruction de la ville, des revendications médiatiques identitaires politico-religieuses. « Elles se manifestent soit dans l'appropriation des lieux détruits et la sollicitation de leurs patrimoines, soit

---

<sup>4</sup> Bertuccelli, J. L. (dir.). (1974). *Le droit à la ville de Henri Lefebvre, un film de Jean Louis Bertuccelli, 1974* [Documentaire]. Centre de création industrielle, département de l'Établissement Public du Centre Beaubourg. <https://www.youtube.com/watch?v=Bz8nw9mnJQ8>

<sup>5</sup> Farah, J., & Kashmar, Z. (2022). Les espaces publics d'une ville fragmentée entre arrangements et controverses. *Méditerranée. Revue géographique des pays méditerranéens / Journal of Mediterranean geography*, 134, <https://doi.org/10.4000/mediterranee.14025>

<sup>6</sup> Rouet, G. (2018). Public et privé : Des frontières en mouvement. *Hermès, La Revue*, 80(1), 259-265. <https://doi.org/10.3917/herm.080.0259>

<sup>7</sup> Nasr, J. (2020). De l'impardonnable, de la résilience et de l'impossible deuil. In *Liban*, 75-88). École Nationale Supérieure d'Architecture Paris-Malaquais. <https://doi.org/10.3917/acs.dadou.2020.01.0075>

dans une réclamation médiatique des géographies identitaires de la catastrophe »<sup>8</sup>. En face, un élan citoyen tente malgré tout de réhabiliter ces lieux, et essaye de repenser une nouvelle fabrique urbaine loin de ces clivages identitaires.

Plusieurs mouvements de protestation tentant d'insuffler des principes de laïcité, de vivre ensemble avaient en effet déjà émergé et ce depuis la fin de la guerre civile qui avait instauré une structuration politique basée sur des divisions communautaires (promues entre autres après le pacte national en 1943 et les accords de Taëf en 1989). Plusieurs mouvements environnementalistes, de protection des droits des hommes et des femmes, de surveillance de fraudes aux élections, émergent surtout sur des plateformes numériques, mais n'arrivent pas à sensibiliser une grande partie de la population libanaise. On voit également apparaître un activisme d'urbanistes et d'architectes (formés entre autres pour lutter contre le projet de centre-ville de Solidere<sup>9</sup>), avec des portes-paroles assez influents dans le milieu académique. Ils tentent de repenser une autre ville plus inclusive et équitable, respectueuse du patrimoine. Après la guerre israélienne de 2006 émergent une multitude de nouvelles campagnes urbaines de défense du droit à la ville. On peut citer entre autres les campagnes contre la construction de l'autoroute Fouad Boutros en 2013<sup>10</sup>, contre l'édification d'un complexe touristique à Dalieh<sup>11</sup> en 2015, pour l'ouverture de Horsh Beyrouth (le Bois des Pins) au public à partir de 2011<sup>12</sup>, contre la construction de ports illégaux au sud et au nord du

---

<sup>8</sup> *ibid.*

<sup>9</sup> La société libanaise pour le développement et la reconstruction du centre-ville de Beyrouth, a été missionnée de reconstruire, après la guerre du Liban en 1990, le centre-ville de Beyrouth.

<sup>10</sup> « La campagne civile qui s'est formée pour s'opposer au projet connu sous le nom de route Fouad Boutros (ou axe Sagesse-Turk) a préparé un projet alternatif qu'elle compte présenter pour relancer le débat. Ce plan, selon Raja Noujaim, représentant l'Association pour la protection du patrimoine libanais (APPL) et coordinateur de la campagne, vise d'une part à trouver une solution au trafic infernal dans cette partie de Beyrouth, et, d'autre part, à remplacer le pont prévu par une "coulée verte", profitant de la préservation de terrains verts en raison de l'expropriation effectuée dès les années 1970. Ce plan a été élaboré par des spécialistes de tous bords, avec comme principe d'utiliser au maximum les routes existantes au lieu d'en construire de nouvelles.»

<https://www.lorientlejour.com/article/817931/le-projet-alternatif-a-la-route-fouad-boutros-devier-la-circulation-et-creer-un-parc-vert.html>

<sup>11</sup> « Le concours initié par la Campagne de Dalieh n'est pas un concours comme un autre. Il présente un enjeu particulier, celui de préserver un site emblématique de l'histoire de Beyrouth sur lequel pèsent des craintes de construction d'un grand projet privé qui, de facto, en empêchera l'accès au public. "Notre objectif n'est pas simplement de résister au projet privé, mais d'apporter des alternatives à partir d'idées fournies par les participants en vue de rendre à ce site sa fonction d'espace public", avait déclaré Abir Saksouk-Sasso, architecte et militante de la Campagne de Dalieh, lors de la conférence de presse annonçant la compétition.»

<https://www.lorientlejour.com/article/922599/un-concours-didees-pour-preserver-la-cote-de-dalieh.html>

<sup>12</sup> « Le bois des Pins (Horsh Beirut) est le plus grand espace vert de la capitale, composé des derniers pins parasols de la forêt, autrefois immense, plantée par l'émir Fakheredine pour contrer l'avancée des sables. Endommagé pendant la guerre, il a été réaménagé en 1995 par la ville de Beyrouth avec le soutien d'un programme de la région Île-de-France. Pourtant, jusqu'en 2016, son accès était réservé aux détenteurs d'un permis et aux étrangers sans qu'aucun argument valable n'explique cette discrimination. La réouverture du parc sous la pression des associations n'aura été que de courte durée : le bois a été de nouveau fermé en 2017 à la suite du développement d'un parasite.»

<https://metropolitiques.eu/Quand-la-revolution-reinvente-l-espace-public-a-Beyrouth.html>

Liban<sup>13</sup>, contre la construction du barrage de Bisri<sup>14</sup> en 2019 ou encore la campagne politique de Beyrouth Madinati qui propose dans son programme politique une autre manière de gérer et d'entreprendre la cité avec un manifeste urbain écrit par une trentaine d'urbanistes.

Cependant, ce n'est qu'à partir de la révolution de 2019 qu'une grosse partie de la population réinvestit ou découvre même pour la première fois les espaces de la ville. L'activation de ces espaces, déjà amorcée au travers des mouvements de protestations en 2005 et 2007<sup>15</sup>, s'est très fortement déployée surtout au travers d'actes artistiques en espace public. L'expression artistique et culturelle qui émerge fortement, tout autant dans la sphère numérique que dans les espaces physiques de la ville, propose de laisser une trace, une mémoire de cette reconquête urbaine, et génère ainsi de nouveaux récits qui s'inscrivent dans un nouvel imaginaire social.

Cette révolution a surtout permis une libération de la parole habitante et a favorisé sa matérialisation dans les espaces physiques de la ville. Les murs de Beyrouth se transforment en espaces de représentations, en plateformes de revendications ouvertes à tous et toutes, où tout le monde peut être lu et entendu. Elle provoque ainsi un essor de nouvelles formes artistiques établissant un lien inédit et privilégié avec le public qui voit sa colère, ses émotions et ses aspirations se dessiner sur les murs de la ville. On observe de ce fait un renversement de paradigmes qui s'opère au travers de ces actes symboliques qui transforment des lieux qui étaient jusque-là peu ou pas apprêtés à accueillir ce discours. Le simple acte de s'approprier ses murs pour partager son histoire, son point de vue, et élargir ainsi le débat à l'ensemble des passants, est en soi, une manière de revendiquer son « droit à la ville ».

---

<sup>13</sup> « La côte d'Adloun, l'une des rares plages restantes du Liban qui n'ont pas encore été privatisées, est démolie par le gouvernement pour construire le port de Nabih Berri Fishermen. [...] Bien qu'il y ait eu une indignation publique et médiatique contre le projet à sa phase initiale, ces mobilisations se sont éteintes. Deux manifestations qui ont attiré l'attention des médias ont été celles organisées à Beyrouth, la première devant le Museum national, par "la coalition des organisations et des groupes de la société civile pour Adloun" et la deuxième le 11 février 2016 par la campagne civile pour protéger le dalieh de Raouche, qui a mis en évidence la corruption des institutions d'État et leur protection des intérêts privés, sous le slogan : si vous voulez savoir ce qui se passe à Adloun, vous devez savoir ce qui se passe à Dalieh (إذا أردت أن تعرف ماذا في الدالية (مادا في عدلون ، فعليك أن تعرف ماذا في الدالية) »

<https://ejatlas.org/conflict/adloun-port/?translate=fr>

<sup>14</sup> « Le soulèvement inédit contre la classe dirigeante au Liban a apporté un nouveau souffle à la mobilisation contre ce barrage, que les autorités veulent construire à une trentaine de kilomètres au sud-est de Beyrouth. [...] Encouragés par la contestation, environnementalistes et manifestants se sont réappropriés les lieux : depuis le 9 novembre, ils organisent cortèges et sit-in, contraignant les forces de sécurité à ouvrir les barrières. »

[https://www.lexpress.fr/monde/sauvez-bisri-au-liban-l-ecologie-s-invite-dans-la-contestation\\_2108797.html](https://www.lexpress.fr/monde/sauvez-bisri-au-liban-l-ecologie-s-invite-dans-la-contestation_2108797.html)

<sup>15</sup> Chaker, R. (2013). Chroniques / La « dubaïsation » de Beyrouth : Urbanités. *Urbanités*.

<https://www.revue-urbanites.fr/chroniques-la-dubaisation-de-beyrouth/>



Fig 4 : Affichage participatif sur la place Riad El Solh à Beyrouth « Toi tu es qui? » « Moi je suis ... » © Marc El Samrani 2021



Fig 5 : Projection sur «the egg» pendant les mouvements de protestations © Marc El Samrani 2021

En effet, après la fin de la guerre civile libanaise, Solidere, une société privée, avait entrepris le réaménagement du centre-ville, faisant disparaître toutes traces habitantes, lissant les murs et les privant de leurs âmes<sup>16</sup>. Le centre-ville était souvent comparé à une jungle de béton gentrifiée, froide et sans vie. Avec cette reconstruction, plusieurs infrastructures symboliques, pour certaines ravagées par la guerre, ont été mises de côté et complètement délaissées par les politiques urbaines (on peut citer par exemple le grand théâtre de Beyrouth ou encore le cinéma que les habitants appellent « the Egg » à cause de sa forme). Avant la révolution, très peu d'artistes s'aventuraient sur le terrain de Solidere, très sécurisé, presque barricadé par les forces de l'ordre. Cette révolution a donc permis de briser le caractère intouchable de ces espaces. Habitant.e.s et artistes font parler les murs en y ajoutant du texte, des images et des graffitis.

---

<sup>16</sup> *ibid.*

### AL-BALAD | البلدة

A PLAN OF BEIRUT'S CENTRAL DISTRICT DURING THE 17 OCTOBER REVOLUTION  
خريطة لبلدة وسط بيروت في 17 أكتوبر 2009

A snapshot from the 27th of October 2019  
لقطة من 27 أكتوبر 2019

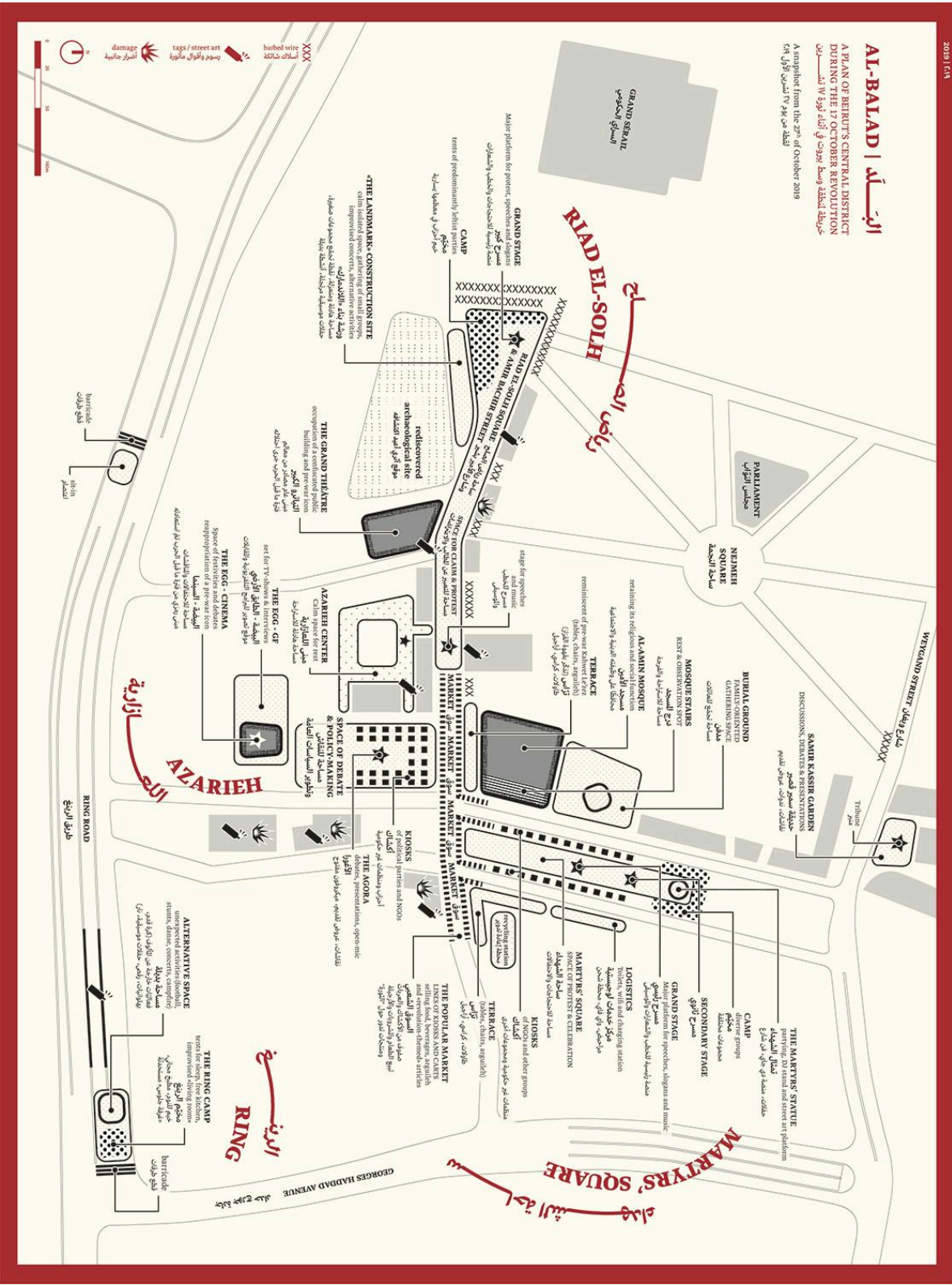


Fig 6 : Cartographie du centre-ville de Beyrouth par un urbaniste activiste ayant participé à la révolution © Antoine Atallah

Tous les espaces de la ville sont investis par les habitant.e.s de Beyrouth, et par des citoyen.ne.s venu.e.s des quatre coins du pays pour participer à la reconquête de leur ville. La place des Martyrs, place centrale à Beyrouth est (re)peuplée par des tentes, des agoras urbaines, des fresques géantes, etc. Cette place qui avait été repensée par le projet de Solidere tournait le dos à la ville et était devenue un (non)lieu dénué de toutes formes d'urbanité. Elle avait été complètement rasée et vidée de sa substance, de son animation. « On ne trouvait même plus de plaque qui indiquait le nom de cette place » précise Liliane Barakat lors de son intervention au colloque *Images et imaginaires de la ville : le cas de Beyrouth*<sup>17</sup>. Pourtant, en 2019, il y a eu spontanément un retour vers ce lieu qui était autrefois, dans la mémoire de cette ville, le lieu des contestations, le lieu des défilés, le lieu des rencontres. Une multitude de nouveaux événements y prennent place, faisant ainsi émerger de nouvelles pratiques urbaines.

La cartographie du centre-ville en est complètement bouleversée, intégrant désormais dans l'ADN mémoriel de ces lieux toutes les interventions citoyennes générant la rencontre. C'est une nouvelle fabrique de la ville qui s'opère au travers de ses récupérations spontanées par le médium artistique. Amanda Abi Khalil, directrice de la plateforme TAP<sup>18</sup>, précise que « ces interventions éphémères ou semi-permanentes sont toujours dans une démarche de contestation ou plutôt de réclamation, pour récupérer notre ville, pour récupérer notre territoire, et là, à Beyrouth, on récupère notre droit à vivre, notre droit à exister dans cette ville. »<sup>19</sup>

Cette reconfiguration de l'expérience urbaine par ces actes artistiques et culturels initiés par les habitant.e.s, et qui entretiennent une corrélation forte avec la sphère numérique, permettent de soulever plusieurs enjeux.

Une réappropriation collective des espaces de la ville, comme initiée lors de ces mouvements de protestations, peut-elle permettre d'envisager la ville autrement, de fusionner ces imaginaires pour provoquer la rencontre, les rassemblements et la création de nouveaux récits pour et dans la ville ? Comment peut-on alors concevoir des espaces qui, tout en offrant les dispositions architecturales répondant aux problématiques démographiques et sociales, racontent l'histoire de leurs habitants ? Comment peut-on établir les ponts nécessaires entre les imaginaires collectifs des habitants de la ville et la production d'images urbaines, au cœur de son développement ? La sphère virtuelle qui était omniprésente lors de la révolution libanaise de 2019, a contribué à l'émergence d'actions artistiques, culturelles ou revendicatrices dans les lieux physiques de la ville et

---

<sup>17</sup> Intervention dans la première séance du cycle intitulé : Régénération, réconciliation, réinvention : Beyrouth à l'épreuve des risques, organisée le 18 mai 2021 avec le département d'architecture de l'École d'Architecture et de Design de l'USEK (Université Saint-Esprit de Kaslik), le LIFAM (Laboratoire Innovation Formes Architectures Milieux) Montpellier, France, le CRH-LAVUE (Centre de recherche sur l'Habitat – Laboratoire Architecture Ville Urbanisme Environnement) Paris, France et le GERPHAU (Groupe d'Études et de Recherches Philosophie, Architecture, Urbain) Paris, France

<sup>18</sup> Temporary Art Platform

<sup>19</sup> Intervention de Amanda Abi Khalil dans la deuxième rencontre du cycle de séminaire *Images et imaginaires de la ville*; Villes méditerranéennes entre pratiques, représentations et imaginaire(s), coorganisés par l'Atelline, le LIFAM dans le cadre de la Biennale des Arts de la Scène en Méditerranée le 26 novembre 2021.

favorisant une communication permanente entre les opposants aux régimes en place, et une publicisation de leurs actions et de leurs demandes. Ces espaces, analogues aux spatialités physiques de la ville, peuvent-ils être assimilés à de véritables espaces publics, comme des plateformes de « publicisation » d'une opinion accessible à tou.te.s?



Fig 7 : Cartographie du centre-ville de Beyrouth par un artiste ayant participé à la révolution © Brady Black

La création artistique et/ou numérique était, en effet, au centre de l'appropriation habitante des espaces beyrouthins, en tant que médiatrice de cet espace public permettant la constitution, même momentanée d'un imaginaire collectif. Quels nouveaux récits, les interventions artistiques, dans et pour l'espace urbain, font-elles émerger et comment peuvent-elles donner à (re)voir l'espace urbain, à recréer le lien entre les habitant.e.s ? Auront-elles un impact plus long, plus permanent dans la construction de la cité, dans la production de nouvelles urbanités par et pour les habitant.e.s ? Quels liens permettent-elles d'entretenir entre la sphère physique de la ville et sa représentation dans l'ordre du virtuel ?

# Introduction générale

*« Il faut avant tout interroger l'espace pour le comprendre, l'espace n'est ni continu, ni fini, ni isotrope. Il faut comprendre où il se brise, où il se courbe, où il se déconnecte, où il se rassemble. » Arianna Cecconi<sup>20</sup>*

Historiquement, la transformation urbaine et la question des espaces publics ont toujours suscité des débats contrastés. D'un côté, certains observateurs déplorent un déclin, voire la disparition des véritables espaces publics urbains. De l'autre, une vision plus optimiste souligne la capacité de ces espaces à se transformer, à s'adapter, et à refléter des dynamiques sociales en perpétuelle mutation (Thomas, 2021)<sup>21</sup>.

Parmi les phénomènes associés à ces mutations, un processus « de disneyfication » urbaine (Garnier, 2008) illustre la transformation des paysages urbains en espaces standardisés. Don Mitchell (1995) qualifie ces lieux de pseudo-espaces publics, aseptisés et dominés par l'image, au détriment de leur authenticité et de leur dimension symbolique. Plusieurs facteurs contribuent à cette homogénéisation engendrant la création de mono-espaces standardisés.

Cependant, paradoxalement, ces mêmes espaces offrent également de nouvelles opportunités d'expression. Ils deviennent des lieux d'accueil pour des discours émergents et des voix marginalisées, favorisant ainsi de nouvelles formes de représentation pour des groupes et individus historiquement invisibilisés (Cattan & Leroy, 2010). Ces espaces deviennent des lieux de rencontre, de l'altérité, facilitant l'émergence de nouveaux discours et perspectives. Lorsque les espaces politiques traditionnels se resserrent, des mouvements citoyens prennent forme pour réinvestir et reconquérir ces lieux, prônant un urbanisme plus inclusif. Dans ce cadre, les habitants revendiquent leur droit à la ville, au sens de Lefebvre (1968), et s'approprient librement les espaces urbains.

Cela soulève une question fondamentale : que signifie véritablement le terme « public » dans les « espaces publics » urbains conçus par les experts de la ville ? La simple désignation de ces lieux comme « publics » suffit-elle à provoquer des rencontres, à garantir une présence multiple et diversifiée ? Que se passe-t-il lorsque ces espaces urbains, pourtant soigneusement aménagés, sont désertés par leurs habitants, ne sont plus traversés ni appropriés, et cessent de jouer leur rôle de plateformes relationnelles en

---

<sup>20</sup> Intervention de Arianna Cecconi dans le cadre des Conversations. Rencontres professionnelles et interprofessionnelles autour de l'espace public, proposé par l'Atelline du 13 au 15 mai 2021 au Théâtre des 13 Vents à Montpellier. Anthropologue, elle est maîtresse de conférences en sciences humaines et sociales pour l'architecture (SHSA) à l'École nationale d'architecture de Marseille.

<sup>21</sup> Dans cette thèse, nous intégrons les références aux concepts discutés par les auteurs directement dans le corps du texte pour assurer une lecture fluide. En revanche, les citations directes sont placées en notes de bas de page pour assurer un référencement précis sans interrompre le fil de la lecture.

ville ? La crise du COVID-19, marquée par l'imposition de « distanciations sociales » et le vidage de ces espaces de toute présence humaine, soulève d'ailleurs des questions supplémentaires. Ces places urbaines, désormais désertes, étaient-elles encore des espaces publics ? Jouaient-elles encore un rôle dans les dynamiques urbaines ? Remplissaient-elles encore leurs fonctions de plateformes relationnelles et de nœuds sociaux ?

Repenser les espaces publics contemporains implique de reconnaître la complexité de ces espaces et d'envisager des réponses adaptées aux défis émergents dans des villes en constante transformation. Il ne suffit plus de les concevoir simplement comme des structures physiques, mais comme des lieux vivants, nécessitant appropriation et interaction pour rester des espaces véritablement publics et inclusifs.

La complexité de la notion d'espace public se manifeste d'ailleurs dans les diverses réalités spatiales et sociopolitiques qu'elle englobe. Ce concept est en effet interprété différemment selon les disciplines scientifiques, politiques et juridiques, rendant difficile l'obtention d'un consensus autour de sa définition. Dès le début de sa thèse, « L'espace public au-delà de l'agir communicationnel. Quatre renversements de perspective pour sortir des impasses du modèle habermassien », Loïc Ballarini exprime la complexité du concept et de sa saisie. Il précise : « Travaillez-vous sur les questions d'urbanisme, de places et de lieux publics ? Vous intéressez-vous plutôt aux rapports entre élus et électeurs ? Ou bien préparez-vous une somme sur les formes du débat politique, des conceptions plus ou moins mythifiées de l'agora de la Cité grecque aux prophéties de la cyber-démocratie en passant par la nostalgie de la place du village ? À moins que votre fibre artistique ne vous engage sur la voie de l'étude des formes et lieux d'expression de la parole, qu'elle soit scandée au coin d'un parc ou peinte au pochoir sur les murs de la ville ? »<sup>22</sup>

S'appuyant sur des théoriciens tels qu'Habermas (1962,1988), Lefebvre (1974) et Paquot (2015), on peut d'ailleurs en distinguer deux appréhensions : l'Espace Public, au singulier et en majuscule, lieu du débat public, et les espaces publics, au pluriel et en minuscule, qui désignent des lieux physiques accessibles au public. Des approches contemporaines de ces espaces tendent d'ailleurs à faire converger ces différentes dimensions dans une approche plus inclusive. Nous nous éloignons ici d'une définition mythifiée de l'espace public en prônant des réalités fragmentées et contextuelles, ancrées dans des réalités sociopolitiques qui évitent toute généralisation tout en s'éloignant du modèle unique habermassien ou des simplifications architectoniques du concept.

---

<sup>22</sup> Ballarini, L. (2010). *The Public Sphere Beyond the Theory of Communicative Action. Four Perspective Reversals to Get Out from Habermas' Dead Ends* [Phdthesis, Université Paris VIII Vincennes-Saint Denis]. <https://theses.hal.science/tel-00573282>

Outre la difficulté d'établir une définition unanime, les espaces urbains sont en constante transformation, influencés par l'introduction de nouveaux outils et dispositifs techniques. En particulier, les objets numériques ont profondément bouleversé notre manière de vivre et d'interagir avec la ville, brouillant les frontières entre les espaces physiques et numériques. Ces technologies introduisent de nouvelles postures et ouvrent des espaces-temps inédits (Caron & Caronia, 2018), modifiant ainsi notre façon de « faire lieu » et incitant à réinterpréter les espaces urbains sous de nouvelles formes de présence. Ces nouvelles configurations ne garantissent pas toujours l'inclusivité des espaces publics, ni leur capacité à générer des lieux d'hospitalité, pourtant cruciaux pour la construction d'une ville ouverte et participative (Beaude, 2014 ; Amri, 2019 ; Auber, 2019).

Il devient cependant impossible d'envisager l'expérience urbaine sans mentionner le calque numérique et son impact sur les déplacements, les fonctions urbaines, et les comportements des usagers. L'omniprésence des objets numériques dans les espaces urbains transforme profondément nos interactions ainsi que la manière dont ces lieux sont perçus et utilisés. Ils redéfinissent non seulement les usages de l'espace, mais aussi les significations culturelles qui leur sont associées. Ces technologies engendrent de nouvelles formes de sociabilité. La présence physique n'est plus indispensable pour créer une connexion. Toutefois, cette hyperconnexion et la logique du « just-in-time »<sup>23</sup> évoquée par Stiegler soulèvent des enjeux économiques et politiques, remettant en question la neutralité et l'accessibilité de ces outils dans la création d'une véritable sphère publique.

Il est essentiel de mener une réflexion critique sur l'interaction entre le numérique et l'espace urbain, en mettant en lumière non seulement les nouvelles opportunités qu'elle engendre, mais aussi les défis qu'elle soulève. Il est donc pertinent de comprendre comment renouer les liens nécessaires avec ces environnements numériques et leurs usagers, sans isoler l'utilisateur de son environnement socio-urbain, tout en favorisant les interactions avec les acteurs co-localisés et les espaces qu'ils traversent. Les espaces virtuels créés par les outils et dispositifs numériques permettent de tisser des liens entre les usagers connectés, certes, mais ils peuvent également inhiber toute interaction avec les espaces physiques et leurs composantes. En effet, ces outils donnent naissance à des bulles d'interactions privées au sein des territoires, isolant ainsi les utilisateurs de leur environnement urbain (Amri, 2019).

Nous retrouvons ainsi des positions contrastées quant à l'apport du numérique sur les sociabilités urbaines, similaires à celles qui existent au sujet des espaces publics. D'une part, ces espaces numériques sont considérés comme des lieux de débat ouverts et accessibles, et d'autre part, comme des cercles communautaires fermés qui exacerbent les fractures sociales (Grossetti, 2014).

---

<sup>23</sup> Stiegler, B. (2003). Les guerres du temps. In L. Gwiazdzinski, (2003). *La ville 24h/24* (Editions de l'Aube, 69-85. Editions de l'Aube. <https://shs.hal.science/halshs-01741251>

Comment dépasser ces positions divergentes pour réfléchir à la manière de transformer ces outils en éléments médiateurs, médiateurs dans leur capacité à créer du lien et des espaces de partage. Comment activer des espaces-temps relationnels entre les acteurs humains et non-humains présents afin de générer des espaces urbains plus hospitaliers et inclusifs ? Des solutions urbaines, pensées dans et avec les territoires urbains pourraient catalyser des brassages entre les publics de ces environnements et les usagers ou flâneurs urbains et à activer des spatialités publiques plus inclusives. Il semble important de trouver ces points de connexion, ces espaces de transaction, pour établir une communication entre les espaces numériques et les espaces physiques. Cela permettrait également de favoriser une participation plus large de publics qui n'ont pas nécessairement l'habitude d'évoluer dans ces environnements numériques.

Ces activations urbaines ne peuvent se limiter à une simple réflexion autour du numérique. Elles doivent être envisagées dans une perspective plus large, prenant en compte les paradigmes expérientiels dans et de ces espaces. Cette production d'espaces relationnels entre environnements numériques et physiques, entre acteurs co-localisés et co-présents ne peut de ce fait se focaliser uniquement sur des dispositifs numériques mais doit s'appuyer sur des dispositifs de médiation de l'espace, en explorant les expériences et expérimentations spatiales qui permettent des activations temporaires du territoire, favorisant ainsi la création d'espaces publics. Si la dimension numérique est inévitable, notre approche privilégie des lectures et des pratiques sensibles de l'espace, où l'arpentage du territoire et les réflexions *in situ* permettent de retisser les liens indispensables au sein de l'espace urbain.

Dans cette optique, les projets qui s'installent temporairement dans les espaces de la ville et qui sont conçus avec et pour les habitants représentent des leviers d'activation particulièrement intéressants à étudier. Les constructions narratives et participatives du territoire, ainsi que la création de récits ancrés dans ces espaces, apparaissent comme des dimensions cruciales à intégrer dans cette réflexion. Les projets (compris ici dans leur sens anthropologique) artistiques *in situ*, se distinguent par leur capacité à générer des récits profondément ancrés dans les lieux. Ils offrent des moyens pertinents pour explorer la création (terminologie que nous empruntons d'ailleurs au domaine artistique) de nouveaux espaces publics urbains à travers l'expérience spatiale de l'utilisateur qu'ils initient. Ces projets offrent des perspectives prometteuses pour réactiver et réinventer les espaces urbains, tout en tissant des liens entre les dimensions sociales, numériques et physiques de la ville.

Cette thèse étudie donc l'articulation de ces dimensions à travers le prisme des médiations artistiques, en analysant leur capacité à créer de nouveaux espaces publics urbains. En s'inspirant des réflexions de Georges Perec (2000), pour qui « l'espace est un doute : il faut sans cesse le marquer, le désigner ; il n'est jamais à moi, il ne m'est jamais donné, il faut que j'en fasse la conquête »<sup>24</sup>, l'appropriation des espaces urbains

---

<sup>24</sup> Perec, G. (2000). *Espèces d'espaces* (Galilée).

est entendue comme un processus dynamique. Habiter la ville consiste à activer symboliquement et temporairement le territoire, le transformant et le faisant évoluer. Ce renouvellement constant donne naissance à des espaces vivants, où émergent de nouvelles formes d'expertise territoriale et où les conditions d'habitabilité se co-construisent.

L'objectif de cette recherche est en effet d'analyser comment les médiations artistiques et numériques contribuent à la production symbolique et relationnelle des espaces publics. Il s'agit d'examiner la manière dont ces dispositifs favorisent la création d'environnements plus inclusifs, offrant aux citoyens de nouvelles modalités d'appropriation et d'habitation de la ville. Ces interventions peuvent-elles redéfinir les espaces publics en tant que lieux de participation active et d'hospitalité ? Dans quelle mesure permettent-elles aux habitants de participer à la co-construction de leur environnement urbain ? Enfin, comment ces médiations artistiques apportent-elles des réponses à des problématiques urbaines, en activant et produisant des espaces publics dynamiques et accueillants à travers des expériences sensibles ?

Nous formulons l'hypothèse que ces médiations, loin de se limiter à des interventions esthétiques ou technologiques, jouent un rôle clé dans la transformation des espaces urbains en lieux relationnels, inclusifs et accueillants. Ces interventions, réalisées dans des contextes urbains, créent des expériences immersives et participatives, redéfinissant les modalités d'appropriation des espaces publics par les habitants et favorisant l'émergence de nouvelles formes de sociabilité et de spatialité publiques.

Nous envisageons ces œuvres en espaces aménagés comme initiatrices de temps d'enquête et d'exploration sensible qui développent de nouvelles capacités, compétences et connaissances, au sens de Tuan (2001), pour co-construire des images collectives des lieux, y générer des expériences immersives et y produire des espaces transactionnels. Nous suggérons également que les interventions artistiques dans l'espace urbain introduisent de nouveaux codes de lecture et d'appropriation de la ville, « hackant » la matrice urbaine et créant ainsi des expériences immersives et participatives qui renforcent les liens entre les habitants et leur environnement. Ces actions artistiques permettent aux usagers de réinventer les espaces qu'ils traversent, enrichissant les interactions sociales et transformant les façons de produire et d'habiter la ville. Par ailleurs, nous avançons que les médiations numériques et artistiques connectent les mondes virtuels et physiques, notamment par le biais d'expériences augmentées. Ces interventions artistiques redéfinissent en permanence les espaces publics, démocratisant leur fabrication et invitant les habitants à participer activement à la transformation de leur environnement urbain. Ces hypothèses structurent l'étude et orientent la réflexion sur la manière dont ces interventions peuvent contribuer à repenser la production des espaces publics dans un contexte urbain en mutation.

Pour étudier ces hypothèses, cette recherche se déploie autour de plusieurs axes : le premier concerne le positionnement théorique que nous adoptons vis-à-vis des espaces publics, objet central de cette thèse ; le deuxième introduit l'analyse des expériences émergentes dans ces espaces, en particulier à travers les dispositifs numériques et artistiques, et le troisième axe s'arrange de l'étude des interventions comme moteurs de transformation urbaine. Cette recherche adopte une approche transdisciplinaire, en mobilisant des outils issus des études urbaines, des sciences sociales et des pratiques artistiques. La méthodologie, que nous explicitons dans un cahier méthodologique, explicite le dispositif d'enquête et de participation active à des projets de médiation. Une immersion sur le terrain, à travers l'observation des interactions entre les habitants, les artistes et les dispositifs, est essentielle pour appréhender les dynamiques sociales et spatiales en jeu. Pour étudier ces projets, nous avons choisi d'accompagner le travail d'une structure culturelle profondément ancrée dans la métropole montpelliéraine, l'Atelline, dont les missions s'apparentent à celles d'un CNAREP (Centre National des Arts de la Rue et de l'Espace Public).

Le projet de l'Atelline, scène conventionnée d'intérêt national – art et création – pour les arts vivants dans l'espace public, structuré autour de trois fabriques, est reconnu pour sa capacité à accompagner et diffuser la création de projets artistiques destinés aux espaces publics et aux lieux non dédiés. Mon intérêt pour une telle structure, dans le cadre d'une thèse en architecture, réside dans son aptitude à produire de nouvelles urbanités, à susciter des expériences corporelles et sensibles des lieux, à proposer de nouvelles modalités de construction participative des imaginaires urbains et à activer des espaces-temps à travers une pluralité d'appropriations par les habitants.

En travaillant directement avec les communautés locales et en s'inscrivant dans des temporalités longues, cette structure favorise l'émergence de nouvelles formes de productions urbaines. Elle offre aux artistes de véritables opportunités pour investir des espaces partagés, détournant leur usage traditionnel afin de les transformer en terrains de création. Son ancrage territorial facilite la multiplication des rencontres entre les habitants, les publics et les projets artistiques *in situ*. Ces initiatives rassemblent divers acteurs — artistes, urbanistes, habitants, autorités locales — autour de projets communs et ancrés dans des réalités territoriales.

En accompagnant L'Atelline dans la diffusion et l'implantation de ses projets, j'ai pu observer les différentes phases du déploiement artistique tout en approfondissant les enquêtes de terrain, les médiations avec les habitants et les décideurs politiques, et en étudiant une réflexion à long terme de projets de territoire. La Convention Industrielle de Formation par la Recherche (CIFRE) a enrichi le cadre méthodologique. Ce dispositif a en effet permis une immersion importante dans le terrain, en multipliant les temps d'observation à différents stades du déroulement des projets artistiques.

Le contrat CIFRE permet une implication sur une durée relativement longue, et une immersion prolongée permettant d'accéder à une analyse des processus artistiques, de leur conception à leur implantation, mais aussi à leur impact post-déploiement. Cette approche a été importante pour observer l'installation des projets artistiques dans un lieu et les relations qu'ils établissent avec leurs habitants. Ce dispositif a également permis des entretiens qualitatifs en optimisant l'accès à un réseau varié d'acteurs : artistes, habitants, élus, techniciens de la ville et structures partenaires.

La facilitation de ces échanges a multiplié les points de vue et favorisé des enquêtes riches, qui viennent éclairer les enjeux de la recherche. Cette approche permet de cartographier les perceptions des différents acteurs concernés par les projets et de mieux comprendre comment ces initiatives artistiques influencent les dynamiques sociales, culturelles et politiques du territoire. Le dispositif CIFRE permet également d'ajuster et de repenser la méthodologie en s'adaptant aux réalités du terrain. Dans le cadre des projets artistiques de l'Atelline, cela a permis de combiner observation et action dans une démarche continue, en documentant les interactions entre les projets culturels et les transformations urbaines, tant sur le plan spatial que social.

En s'inscrivant dans ce cadre expérimental unique, la CIFRE permet donc de mieux comprendre comment les projets artistiques peuvent agir comme des leviers de transformation urbaine et sociale. Elle permet d'observer à plusieurs niveaux les processus créatifs et les interactions entre les acteurs urbains et les dispositifs artistiques.

Si le cadre CIFRE offre des opportunités de recherche appliquée, il impose également des défis spécifiques. Il nécessite de concilier les aspects théoriques avec les impératifs pratiques des projets artistiques, obligeant à articuler recherche académique et implication active dans les processus créatifs. Naviguer entre ces deux mondes exige une flexibilité méthodologique et une capacité à répondre aux attentes des divers acteurs tout en maintenant une réflexion théorique adéquate. La construction du terrain et l'élaboration théorique ne se déroulent pas de manière linéaire ou parallèle, mais s'influencent mutuellement. Le terrain, en tant qu'espace d'expérimentation et d'observation, nourrit la réflexion théorique en révélant des dynamiques et des enjeux que les cadres conceptuels initiaux n'avaient pas nécessairement pris en compte. À mesure que l'on s'immerge sur le terrain, les hypothèses de départ ont été ajustées en fonction des défis pratiques rencontrés et des nouvelles problématiques qui émergent.

Dès le début de cette thèse, les positionnements de recherche ont été réévalués à plusieurs reprises afin d'intégrer au mieux les réalités observées sur le terrain. Les différentes notions clés structurant la problématique de cette étude sont ainsi analysées à la lumière des dynamiques observées, tout en tenant compte des enjeux spécifiques qu'elles soulèvent.

En s'appuyant sur un corpus d'études portant sur les espaces publics relationnels, à la croisée des espaces urbains et des sphères publiques communicationnelles (Berdoulay et al., 2001 ; Paquot, 2015 ; Damme, 2022), ainsi qu'en intégrant une réflexion sur les espaces expérientiels (Dewey, 1995 ; Merleau-Ponty, 2001 ; Tuan & Perez, 2006), virtuels et augmentés (Guillaume, 2000 ; Manovich, 2006 ; Noël, 2007 ; Marzloff, 2009 ; Leite, 2010), cette thèse explore les modalités de création de nouvelles formes d'espaces publics, plus inclusifs et participatifs, ainsi que les critères permettant de renouveler leurs conditions d'habitabilité. Le terme création est utilisé ici en référence à la création artistique, une terminologie encore peu répandue dans les domaines de l'architecture et de l'urbanisme. Cela permet de mettre en évidence la porosité que nous établirons entre ces deux disciplines, ainsi que l'importance que nous accorderons aux processus créatifs propres au monde artistique.

En nous appuyant sur des travaux qui mettent en lumière l'apport de la création artistique (Augoyard et al., 2000 ; Aventin, 2005 ; Vahtrapuu, 2013 ; Gwiazdzinski, 2016) et de la culture numérique dans les espaces urbains (Aurigi & Cindio, 2008 ; Houghton, 2010 ; Riether, 2018 ; Rai, 2019), notre analyse ne se limitera pas aux moments où ces médiations sont présentes dans les espaces urbains. Nous adopterons une approche temporelle plus étendue, incluant les phases de conception des projets ainsi que leurs impacts après diffusion. Nous mettrons ainsi l'accent sur les moments de création, en soulignant dans notre analyse le rôle central joué par une structure culturelle implantée dans le territoire.

Cette réflexion ouvre la voie à l'exploration des possibilités offertes par les médiations artistiques et numériques, qui pourraient être envisagées comme des leviers de transformation et d'activation des espaces publics urbains. Bien que le corpus d'études examine des espaces publics à l'intersection des sphères communicationnelle, physique et numérique, les mécanismes d'activation de ces espaces y sont encore peu détaillés. L'opportunité qu'offrent ces médiations constitue donc un axe de recherche particulièrement intéressant à approfondir.

La valorisation des résultats prend forme à travers ce mémoire, structuré en deux parties et cinq chapitres, entre lesquelles s'insère un cahier méthodologique. La première partie porte sur la construction de la problématique de recherche et sur l'articulation proposée entre les espaces publics urbains et les médiations artistiques et numériques. Le premier chapitre clarifie l'objet d'étude en adoptant une approche transdisciplinaire, croisant les dimensions sociales, urbaines et communicationnelles des espaces publics. Il explore l'impact des outils numériques sur notre manière d'habiter les villes, mettant en lumière la création de nouveaux espaces-temps relationnels. Le deuxième chapitre se concentre sur les paradigmes expérientiels au sein des espaces publics, en insistant sur les expériences sensorielles et phénoménologiques. Il examine les critères qui permettent de qualifier ces espaces comme inclusifs, hospitaliers et accessibles. Il met en exergue plus particulièrement les critères de participation, d'accessibilité et de diversité des interactions entre les usagers.

La seconde partie aborde les médiations artistiques et numériques comme moteurs d'activation des espaces publics. L'un des enjeux majeurs de cette recherche est de comprendre comment ces médiations contribuent à la création de nouveaux lieux de rencontre et d'échange en milieu urbain. Cette partie présente ces résultats à travers l'analyse de trois modalités distinctes : lire, habiter et produire les espaces publics. Le troisième chapitre examine la première modalité, montrant comment les projets artistiques recodifient et racontent la ville, en créant des ambiances partagées qui renforcent l'habitabilité des espaces publics. Il illustre comment la lecture de ces espaces urbains est transformée par les interventions artistiques, produisant des environnements augmentés, transmédiatiques, sensibles et sensoriels. Le quatrième chapitre aborde la deuxième modalité, mettant en avant les nouvelles formes d'habitabilité et les espaces de reliance qui émergent dans les environnements urbains. Il analyse les transformations physiques et symboliques induites par ces médiations, ainsi que la manière dont elles génèrent de nouvelles postures habitantes. Enfin, le dernier chapitre explore la production de nouveaux imaginaires urbains et d'espace-temps alternatifs, en étudiant les traces et les dynamiques de réappropriation laissées par ces projets dans les espaces urbains investis. Il y propose de réfléchir aux actes imaginatifs urbains à l'origine de la création de nouvelles modalités relationnelles dans les espaces urbains.

Cette recherche examine donc comment les interventions artistiques et numériques transforment les espaces publics, tout en mettant en lumière des acteurs souvent négligés dans les études architecturales traditionnelles et moins évoqués dans la littérature scientifique. Ces acteurs – artistes, collectifs ou organisations culturelles – jouent un rôle central dans la redéfinition des relations entre les citoyens et l'espace urbain. Comprendre leur point de vue sur l'investissement de ces lieux, à la fois symboliques et physiques, est essentiel pour saisir les nouvelles dynamiques sociales et spatiales qu'ils cherchent à instaurer avec les habitants. Les collaborations entre équipes artistiques et structures d'accueil sont également mises en avant, car elles constituent des espaces d'innovation créative et spatiale. Elles permettent de repenser les relations entre artistes, citoyens et espaces urbains, et de générer de nouvelles expertises urbaines, encore peu explorées. Ces expertises, issues d'une approche créative *in situ*, reposent sur une connaissance sensible et contextuelle du territoire.

Cette approche plurielle invite à réviser les processus traditionnels de planification et de construction des espaces publics, en intégrant des dynamiques plus ouvertes, participatives et évolutives. Ces dynamiques s'enrichissent de l'expérience artistique et des interactions inter usagers et espaces dans la ville, tout en tenant compte de l'omniprésence du numérique et de l'isolement sensoriel qu'il peut parfois induire.

# PARTIE I. Vers de nouvelles spatialités urbaines publiques, inclusives et hospitalières

## Introduction

La première partie de cette thèse précise l'objet de recherche et les modalités de sa construction ; objet qui a été mis à l'épreuve du terrain exploré dans le cadre de la CIFRE (Convention Industrielle de Formation par la Recherche). Il est crucial de définir clairement le positionnement de la recherche en définissant les espaces publics étudiés ainsi que les médiations artistiques et numériques qui seront au centre de cette thèse. Dans cette optique, le premier chapitre se concentre sur la construction de l'objet de recherche en adoptant une approche transdisciplinaire de l'espace public. Cette approche mettra en dialogue les sphères publiques et les espaces publics communicationnels d'une part, et les espaces urbains aménagés d'autre part. La fusion de ces concepts permet de proposer une vision des espaces publics urbains comme des espaces relationnels, où les interactions sociales, les construits physiques et les dynamiques communicationnelles sont au cœur des observations. Nous envisageons ici de préciser les entrées théoriques qu'il est pertinent de mettre en avant à travers les projets observés durant les trois années de la CIFRE. Ces entrées constitueront ainsi le socle analytique de référence pour comprendre la capacité des médiations à produire des espaces publics, tels que nous les aurons définis dans cette partie.

Pour ce faire, nous portons aussi une attention particulière aux objets et outils numériques apparus à l'ère des révolutions technologiques, lesquels ont profondément bouleversé nos manières d'appréhender, de découvrir et d'habiter les espaces urbains. Ces innovations introduisent des perspectives anoptiques, des espaces-temps inédits et de nouveaux points de fuite, enrichissant ainsi notre réflexion sur les espaces virtuels. Nous tentons de préciser le point de basculement où ces outils deviennent des médiateurs d'espaces relationnels entre les usagers et leurs environnements, évitant ainsi un isolement sensoriel des utilisateurs. Nous étudions donc les expériences augmentées et immersives, que nous ne limitons pas à l'unique dimension numérique, offrant de nouvelles capacités relationnelles à explorer.

Le deuxième chapitre de cette partie se concentre, de ce fait, sur les paradigmes expérientiels des espaces publics urbains. Il vise à préciser les critères d'émergence des espaces publics inclusifs et hospitaliers, ainsi que des espaces publics artisanaux, qui constituent les principaux terrains de notre étude. Les expériences et expérimentations spatiales sont analysées pour réfléchir à la production de ces espaces, en mettant l'accent sur les dimensions sensibles et phénoménologiques. Ces paradigmes expérientiels sont essentiels pour comprendre la construction des médiations numériques et artistiques, véritables catalyseurs des espaces publics urbains et des ambiances partagées en ville.

Ainsi, cette première partie s'attachera à établir une base théorique solide et à délimiter précisément le cadre de notre recherche, en intégrant les dimensions matérielles et immatérielles des espaces publics ainsi que les médiations culturelles et numériques. Elle sert d'une base réflexive et analytique essentielle pour établir le protocole de recherche pour la CIFRE et orienter nos analyses ultérieures.

# **Chapitre 1. Les médiations culturelles et numériques leviers de la construction de nouveaux espaces publics urbains**

## **Introduction : Construire l'objet de la thèse : Médiation numérique culturelle, espaces publics urbains et expérience spatiale de l'utilisateur**

L'objet d'étude de cette thèse porte sur l'articulation de trois ancrages conceptuels : les médiations numériques culturelles, les espaces publics urbains et l'expérience spatiale de l'utilisateur. La construction de cet objet d'étude vise à clarifier chacune de ces notions et à expliciter les enjeux discutés. Il s'agit de définir précisément l'espace public de référence, d'examiner l'influence des outils numériques sur l'expérience spatiale urbaine (y compris l'isolement sensoriel qu'ils peuvent induire), et de souligner l'importance des médiations numériques culturelles, étudiées dans le cadre de la CIFRE. Cette articulation sollicite également des concepts clés au centre de la production urbaine. Les notions de participation et de représentativité des habitants, de production d'images et d'imaginaires urbains, de narrativité, de cross-media et surtout de transmedia, sont des outils d'analyse essentiels de cette corrélation nécessaire entre les différentes composantes de l'objet d'étude.

L'introduction de ces concepts met en lumière les imbrications et les interrelations entre les espaces publics urbains, les outils et objets numériques (qui ont envahi les espaces urbains et créé de nouveaux espaces-temps), et les médiations artistiques et culturelles (en dialogue avec les espaces urbains et l'ubiquité de la sphère numérique). Ils permettent de réfléchir à de nouvelles expériences spatiales urbaines et d'amorcer des liens essentiels entre les différentes composantes des espaces publics urbains. Nous envisageons, de ce fait, ces espaces comme des « lieux carrefours » de dynamiques architecturales, urbaines, politiques, sociales, technologiques et habitantes, et des lieux de « croisements entre les acteurs de la fabrique urbaine, une scène artistique et l'objet de métamorphoses néo-situationnistes »<sup>25</sup>.

Nous proposons que les médiations culturelles, considérées comme des dispositifs relationnels entre des sujets, des manifestations concrètes et significatives de paroles et des contextes de réception, soient perçues comme des moyens d'accès à ces espaces publics. Nous faisons l'hypothèse que ces médiations permettent de tisser des liens nécessaires entre espaces physiques et virtuels (ces derniers ne se limitant pas à leur définition technique et numérique), tout en prenant en compte la pluralité des espaces-temps induite par la fragmentation et la diversification des usagers de la ville, ainsi que l'émergence de nouvelles catégories de « proam » (professionnels amateurs) issues des pratiques numériques.

Ce chapitre propose donc, dans un premier temps, une lecture inter et intra-disciplinaire de la notion d'espace public afin de dégager un positionnement transdisciplinaire qui

---

<sup>25</sup> Gwiazdzinski, L. (2016). Petite fabrique géo-artistique des espaces publics et des territoires. *L'Observatoire*, 48(2), 32–38. <https://doi.org/10.3917/lobs.048.0032>

permet d'envisager des espaces publics réellement inclusifs et accueillants. Ensuite, il identifie les mutations de ce concept au contact d'objets et d'outils numériques en contexte urbain. Enfin, il interroge la capacité des projets numériques et artistiques, considérés comme dispositifs de médiation, à faire converger les différents calques, physiques et numériques, constituant ces espaces publics.

## 1. Penser une approche transdisciplinaire de l'espace public

Il est difficile de trouver un consensus dans la culture scientifique<sup>26</sup> ou dans le milieu socio-politico-professionnel autour de ce concept dense. Cette notion d'espace(s) public(s), devenue une sorte de « mot-valise » englobant un large panel de typologies spatiales et de lieux physiques et virtuels, agite fortement théoriciens et praticiens. Les instances politiques, juridiques et institutionnelles, tout comme les disciplines scientifiques et professionnelles, portent chacune leurs visions, leurs conceptions, leurs modèles, et se rattachent à des champs référentiels qui leur sont propres. Certes, il est peu crédible d'essayer d'instaurer une définition unique qui fusionnerait tous les regards portés sur ce concept, mais de cette abondance notionnelle résulte une certaine cacophonie qui inhibe une réelle transdisciplinarité dans les réflexions sur la ville et légitimise des actions politiques et urbaines soi-disant en faveur de ces espaces publics. En effet, « sous couvert de requalification des espaces publics, s'opère, depuis quelque temps déjà, la mise en scène d'une urbanité lisse, d'une vie citadine policée, dans tous les sens du terme. Par contraste, elle fait davantage ressentir comme gênante, voire insupportable, la présence de tous ceux qui polluent, ne serait-ce que visuellement, l'environnement. »<sup>27</sup>

Dans le cadre de cette recherche, il était donc essentiel d'assigner une définition aux espaces publics ou plutôt de mettre en avant les critères qui permettent leurs émergences et leurs activations. Pour situer le positionnement sémantique adopté, les conditions d'apparition du concept et l'évolution de son cadrage théorique ont été étudiées.

En remontant au début des années 1970, lorsque plusieurs auteurs se réapproprient la terminologie de l'espace public en y associant tous les lieux où les citoyens se croisent et interagissent, ils s'en servent surtout pour souligner les menaces auxquelles la ville fait face à travers un urbanisme qui appauvrit ses spatialités publiques, annonçant même une disparition probable de l'espace public (Tomas, 2001). Camillo Sitte en 1889 et Jane Jacobs en 1961 avaient déjà mis en avant les maux des villes et les dangers auxquels elles faisaient face. Jane Jacobs commence son livre « *The Death and Life of Great American Cities* » en déclarant : « Ce livre est une attaque contre l'urbanisme et la reconstruction actuels. »<sup>28</sup> Dans la lignée de Jane Jacobs, Richard Sennett souligne le danger auquel l'espace public est confronté. Il met en avant le « recul du domaine public au bénéfice de la famille. »<sup>29</sup>

---

<sup>26</sup> « La notion globalisante de la culture scientifique se réfère à la construction de la société de connaissance qui désigne l'ensemble des moyens par lesquels l'information scientifique se diffuse et s'échange dans la société. »

Maleki, K. (2014). Espace public et culture scientifique. *Sciences de la société*, 91. <https://doi.org/10.4000/sds.1456>

<sup>27</sup> Garnier, J.-P. (2008). Scénographies pour un simulacre : l'espace public réenchante. *Espaces et sociétés*, 134(3), 67–81. <https://doi.org/10.3917/esp.134.0067>

<sup>28</sup> Jacobs, J. (1992). *The Death and Life of Great American Cities* (Reissue edition). Vintage. p.1

<sup>29</sup> Sennett, R. (2003). *The Fall of Public Man*. Penguin.

Henri Lefebvre, dans le court métrage documentaire « Droit à la ville » réalisé par Jean Louis Bertuccelli en 1974, mettait aussi déjà en garde, en parlant plus spécifiquement de Paris, contre la disparition de centralité publique capable de générer une véritable vie urbaine. Il précise même : « Au ras du sol, dans les rues, les gens qui rentrent dans les maisons, qui sortent du métro, ces gens ne voient pas la ville, ils y sont, ils la font. [...] Métro. Boulot. Dodo. »<sup>30</sup>

Habermas, quant à lui, lorsqu'il présente l'*Öffentlichkeit*, traduit dans sa version française par espace public (même si les chercheurs ne sont pas tous d'accord sur cette traduction), ne le relie pas nécessairement à une condition urbaine, mais à un espace de publicisation d'une opinion publique. Cet espace, comme un lieu d'expression éminemment politique, se retrouve aussi chez d'autres théoriciens qui lui confèrent ainsi un rôle capital dans la construction sociale du public et le relie pour certains à un espace public oppositionnel.<sup>31</sup>

En énonçant ces premiers éléments, on ne fait pas référence au même champ épistémologique. Dans certains cas, sont pointées des réalités de terrain fortement corrélées à une dimension spatiale, et dans d'autres des champs conceptuels issus de réalités sociopolitiques. Thierry Paquot dissocie ainsi deux définitions majeures de cet espace public : « l'Espace Public est un singulier dont le pluriel – les espaces publics – ne lui correspond pas. »<sup>32</sup>

Il différencie donc l'utilisation de l'Espace Public au singulier, en tant que pratique démocratique et communicationnelle. Il s'agit d'un espace d'échanges et de débats politiques, de circulation d'opinions privées rendues publiques à travers leur publicité. Les espaces publics se réfèrent quant à eux aux lieux accessibles aux publics. Cette définition renvoie à une qualification architecturale et urbaine des espaces en ville, dans lesquels il intègre les rues, les places, les parcs, etc., et tout autre lieu permettant une libre circulation en respectant un principe de gratuité.

En nous appuyant sur la conceptualisation offerte par Thierry Paquot (2009), nous tentons de démontrer qu'il est essentiel, pour repenser ces espaces publics et imaginer leur évolution, de faire converger ces domaines référentiels dans une même approche plus inclusive. Il s'agit également de mettre en relation plusieurs concepts clés en différenciant les terminologies adoptées pour distinguer plus facilement, dans les discours scientifiques, politiques et urbanistiques, les enjeux et les problématiques mis en œuvre. Nous étudions d'abord une définition communicationnelle de cet espace public, qu'on pourrait associer à la sphère publique, pour ensuite nous pencher sur une délimitation urbanistique du concept en soulignant son ancrage territorial. Un dernier sous chapitre permet les regards croisés nécessaires entre ces différentes notions.

---

<sup>30</sup> Bertuccelli, J. L. (Director). (1974). *Le droit à la ville de Henri Lefebvre, un film de Jean Louis Bertuccelli, 1974* [Documentaire]. Centre de création industrielle, département de l'Établissement Public du Centre Beaubourg. <https://www.youtube.com/watch?v=Bz8nw9mnIQ8>

<sup>31</sup> Negt, O., Abensour, M., Neumann, A., & Neumann, A. (2007). *L'espace public oppositionnel*. Payot.

<sup>32</sup> Paquot, T. (2009). *Espace Public*. Collection : Repères. La Découverte, p.3

## 1.1. Les sphères publiques : des espaces publics communicationnels

*« [...] le mot “public” désigne le monde lui-même en ce qu'il nous est commun à tous et se distingue de la place que nous y possédons individuellement. Cependant, ce monde n'est pas identique à la Terre ou à la nature, en tant que cadre du mouvement des hommes et condition générale de la vie. Il est lié aux productions humaines, aux objets fabriqués de main d'homme, ainsi qu'aux relations qui existent entre les habitants de ce monde fait par l'homme. Vivre ensemble dans le monde : c'est dire essentiellement qu'un monde d'objets se tient entre ceux qui l'ont en commun, comme une table est située entre ceux qui s'assoient autour d'elle; le monde, comme tout entre-deux, relie et sépare en même temps les hommes. »*

Hannah Arendt<sup>33</sup>

Une des premières problématisations de l'« espace public » est souvent associée à la traduction en français de l'ouvrage de Jürgen Habermas intitulé « Öffentlichkeit »<sup>34</sup>. Un glissement sémantique s'opère entre sphère publique et espace public ; en allemand, comme dans sa traduction anglaise, l'ouvrage se réfère à la « public sphere » et non à l'« Öffentlicher Raum » ou espace public. La convergence de ces deux notions certes complémentaires, mais dissociables, vient, d'après François Tomas, d'un besoin de remettre ce concept, déjà présent dans les réflexions urbanistiques en 1978 et largement discuté par les penseurs des villes, au centre des discussions. Il souligne ensuite une forte corrélation admise entre la crise de ces espaces publics urbains, mise en avant par les urbanistes et les chercheurs, et la démocratie et la vie collective, ce qui engendre encore plus une fusion de ces deux concepts.<sup>35</sup>

Cette sphère publique, associée à un espace communicationnel permettant entre autres l'émergence d'une opinion publique, est importante à préciser. Nous pouvons de ce fait lui associer une double origine : la pensée grecque et la pensée des Lumières<sup>36</sup>. Se détachant de plus en plus fréquemment du domaine public, que ce soit dans son émergence, comme nous pouvons l'observer dans la construction de la sphère publique bourgeoise étudiée par Habermas, ou à travers la démocratisation et l'ubiquité des

---

<sup>33</sup> Arendt, H. (2002). *Condition de l'homme moderne*. Pocket. p.92

<sup>34</sup> Ouvrage publié en France chez Payot en 1978

<sup>35</sup> Tomas, F. (2001). L'espace public, un concept moribond ou en expansion ? / Public space : a dying or expanding concept ? *Géocarrefour*, 76(1), 75-84. <https://doi.org/10.3406/geoca.2001.2509>

<sup>36</sup> Abou Raad, H. (2016). *La (re)conquête de l'espace public dans une société multicommunautaire. L'exemple du Liban entre place publique et agora médiatique* [Phdthesis, Université Sorbonne Paris Cité]. <https://theses.hal.science/tel-02004807>

NTIC<sup>37</sup>, que nous étudions dans le deuxième chapitre de cette partie, la sphère publique ne renvoie plus systématiquement à la tradition grecque de fragmentation spatiale. En effet, la sphère publique de la cité grecque marque clairement une séparation entre l'*oikos* et la *koinè*. La *koinè* représente l'espace de la polis matérialisé dans l'agora, espace commun de débats politiques et d'échanges d'idées (malgré le fait que l'agora athénienne ne faisait circuler la parole-dialogue que parmi les citoyens qu'elle considérait comme légitimes, ignorant entre autres les métèques, les esclaves et les femmes<sup>38</sup>). L'*oikos* désigne quant à lui le domicile et les affaires privées. Il englobe aussi les échanges économiques, essentiels pour assurer les conditions d'existence du citoyen et permettre ainsi sa participation au débat politique au sein de la polis. Cette distinction systémique est moins explicite dans la pensée des Lumières.

Celle-ci se retrouve essentiellement chez Emmanuel Kant dans « Qu'est-ce que les Lumières ? » (1784) et le « Conflit des facultés » (1798). Il y oppose l'usage public de la raison et son usage privé. La raison doit permettre une unification des consciences qui aboutira à la formation d'une opinion publique médiatisée par la publicité (au sens de publicisation). « L'espace public, c'est un ensemble de personnes privées rassemblées pour discuter des questions d'intérêt commun. [...] Ces espaces ont pour but de médiatiser la société et l'État, en tenant l'État responsable devant la société par la publicité, la *Öffentlichkeit* dont parlait Kant. »<sup>39</sup> Les lieux d'arbitrage et de confrontation des idées sont essentiels pour aboutir à la constitution d'une opinion publique et de sa publicisation. L'accessibilité à ces lieux d'échanges est cependant restreinte, renforçant ainsi l'amalgame entre une sphère publique soumise au principe de publicité (qui peut être de ce fait rattachée à une sphère publique uniquement bourgeoise) et les espaces publics (compris au singulier ou au pluriel - en tant que point culminant d'un débat généralisé). La constitution de cette opinion est en effet, selon Kant, « réservée aux plus cultivés qui se doivent d'éduquer les citoyens qui le sont moins, afin qu'ils puissent également contribuer à l'opinion publique »<sup>40</sup>. Cette vision sera de ce fait plus tard critiquée, entre autres, par Karl Marx la considérant comme « une fausse conscience » ne bénéficiant qu'aux intérêts de la bourgeoisie.

---

<sup>37</sup> L'acronyme NTIC (ou « TIC » équivalent de l'anglais ICT : « information and communication technologies ») désigne l'ensemble des technologies permettant de traiter des informations numériques et de les transmettre. L'expression « nouvelles technologies de l'information et de la communication » désigne donc une combinaison d'informatique et de télécommunications, mais elle s'est plus spécialement répandue dans le contexte du réseau Internet et du multimédia, c'est-à-dire de l'information audiovisuelle numérisée.

Source: BAUMANN, S. B.-A. (n.d.). *NTIC (nouvelles technologies de l'information et de la communication) — Définition*. Dictionnaire Juridique. Retrieved 31 January 2023, from <https://www.dictionnaire-juridique.com/definition/ntic-nouvelles-technologies-de-l-information-et-de-la-communication.php>

<sup>38</sup> Ancori, B. (2009). Expertise et citoyenneté : les grecs anciens et nous. De l'agora antique aux forums hybrides modernes. *Revue d'anthropologie des connaissances*, 3, 3(3), 485-529. <https://doi.org/10.3917/rac.008.0485>

<sup>39</sup> Létourneau, A. (2001). Remarques sur le journalisme et la presse au regard de la discussion dans l'espace public. In P. J. Brunet, *L'éthique dans la société de l'information*, 47-71. Presses Université Laval, L'Harmattan.

<sup>40</sup> Paquot, T. (2015). *L'espace public ou la fabrique des opinions: Vol. Nouvelle édition*, 11-30. La Découverte. p.16.

De cette double origine découlent plusieurs réflexions qui s'inspirent des jalons conceptuels posés pour proposer ou actualiser une définition de cette sphère publique. Il est impossible de ne pas citer Habermas dont la réflexion vient prolonger la pensée des Lumières. Sa vision peut être associée à une sphère publique politique. Héritier d'une conceptualisation rationaliste, il propose la notion d'un espace communicationnel où les citoyens peuvent débattre et échanger autour de ce qui est commun à tous, permettant un débat politique et un usage public de la raison. Sa réflexion se concentre surtout sur l'édification d'une sphère publique bourgeoise (partant de son émergence au XVIIIe siècle en Allemagne, en Angleterre et en France jusqu'à sa confrontation aux nouveaux principes de publicité imposés par la société de masse et de consommation à l'année de la rédaction de sa thèse en 1962) qui vient se poser entre l'État et la société civile pour contrer le pouvoir et la pensée étatique. « La sphère publique bourgeoise peut tout d'abord être comprise comme la sphère des personnes privées rassemblées en un public. Celles-ci revendiquent cette sphère publique réglementée par l'autorité, mais directement contre le pouvoir lui-même [...]. Le médium de cette opposition entre la sphère publique et le pouvoir est original et sans précédent dans l'histoire : c'est l'usage public du raisonnement »<sup>41</sup>. L'espace public qu'il décrit revêt diverses formes dont le journal, le salon et le café. L'accessibilité à ces différentes configurations est très variable et même évolutive dépendamment des époques. Les cafés, contrairement aux salons limités aux appartements privés permettant cependant l'organisation par la société civile bourgeoise de débats rationnels, sont « plus ouverts » au public, générant des sociabilités diverses offrant aussi un accès aux journaux et aux périodiques<sup>42</sup>. Ils permettent, et c'est là une des différences avec l'époque actuelle, la possibilité de s'installer sans consommer (Bödeker, 1990). Ils favorisent ainsi l'émergence d'une « nouvelle forme de sociabilité, non limitative. Cette sociabilité, faite de relations passagères et sans contraintes, était différente des formes traditionnelles. Le café était le type même du lieu social où des individus pouvaient se rencontrer sans avoir à respecter forcément les formes hiérarchiques de la société d'ordres ; c'est en cela que le développement des cafés revêt une importance primordiale. »<sup>43</sup> Ultimement, ces formes peuvent initier des manières de converser, des échanges que cultivent les habitués des salons et des cafés et que peuvent catalyser aussi les journaux. Ils introduisent ainsi l'idée d'un agir communicationnel (Habermas en 1981<sup>44</sup> confirmera son rattachement à la pensée des Lumières) qui prête à la raison une fonction communicationnelle et « qui

---

<sup>41</sup> Habermas, J. (1988). *L'espace public*. Editions Payot & Rivages p.38

<sup>42</sup> Il est intéressant de noter que les nouvelles formes du journal ne sont pas appréhendées de la même manière, comme le soulignera Pierre Sansot dans un regard porté sur leur démocratisation dans les cafés, les snacks et les salons de thé entre autres, dans différentes configurations. Plateformes physiques d'une publicisation destinée à une opinion, réceptive et critique, ou répondant aux conjonctures médiatiques de la société de masse, le lecteur l'utilise par des modalités différentes pour modifier son statut au monde (Sansot, 1971). Sansot précise que dans certains agencements spatiaux ils peuvent induire à un « désengagement » du lecteur de son environnement.

<sup>43</sup> Bödeker Hans Erich. Le café allemand au XVIIIe siècle : une forme de sociabilité éclairée. In: *Revue d'histoire moderne et contemporaine*, tome 37 N°4, Octobre-décembre 1990, 571-588. p.585  
[https://www.persee.fr/doc/AsPDF/rhmc\\_0048-8003\\_1990\\_num\\_37\\_4\\_1564.pdf](https://www.persee.fr/doc/AsPDF/rhmc_0048-8003_1990_num_37_4_1564.pdf)

<sup>44</sup> Jürgen Habermas, *Théorie de l'agir communicationnel* (1981). Tome I, Rationalité de l'agir et rationalisation de la société, Jean-Marc Ferry (Trad.) ; Tome II, Critique de la raison fonctionnaliste, Jean-Louis Schegel (Trad.), Paris, Fayard, 1987

s'ancre spontanément dans le langage et le discours, même dans ses formes les plus quotidiennes »<sup>45</sup>. Le but est de viser, au travers des échanges, l'intercompréhension. Habermas sera plus tard critiqué par certains chercheurs de ne pas avoir réellement tenu compte des rapports de force qui s'installent dans les échanges sociaux. Il serait alors impossible de considérer aveuglément le langage comme un instrument neutre et transparent de communication (Ballarini, 2013).

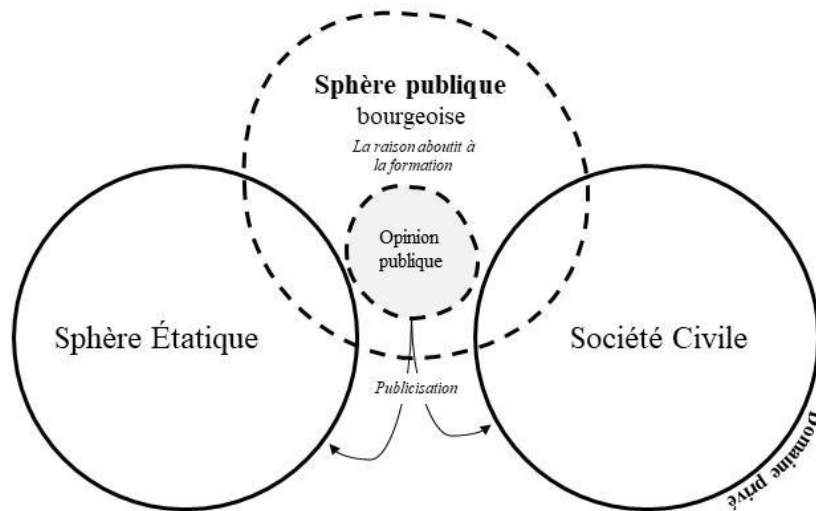


Fig 8 : Sphère publique bourgeoise habermassienne © Marc El Samrani 2022

Habermas annonce cependant dans les derniers chapitres de sa thèse la désintégration de cette sphère publique bourgeoise. L'interpénétration de la société et de l'État, initiée par les logiques du capitalisme, engendre une sphère sociale qui signe le passage d'un État constitutionnel libéral à un État social capitaliste. La publicité instrumentalisée est devenue une instance de démonstration et de manipulation via des médias de masse qui s'adressent à une opinion passive et massive. « Au sein de la publicité manipulée, ce n'est plus l'opinion publique qui est motrice, mais un consensus prêt à l'acclamation, un climat d'opinion »<sup>46</sup>. Ces nouveaux médias, accessibles désormais à l'ensemble de la population, aboliraient donc la « distance émancipatoire » proposée par une presse réservée à l'élite. Habermas passe donc de l'idéal-type d'une sphère publique bourgeoise à un concept normatif idéalisé voué à une disparition certaine (Ballarini, 2013). Plusieurs recherches pointent d'ailleurs l'idéalisation de cette sphère qui prétend accueillir la convergence de toutes les préoccupations d'intérêt général, mais qui dans les faits monopolise les seuls intérêts de la bourgeoisie, qui tente de s'accaparer en plus du pouvoir économique, le pouvoir politique (François, 2001 ; Negt, 2009 ; Ballarini, 2010 ; Van Damme, 2022). D'ailleurs, Habermas précisera son étude dans sa nouvelle

<sup>45</sup> Halpern, C. (2012). *Jürgen Habermas, Axel Honneth : Comment vivre ensemble*. 29(12). <https://doi.org/10.3917/gdsh.029.0021>

<sup>46</sup> Habermas, J. (1988). *L'espace public*. Editions Payot & Rivages. p.266

préface de 1991 lors de la réédition de *L'Espace Public*, comme une démarche heuristique et la sphère qu'il présente comme « une catégorie caractérisant une époque déterminée »<sup>47</sup>.

D'autres conceptions de la sphère publique viendront de ce fait contredire implicitement pour certaines, et frontalement pour d'autres, cette perspective habermassienne d'une sphère publique bourgeoise. Oskar Negt et Alexander Kluge soulignent l'importance d'un espace public oppositionnel (la conception de l'espace public politique d'Habermas émerge aussi en opposition à une domination aristocratique du politique fortement réfutée par une sphère de la société civile, la sphère publique bourgeoise (Aubert, 2019) mettant en avant une sphère publique prolétarienne<sup>48</sup> (Habermas avoue dans sa préface de 1991, l'avoir traitée que superficiellement dans sa thèse de 1962) capable de souligner les réelles problématiques du peuple et de la société dont il faudra repenser complètement les principes économiques (Negt, 2009). Il est intéressant de noter que dans la version anglaise, on parle de « Counter public sphere » pour désigner cette tendance réflexive, alors qu'elle est désignée d'espace public oppositionnel en français. Ces problématiques s'éloignent naturellement des revendications d'une sphère publique bourgeoise comme présentée par Habermas qui tenterait d'imposer la politique du « petit nombre ». La pensée critique de Negt réintroduit ainsi une dimension conflictuelle qui oppose différentes visions politiques et sociales et qui insiste sur l'importance de ces expériences oppositionnelles et contestataires qui devraient se présenter comme « l'ébauche d'un processus créatif de l'appropriation politique, qui se prolonge à travers une délibération permanente »<sup>49</sup>.

De plus, cette sphère publique bourgeoise ne peut être considérée comme inclusive puisqu'elle ne prend pas en compte la majorité du peuple, délaissant entre autres les citoyennes, les travailleurs, etc. (Aubert, 2019). Nancy Fraser présente ainsi l'émergence de « contre-publics subalternes » qui permettent à des personnes issues de groupes sociaux défavorisés d'accéder à des plateformes d'expression et de mise en commun. Elle favorise ainsi des expériences communes et la construction d'identités sociales partagées (Fraser, 2005).

---

<sup>47</sup> Habermas, J. (1992). « L'espace public », 30 ans après. *Quaderni*, 18(1), 161-191  
<https://doi.org/10.3406/quad.1992.977>

<sup>48</sup> «Le terme "prolétarien" ne doit pas être compris dans un sens restrictif, comme s'il ne désignait que la classe ouvrière, car il renvoie surtout à l'ensemble des dimensions sociales, des expériences, des traits et caractéristiques existentiels qui ont pour spécificité d'être opprimés.»

Negt, O. (2007). *L'espace public oppositionnel*. PAYOT. p.38

<sup>49</sup> Negt, O. (2009). L'espace public oppositionnel aujourd'hui. *Multitudes*, 39(4), 190-195.  
<https://doi.org/10.3917/mult.039.0190>

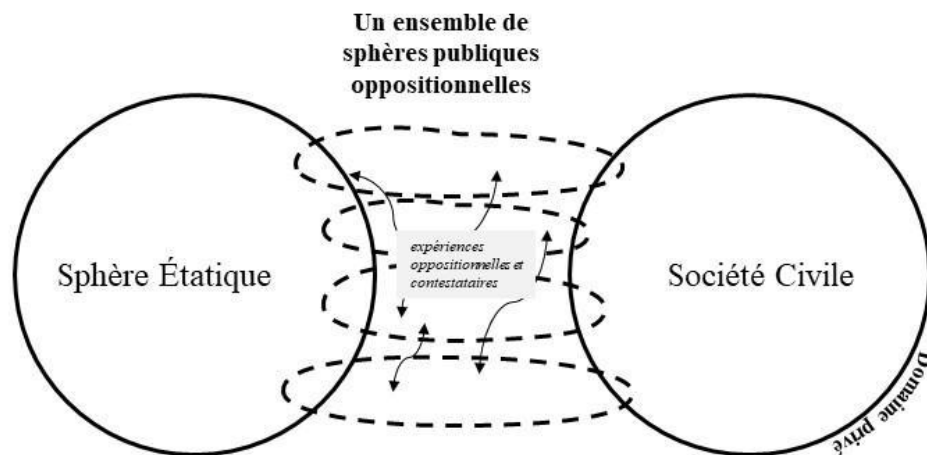


Fig 9 : Sphères publiques oppositionnelles © Marc El Samrani 2022

Dominique Wolton généralise ce principe de publicisation à l'ensemble des médias, sans y poser le même jugement décliniste. Il précise l'importance de distinguer les concepts d'espaces communs, d'espaces publics et d'espaces politiques (Wolton, 1996). Il rattache l'espace public à un espace médiatique, régi par trois entités distinctes : les acteurs politiques, les médias et les citoyens. Cet espace public était d'abord rattaché à des espaces physiques avant de devenir un espace symbolique par la généralisation des médias. Il doit être relié à un État-nation, limité par ses frontières, et permettre une représentativité de tous ces acteurs qui auront en commun un même champ référentiel permettant d'initier la discussion et les échanges. D'où le fait de le relier à un espace commun, commun au sens de territoire, mais aussi au sens symbolique de « réseaux de solidarités », d'espace de familiarité. Le « public » renvoie donc à une valorisation du commun et à une normativisation de ce qui est accessible à tous, mais aussi à une volonté de rendre public ce qui ne l'est pas naturellement et/ou définitivement. Cet espace public abrite quant à lui l'espace politique, qui n'est plus le lieu des discussions et des échanges, mais le lieu de la décision et de l'action.

Tout l'enjeu de l'époque contemporaine est, d'après lui, de faire coexister les espaces publics tout en préservant leurs identités (Wolton, 2021). C'est entre autres à travers des médias que le lien social peut être créé et permettre ainsi d'envisager une cohabitation des différents milieux sociaux et une ouverture aux sociétés « de plus en plus complexes ». Il revalorise aussi l'importance de l'espace privé qui permet l'émergence de cet espace public. La dissociation de ces deux domaines est d'ailleurs au centre des travaux de recherche menés par Hannah Arendt, qui ne s'alignent pas non plus avec la conception habermassienne de la sphère publique. « En phénoménologie, elle se montre plus sensible à la scénarité de l'espace public qu'à sa nature communicationnelle, au jugement politique et à l'opinion qu'à la raison pratique. »<sup>50</sup>

<sup>50</sup> Quéré, L. (1992). L'espace public : de la théorie politique à la métathéorie sociologique. *Quaderni*, 18(1), 75–92. <https://doi.org/10.3406/quad.1992.972>

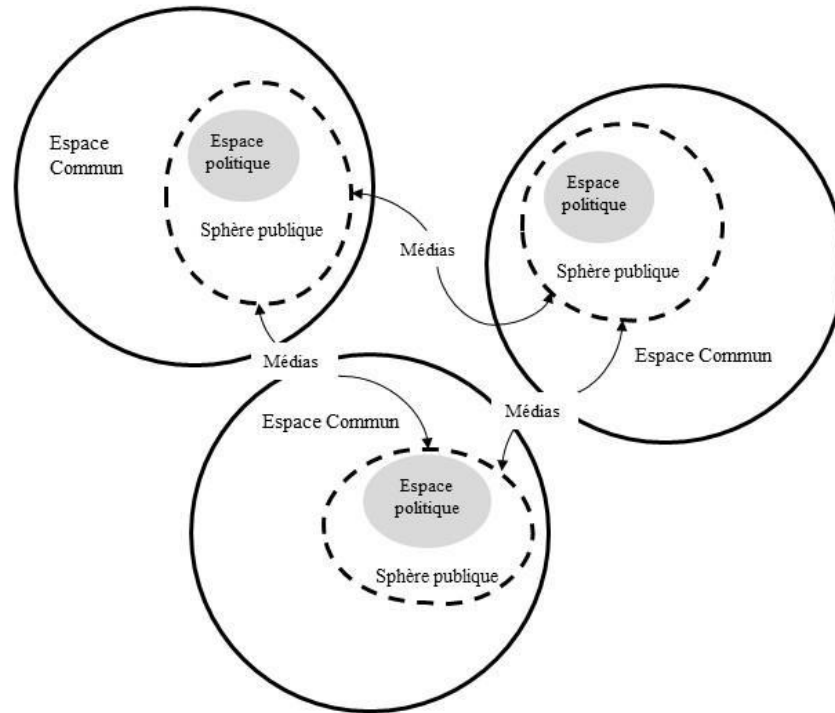


Fig 10 : Sphères publiques médiatiques © Marc El Samrani 2022

La pensée d'Arendt vient de ce fait prolonger la conception grecque de la sphère publique. Elle y associe une capacité organisationnelle proprement politique qui s'établit en opposition à la sphère familiale. Elle relie l'avènement de l'espace public, non plus au XVIIIe siècle au travers d'une société civile bourgeoise présentée par Habermas, mais bien à la construction même de la cité grecque athénienne (Neumann, 2013). Les espaces public et politique coïncident donc parfaitement (à la différence de Wolton pour lequel les espaces sont pensés dans une logique d'emboîtement) et sont envisagés comme des entités distinctes de l'espace privé. Elle différencie de ce fait trois domaines en tension permanente : le domaine public, le domaine privé, se référant à la conception antique, ainsi que le « domaine social », représentant le monde du travail, de la technique et de l'économie, désormais émancipé de l'ordre purement domestique. Elle précise que l'avènement de ce dernier domaine, marquant une porosité de plus en plus accrue entre le domaine d'affaire publique et les questions économiques et salariales, représente un empiètement de la nécessité sur la liberté pouvant mettre ainsi à mal les principes mêmes de la démocratie. Une séparation devrait alors être maintenue entre, d'un côté, le travail et la famille, domaines apolitiques, et de l'autre, la politique, espace de la prise de parole et de l'action. Elle consacre à l'action politique un chapitre important dans son ouvrage « La Condition de l'homme moderne » publié en 1958, la considérant comme étant une des trois activités humaines fondamentales, avec le travail et l'œuvre, formant la *vita activa* (opposée à la vie contemplative vouée à la théorie). Présentée comme un acte sensible et concret de mise en relation des citoyens, elle n'est pas uniquement régie par des principes de rationalité du monde (au centre de la vision habermassienne et des Lumières) mais par la « figuration » et la « présentation de

soi »<sup>51</sup>. Contrairement aux vérités objectives de la *vita contemplativa* qui restent inchangées, les actions politiques, imprévues et variables, altèrent d'une manière indéterminée les relations entre les sujets impliqués. Cette *praxis* nécessite une reconnaissance mutuelle dans une égalité artificielle<sup>52</sup> (tout en soulignant l'importance des tendances individualisantes des sujets et la distinction des différents agents qui peuvent être en compétition)<sup>53</sup>. L'espace qui en ressort n'est plus uniquement d'ordre théorique, mais devient un espace « incarné, un lieu de mise en visibilité, dans lequel les actions, les paroles et les acteurs accèdent à leur être véritable et s'ouvrent ainsi au jugement public. »<sup>54</sup> De même, l'action, expression de l'unicité et de la singularité de l'Homme, infiniment renouvelée, s'inscrit par sa publicisation dans le réseau des relations humaines faisant émerger des mondes communs. Le mot « public » se réfère ainsi à ce monde commun à tous et se distingue de la place individuelle que chacun y occupe. Ce monde qu'elle décrit n'est pas identique à la Terre ou à la nature, « en tant que cadre du mouvement des hommes et condition générale de la vie »<sup>55</sup>, mais découle du monde d'objets fabriqués par l'Homme (l'œuvre en tant que créatrice de ce monde humain)<sup>56</sup>. Ce monde d'objets sépare et relie en même temps ceux qui l'ont en commun. Pour expliciter son propos, elle propose la métaphore de la table « située entre ceux qui s'assoient autour d'elle ; le monde, comme tout entre-deux [...] » et qui de ce fait « [...] relie et sépare en même temps les hommes. »<sup>57</sup> Arendt précise ainsi clairement les corrélations intrinsèques entre un monde d'objets physiques, œuvre de l'Homme, et une sphère relationnelle érigée par l'action politique.

---

<sup>51</sup> Dacheux, É. (2019). Présentation générale : L'espace public : un concept clef de la démocratie. In *L'espace public*, 5-12. CNRS Éditions. <http://books.openedition.org/editions-cnrs/13746>

<sup>52</sup> L'égalité politique chez Arendt, condition sinequanone pour l'émergence de la praxis qui contrairement aux deux autres ordres de l'action ne peut exister que dans la multiplicité des sujets, ne se définit pas dans le consensus et dans l'uniformité de ces agents, mais dans la capacité de tous ces sujets à participer activement au politique en permettant de générer un espace commun de compréhension (Pistilli, 2019). Elle le distingue de ce fait de l'égalité sociale.

<sup>53</sup> « One can act together without the necessity to be the same » (Sennett, 1977)

<sup>54</sup> Dacheux, É. (2019). Présentation générale : L'espace public : un concept clef de la démocratie. In *L'espace public*, 5-12. CNRS Éditions. <http://books.openedition.org/editions-cnrs/13746>

<sup>55</sup> Arendt, H. (2002). *Condition de l'homme moderne*. Pocket. p.92

<sup>56</sup> Hannah Arendt différencie de ce fait la production d'objets usuels (rendement spécifique au deuxième ordre de l'action qu'est l'œuvre) et la production de biens de consommation (propre au troisième, et plus bas, ordre de l'action, le travail) (Arendt, 2002).

<sup>57</sup> Arendt, H. (2002). *Condition de l'homme moderne*. Pocket. p.92

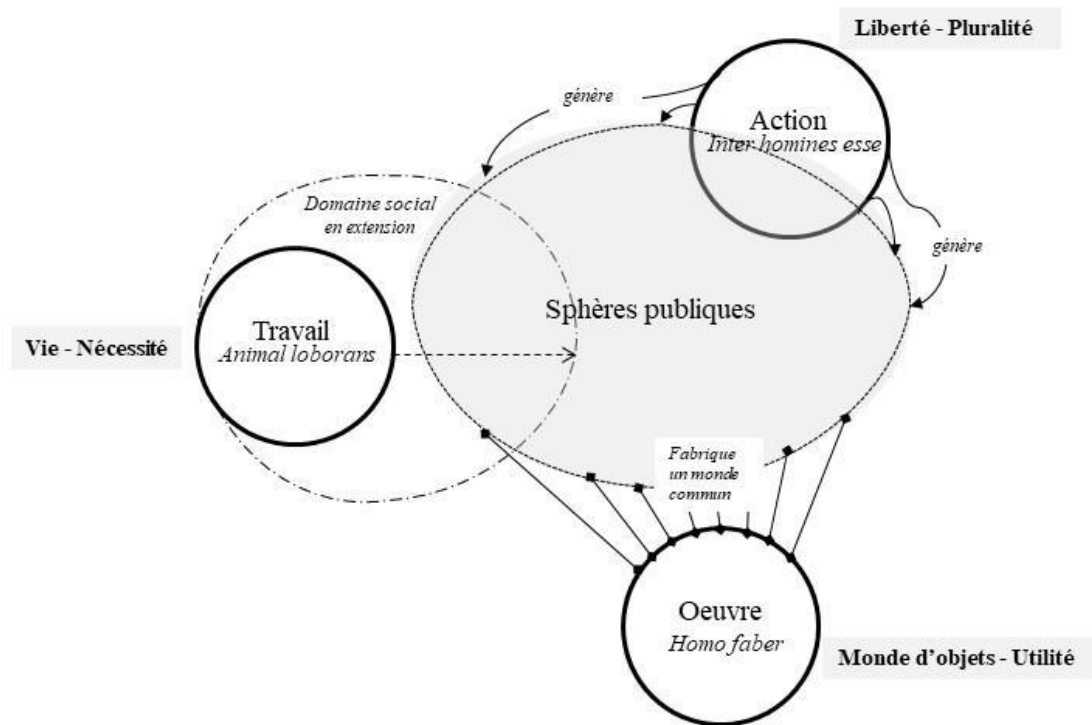


Fig 11 : Sphères publiques et la praxis de Hannah Arendt © Marc El Samrani 2022

Elle systématise aussi cette distanciation nécessaire entre les sujets, partie prenante de la vie publique, distance garante de la participation de chacun dans cette *vita activa*. Richard Sennett, dans « The Fall of the Public Man », précise même cette régulation nécessaire entre la distance et la proximité dans la vie publique comme étant un des critères fondamentaux de l'espace public qu'il présente (Sennett, 1977). Les acteurs dans l'espace public portent des « masques sociaux » respectant des conventions sociales les éloignant ainsi de « l'animalité » du *moi* intime dans la sphère privée. Il oppose les instincts individuels aux impératifs de la vie publique, assumant, tout comme Arendt, un schisme indispensable entre sphère publique et privée. Cette distance libératrice ne s'opère pas uniquement au niveau individuel, mais à l'échelle collective, permettant des actions communes et partagées sans que tous les acteurs soient identiques. Ce « persona » adopté par les citoyens dans une disposition théâtralisée de la vie publique est, d'après lui, « l'essence même de la civilité », permettant en même temps un échange égalitaire entre les sujets tout en les protégeant les uns des autres<sup>58</sup>. Il fait donc référence « à une pensée de l'écart [...] que ce soit l'écart intérieur entre l'individu privé et la personne publique, le corps propre et le corps figuré, ou l'écart extérieur entre *ego* et *alter*, l'homme public et ses concitoyens. »<sup>59</sup>

<sup>58</sup> « La civilité consiste à traiter les autres comme s'ils étaient des inconnus, à forger avec eux des liens sociaux respectant cette distance première ».

Sennett, R. (2003). *The Fall of Public Man*. Penguin.

<sup>59</sup> Kaufmann, L. (2019). Sur The Fall of the Public Man de Richard Sennett. *Questions de communication*, 36. p.288

On peut noter cependant une différence majeure avec la réflexion arendtienne qui distingue systématiquement l'homme d'action, être politique constituant de la vie publique, et le travailleur réduit au plus bas niveau du spectre de l'action. Sennett réfute cette distinction systématique entre le social et le politique comme présentée par Arendt, prêtant au processus du « faire œuvre » des capacités relationnelles et de coopérations importantes (Kaufmann, 2019). Il confère à l'artisanat et au « craftsman » un rôle essentiel dans la construction de la cité, tant dans ses compétences de mise en œuvre que dans les capacités de négociations entre autonomie et autorité, assignant ainsi une valeur politique au travail. Le déclin de la vie démocratique dans les espaces publics ne viendrait donc pas nécessairement de l'emboîtement de ce domaine social sur le domaine public, mais de l'effacement d'une vie réellement publique au profit de l'affichage de sentiments intimes, d'une montée en puissance de communautés émotionnelles, des « tyrannies de l'intimité ». Cette prédominance de la subjectivité imposée entre autres par les rouages d'une société capitaliste, et de l'avènement de leaders politiques au « charisme incivil », brouillent complètement les limites entre espace social (où prônent le masque social et la civilité) et espaces communautaires (où l'identité devient personnalité collective inhibant toute autre action concertée). On n'est plus dans la définition communicationnelle du commun comme un champ référentiel partagé entre les citoyens, tel que présenté par Wolton, permettant l'intercompréhension et l'échange, mais dans un espace communautaire qui n'est plus public vu qu'il se donne dans « une communauté tendanciellement proximale »<sup>60</sup> abolissant toute distance émancipatrice.

Arendt, Wolton et Sennett, apportant tous trois une approche différente de cette sphère publique, la reliant à des champs référentiels distincts, précisent toutefois un rattachement de cette sphère publique à « un monde d'objets » œuvres de l'Homme, à une coprésence dans une expérience sensible de et avec l'autre (Besse, 2010), où émergent des interactions et des échanges qui se déroulent dans des spatialités communes et plurielles (qui peuvent être rattachées à une sphère médiatique comme défendue par Wolton). Contrairement aux interprétations des lectures d'Habermas où l'Espace Public est globalisant et singulier, ces sphères relationnelles sont rattachées, implicitement ou explicitement, à des réalités spatiales fragmentées que nous étudions dans le deuxième sous-chapitre.

---

<sup>60</sup> Tassin, É. (1992). Espace commun ou espace public ? L'antagonisme de la communauté et de la publicité. *Hermès, La Revue*, 10(1), 23-37. <https://doi.org/10.4267/2042/15351>

## 1.2. Les espaces urbains aménagés : Une approche territorialisée des espaces et lieux publics en ville

« *Qu'est-ce qu'une société disneylandisée ? Peut être appelée ainsi toute société où les maîtres sont les maîtres des attractions et les esclaves spectateurs ou acteurs de celles-ci.* » Philippe Muray<sup>61</sup>

Le terme espace public est, depuis plus d'une trentaine d'années, très répandu dans le domaine de l'aménagement (Toussaint, Zimmermann, 2001). L'activité urbanistique qui lui est associée dans les champs de construction de la ville ne coïncide pas nécessairement avec l'action politique, forgée en philosophie politique et communicationnelle à partir des années 1960. On peut distinguer de ce fait un « espace public matériel du projet » et un « espace public immatériel de débat »<sup>62</sup>. Ces concepts d'« espace du public » et d'« espace public politique » sont de plus en plus associés, au point de se confondre (Toussaint, Zimmermann, 2001). Comment comprendre alors la transposition de ce concept communicationnel éminemment politique à une activité d'organisation et de construction du territoire ? Comment définir et délimiter cet objet architectural et urbain, fortement lié à une expérimentation spatiale du lieu ?

Considérés comme des « territoires collectifs », aux morphologies, esthétiques et échelles variables (Korosec-Serfaty, 1988), ils regroupent souvent, dans les définitions urbaines, l'ensemble des lieux (physiques) accessibles au public, appartenant pour la plupart au domaine public sans s'y restreindre, et caractérisés par la multiplicité des pratiques et des usages. Les places publiques et les rues en sont, par ailleurs, des lieux très visibles de la « performance démocratique » (Parkinson, 2012). Faut-il cependant systématiser l'émergence d'un espace public dans tout aménagement urbain destiné au public (quel qu'en soit le statut juridique) ? Tous les espaces aménagés sont-ils forcément à considérer comme des espaces publics ? Et inversement, les espaces publics peuvent-ils se restreindre aux seuls espaces aménagés en ville ?

Le dossier « De l'espace public »<sup>63</sup>, créé par l'association Le Séminaire Robert Auzelle (SRA), suite à une commande passée par la direction générale de l'aménagement, du logement et de la nature (DGALN) et édité par le Ministère du Logement, de l'Égalité des territoires et de la Ruralité en 2015, regroupe différentes définitions de l'« espace public » proposées par les dictionnaires, les textes de loi, les ouvrages techniques de l'État, ainsi que les revues et ouvrages universitaires. En parcourant les différentes références terminologiques, ressort la polymorphie des termes utilisés dans les domaines architecturaux et urbains pour qualifier et déterminer cet espace. Notons par exemple : « espaces non bâtis », « espaces libres », « espaces verts »<sup>64</sup>, « places

---

<sup>61</sup> Muray, P., & Levy, E. (2005). *Festivus festivus*. Fayard.

<https://www.fayard.fr/documents-temoignages/festivus-festivus-9782213621296>

<sup>62</sup> Zepf, M. (2009). L'espace public en expérimentation : Penser et réinterpréter l'urbain en permanence. *Tracés : Revue de Sciences Humaines*, 13-14, p.13.

<sup>63</sup> Antoni, R.-M. (dir.) (2016). *De l'Espace public*. Séminaire Robert Auzelle.

<sup>64</sup> Royer, J. (1959). *Encyclopédie pratique de la construction et du bâtiment*

publiques », « lieux publics »<sup>65</sup>, « voirie », « espaces extérieurs [...] lieux de l'anonymat ou des rencontres informelles »<sup>66</sup>, « espaces intermédiaires », « avenue-promenade, carrefour, chaussée, chemin, colonnade, cour, cours, esplanade, espace vert, impasse, jardin, marché, parc, passage, place, place royale, place d'armes, arcade, promenade publique, mall, quai, rond-point, rue, rue piétonnière, ruelle, sentier, venelle, voie »<sup>67</sup>, « espaces aménagés »<sup>68</sup>, etc.

La multiplicité et l'éclectisme des lieux assignés à cet aménagement urbanistique ne permettent pas de parvenir à un consensus sur les critères physiques et juridiques qui précisent les contours des espaces publics urbains, ni de trancher entre des espaces accueillant le public et des espaces dits publics. Ils viennent même contredire, pour certains, la définition attribuée à l'espace public en début d'ouvrage. Celle-ci est scindée en deux concepts distincts : un espace politique, qui ne renvoie pas à un espace de débat politique mais relève d'une autorité étatique et institutionnelle, et un espace physique, qui regroupe l'ensemble des espaces extérieurs d'un territoire (de statut privé ou public) accessibles à toute personne en toute sécurité. Plusieurs des espaces et lieux cités dans la liste non exhaustive présentée ne répondent donc pas à cette définition et ne peuvent être considérés comme « des lieux privilégiés de la vie collective »<sup>69</sup>.

Quels facteurs sont alors les plus déterminants dans l'élaboration et la classification de ces espaces urbains ? Quel regard critique porter sur la construction architecturale de ces espaces publics ? Il est intéressant d'observer l'évolution des places publiques, « élément d'architecture le plus caractéristique de la vie urbaine »<sup>70</sup>, pour essayer d'en tirer quelques éléments de réponse.

### 1.2.1 Historicité des places publiques aménagés

Les places publiques constituent souvent un objet urbain essentiel à la fabrique de la ville. Leurs emplacements stratégiques, ainsi que les fonctions et les usages qui leur sont associés, en font des espaces structurants du tissu urbain. Ces places sont centrales, non seulement sur le plan géographique et topographique, mais aussi sur les plans social et politique, affirmant une identité territoriale et architecturale (Korosec-Serfaty, 1988). Elles permettent de centraliser les rencontres, les revendications et les flux, diversifiant ainsi les usages et les activités, tels que des rassemblements politiques, des événements

---

<sup>65</sup> Définition de « lieux publics » proposée par le dictionnaire *Le Petit Robert* en 1990.

<sup>66</sup> Choay, F., & Merlin, P. (dir.) (1990). *Dictionnaire de l'urbanisme, de l'aménagement, du logement et de l'environnement*. Puf.

<sup>67</sup> Index des mots utilisés dans *L'aventure des mots de la ville à travers le temps, les langues, les sociétés* paru en 2010 sous la direction de Christian Topalov, Laurent Coudroy de Lille, Jean-Charles Depaule, et Brigitte Marin.

<sup>68</sup> Muret J-P., de Fouchier P., Paoletti M-C. (1977). *Espaces extérieurs urbains*. éd. CRU, Paris.

<sup>69</sup> Paquot, T. (2009) cité dans Antoni, R.-M. (dir.) (2016). *De l'Espace public*. Séminaire Robert Azuelle.

<sup>70</sup> G. Jehel, G., & Racinet, de Ph. cité dans Leguay, J.-P. (2019). Chapitre 1. Places publiques, réseaux de communication, espaces libres, lieux privés. In *Terres urbaines: Places, jardins et terres incultes dans la ville au Moyen Âge*, 11–47. Presses universitaires de Rennes. <https://doi.org/10.4000/books.pur.121011>

culturels, des foires, des marchés, des concerts, ou simplement des espaces de détente et de socialisation. Une double perspective temporelle est engagée : « celle de leur émergence comme un produit d'une évolution de la conception de la sociabilité urbaine, et celle d'un espace constamment en cours de production par des pratiques quotidiennes et exceptionnelles du lieu. »<sup>71</sup>

Ces places ont ainsi connu des évolutions majeures dans leurs structures physique et symbolique, dépendamment de l'époque et du contexte politico-social. Dans les premières cités-états, comme les villes sumériennes de la Mésopotamie antique, les places publiques étaient réduites à l'espace sacré du palais, « où l'on progresse par un jeu de seuils et de cours successives jusqu'à l'endroit où apparaît à intervalles réguliers le roi »<sup>72</sup>. Les villes impériales développent un urbanisme plus complexe, prônant la multiplicité des lieux de culte, favorisant ainsi l'apparition d'une structure importante de places et de voies. Ce modèle servira plus tard de préfiguration pour les places de la Rome impériale (Voisin, 2001). L'agora de la Grèce antique, déjà introduite dans sa dimension politique et immatérielle de circulation des idées, s'impose comme un espace physique central du commerce et de l'échange, ainsi qu'un lieu de discussion, de négociation et de bavardage. Cette place publique, sans ségrégation d'usages, permet à tous ceux qui sont libres et égaux de se rencontrer à toute heure (Arendt, 1995). L'apparition du droit à la cité permet aux individus, légitimes d'accéder au statut de citoyens, de sortir du seuil de la maison et du foyer, et de mettre en scène l'unicité d'un groupe civique, qui se concrétise dans la reconnaissance de l'altérité de ses membres. Cette agora devient forum pendant la période romaine, centre civique et politique. L'urbanisation romaine se caractérise par un tracé géométrique régulier, ne prenant pas nécessairement en compte la topographie du terrain. Au centre des deux axes principaux régissant le plan romain se trouve ce nouveau forum, généralement de forme rectangulaire, comprenant divers équipements publics. Cependant, à Rome, par exemple, sa dimension démocratique se voit fortement réduite, laissant place à un espace festif, de loisir et de divertissement. Il est important de noter que la construction physique et sociale de l'agora et du forum a eu une influence non négligeable sur la formation et l'évolution des structures architecturales modernes (Roland, 1972)

La place médiévale se développe quant à elle avec de fortes restrictions topographiques et sécuritaires, rendant ses parois de moins en moins poreuses. Dans les bourgs médiévaux, la place du marché et la place de l'église constituent des espaces névralgiques du maillage urbain, des points actifs de cette ville dont les centralités spatiales et les rues particulièrement étroites correspondent à des « espaces de contact » (Choay, 2004), où s'entrecroisent informations et circulation. Les échanges s'établissent avec un nouveau mode de proximité où « tout et tous se touchent, dans la rue, d'un

---

<sup>71</sup> Korosec-Serfaty, P. (s. d.). *La Sociabilité publique et ses territoires. Places et espaces publics urbains.*

<sup>72</sup> Voisin, B. (2001). Espaces publics, espaces de ville, espaces de vie. In M. Zimmermann & J.-Y. Toussaint, *User, observer, programmer et fabriquer l'espace public* Ed. 1. Presses polytechniques et universitaires romandes. p.35

édifice à l'autre »<sup>73</sup>. La place de l'église devient tout autant un lieu de culte qu'un espace communautaire favorisant le brassage intracommunautaire. Les espaces de cette ville, devenus déchiffrables, permettent, par leur constitution même, la circulation des informations. À la Renaissance, cet « espace de contact » se transforme en « espace du spectacle » (Choay, 2004), plus anonyme, où la ville se constitue en scène (Voisin, 2001). La place n'est plus un vide fonctionnel, répondant uniquement à des injonctions économiques et sociales, mais se construit comme un cadre architectural, devenant le décor d'une scène dont les riverains sont les acteurs. Les formes communautaires des villes médiévales disparaissent avec l'établissement de places plus monumentales et ornementées, « qui ne se constituent plus en un ensemble achevé ; s'y inscrivent les étapes d'un processus, marquées parfois par la présence d'un monument en son centre »<sup>74</sup>. S'installe alors l'idée du projet, qui devient la pièce centrale de ce renouvellement (ibid.).

Progressivement, à partir de l'ère classique, de nouveaux acteurs dessinent les frontières de ces espaces accessibles au public. En France, André Sauvage cite par exemple trois acteurs : la police, qui surveille et contrôle explicitement cet espace ; la médecine, qui, à travers des tendances hygiénistes et la territorialisation de la santé publique, permet de « médicaliser » l'espace public à partir de 1850 ; et finalement l'école, où l'instituteur « se fait pilier d'une chaîne d'observation des familles »<sup>75</sup>. Avec la révolution industrielle, l'attention est de plus en plus portée sur la circulation et les mobilités, qui deviennent centrales dans la construction des espaces urbains. Françoise Choay parle désormais d'« espace de circulation »<sup>76</sup>. La ville est repensée et reconfigurée, avec les voies et les rues reprenant une importance primordiale. Les espaces urbains sont de plus en plus segmentés et différenciés, favorisant la rencontre au sein de sphères sociales bien délimitées (Voisin, 2001). Au XXe siècle, le tissu urbain est adapté à la circulation automobile, imposant une distribution fonctionnelle des espaces pour répondre aux nouvelles temporalités des transports. À l'époque contemporaine, les flux et les données deviennent le centre de la réflexion urbaine, créant des « espaces de branchements »<sup>77</sup> ou de connexions. Ces espaces sont favorisés par une ubiquité des technologies de l'information qui transforment l'expérience urbaine. Un processus urbain concomitant engage une requalification des espaces urbains, transformant les centres anciens en musées à ciel ouvert (ibid.).

Ce rapide survol des transformations de ces espaces urbains, présenté plus en détail par Bruno Voisin (2001) dans « Espaces publics, espaces de ville, espaces de vie », montre clairement que ces places sont aménagées pour plusieurs raisons. Elles permettent, entre autres, l'aération de la ville, répondant à des besoins hygiénistes de plus en plus

---

<sup>73</sup> Choay, F., & Alfonso, E. d'. (2004). Espacements : L'évolution de l'espace urbain en France (Illustrated édition). Skira., p.25

<sup>74</sup> Stathacopoulos, P. (2004). Espace public: De la ville antique à la ville contemporaine. (pp. 149-150)

<sup>75</sup> Sauvage, A. (2001). Eveil à l'espace public. In M. Zimmermann & J.-Y. Toussaint, User, observer, programmer et fabriquer l'espace public Ed. 1. Presses polytechniques et universitaires romandes. p.29

<sup>76</sup> Choay, F., & Alfonso, E. d'. (2004). Espacements : L'évolution de l'espace urbain en France (Illustrated édition). Skira., p.25

<sup>77</sup> ibid.

prégnants à l'époque moderne, à imposer un nouveau rythme dans les flux urbains en y altérant le tracé, à conforter une puissance politique en y imposant des symboles architecturaux et ornementaux, à renforcer une cohésion communautaire (parfois même culturelle), ou à y assigner des activités quotidiennes nécessaires au bien-être de ses habitants.

Ces espaces n'en restent pas moins aménagés en fonction d'une certaine vision, généralement politique, du territoire, qui promeut une approche « top-down », tentant de programmer ou d'orienter (et de fait, limiter) les sociabilités et les pratiques du lieu. Malgré des expériences dites participatives ou consultatives qui tentent de remettre les habitants au centre de ces logiques de projet, plusieurs chercheurs et praticiens portent un regard de plus en plus critique sur l'urbanisation en cours.

### 1.2.2. Des espaces publics contestés

Des prises de position dualistes ont toujours existé à l'égard des transformations urbaines et des spatialités publiques. D'un côté, une vision pessimiste déplore le déclin, voire la disparition, de réels espaces publics urbains; de l'autre, une vision plus optimiste met en avant des espaces mouvants, en transformation perpétuelle (Thomas, 2021).

Jean-Pierre Garnier (2008) fait référence à la « disneyfication » urbaine, qui transforme les paysages des villes en espaces urbains « thématiques », faisant ainsi l'analogie avec les parcs à thèmes qui favorisent une domination totale de l'image. Les espaces y sont fragmentés, reproduits et clonés d'une ville à l'autre. Ce travail de mise en scène urbaine dépouille le contenu symbolique des espaces, rendant les urbanités lisses et les vies citadines policées<sup>78</sup>. Ces « simulacres » d'images urbaines, terme qu'il emprunte à Jean Baudrillard (1981), sans rapport à quelque réalité que ce soit, créent des espaces impersonnels, peuplés de citoyens désengagés, interdisant de réels brassages et frictions. Don Mitchell (1995) les désigne comme étant des pseudo-espaces publics. En effet, dans son article « The End of Public Space? People's Park, Definitions of the Public, and Democracy », il confronte deux approches très différentes d'un même espace urbain, People's Park<sup>79</sup>. Se référant aux réflexions de Henri Lefebvre, il distingue deux types de spatialités urbaines : des représentations d'espaces et des espaces de représentations. Les représentations d'espaces sont issues d'un urbanisme politique qui les planifie, les coordonne et les contrôle. Ces espaces ouverts, dédiés aux divertissements et aux loisirs, sont uniquement accessibles à un public approprié à qui

---

<sup>78</sup> Garnier, J.-P. (2008). Scénographies pour un simulacre : L'espace public réenchante. *Espaces et sociétés*, 134(3), 67–81.

<sup>79</sup> Littéralement traduit en parc du peuple, cet espace vert devient le terrain d'affrontements entre les usagers du parc, qui voudraient maintenir la liberté d'accès et d'usages sans en chasser les indésirables (dont les SDFs qui pour certains avaient élu domicile dans le parc), et les institutions, dont l'université de Berkley porteuse d'un projet d'assainissement et de transformation urbaine et fonctionnelle du parc, pour en définir les usages et se préoccuper de sa régulation et de son entretien.

on donne un droit d'accès. Au nom du confort, de la sécurité et du profit, l'activité politique y est remplacée par des zones hautement marchandisées. Ces « espaces publics morts »<sup>80</sup> ou « pseudo-espaces publics »<sup>81</sup> privilégient des espaces festifs encourageant la consommation au détriment d'une réelle diversification sociale des publics. En découlent des zones « angles morts »<sup>82</sup>, espaces d'aliénation entre la ville et les citoyens. Ces stratégies d'aménagement du territoire, créant des « anti-villes »<sup>83</sup>, instaurent une suprématie de l'image, mettant en spectacle l'urbain, scénarisant le public au point d'en faire un « spectacle public ».

Au contraire, les espaces de représentation sont des espaces de vie, des espaces d'usages où l'appropriation par les habitants est possible et admissible. Il s'agit d'un espace politique ouvert à toutes interactions. Ces espaces admettent une vision beaucoup plus large du public et ne hiérarchisent plus les usages et les usagers du lieu. Ce sont les espaces privilégiés des urbanités non planifiées. Dans le cas de People's Park, des activistes ont tenté de faire valoir ces espaces de représentation au détriment de politiques urbaines qui, au nom du bien commun, aseptisent, sécurisent et lissent les espaces urbains. Ces mouvements de reconquête urbaine sont observables partout, quel que soit le contexte politico-urbain en place. Que ce soit à Beyrouth, lors des mouvements révolutionnaires en 2019, à Oakland avec le mouvement Occupy Oakland (Mitchell, 2011), à Montréal (Douay, 2012), à Bruxelles avec des associations telles que l'ARAU (Atelier de Recherche et d'action Urbaines) et Disturb (Comhaire, 2012) ou encore à Paris avec les activistes urbains écologistes (Reynaud-Desmet, 2012), ces revendications habitantes viennent contrer l'espace conçu, tel que défini par Lefebvre dans sa conceptualisation tridimensionnelle de l'espace.

---

<sup>80</sup> Sennett, R. cité dans Mitchell, D. (1995). The End of Public Space ? People's Park, Definitions of the Public, and Democracy. *Annals of the Association of American Geographers*, 85(1), 108–133.

<sup>81</sup> Mitchell, D. (1995). The End of Public Space? People's Park, Definitions of the Public, and Democracy. *Annals of the Association of American Geographers*, 85(1), 108–133.

<sup>82</sup> Chauvier, É. (2020). Manifeste pavillonnaire. *NECTART*, 10(1), 90-95.

<sup>83</sup> Gauthier, M. (2009). Gouverner la ville. Les voies urbaines de la démocratie moderne, Thierry Oblet, Les Presses Universitaires de France, Le lien social, Paris, 2005, 306 pages. *Canadian Journal of Political Science/Revue Canadienne de Science Politique*, 42(2), 557-560.

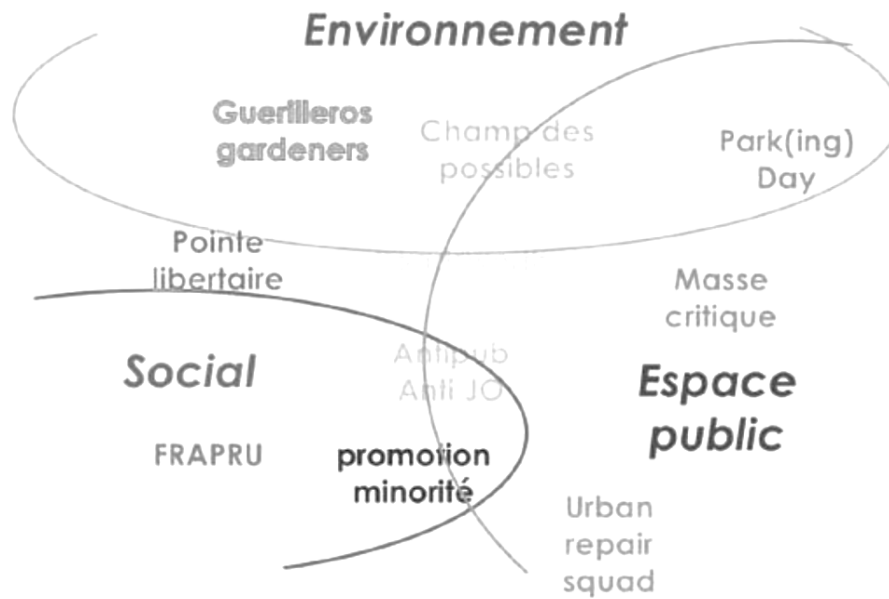


Fig 12 : Activisme urbain et mouvement militants en 2010 pour l'essentiel à Montréal © Nicolas Douay<sup>84</sup>

Ces luttes s'opposent aux tendances actuelles de l'urbanisme capitaliste, en cherchant à réduire le pouvoir attribué aux experts dans la construction de l'espace urbain (Douay, 2012). Elles attribuent un nouveau rôle aux usagers, introduisant dans les espaces physiques de la ville de nouvelles voix et de nouveaux récits, et proposant de réfléchir à un urbanisme plus collaboratif.

Que reste-t-il alors de véritablement « public » dans les espaces urbains conçus par les experts, sans les expériences vécues du lieu, sans les revendications et les appropriations des habitants, sans les luttes spatiales qui permettent l'émergence de débats politiques, et sans les espaces vécus et perçus tels que décrits par Lefebvre ? La construction architecturale d'espaces aménagés permet-elle, à elle seule, de définir les espaces publics politiques ? Peut-elle se limiter à une approche empirique en négligeant une conceptualisation normative ?

<sup>84</sup> Douay, N. (2012). L'activisme urbain à Montréal : Des luttes urbaines à la revendication d'une ville artistique, durable et collaborative. *L'Information géographique*, 76(3), 83–96.

### 1.3. Les espaces publics urbains : espaces relationnels.

« Il n'est pas donné, remarque-t-il, à chacun de prendre un bain de multitude : jouir de la foule est un art ; et celui-là seul peut faire, aux dépens du genre humain, une ribote de vitalité, à qui une fée a insufflé dans son berceau le goût du travestissement et du masque, la haine du domicile et la passion du voyage. » Charles Baudelaire <sup>85</sup>

Deux dynamiques s'opposent ainsi dans les espaces publics urbains actuels (Mitchell, 2011). D'une part, on observe un rétrécissement de l'espace public, confronté à une « crise de visibilité et de monumentalité »<sup>86</sup>. Divers facteurs limitent les possibilités d'actions démocratiques, tels que la privatisation des espaces publics, leur marchandisation, leur hyper-sécurisation par de nouvelles réglementations qui en ordonnent et limitent l'accès, ainsi que leur patrimonialisation et muséification, favorisant l'émergence de mono-espaces au sein de la ville. D'autre part, cet espace public permet de plus en plus l'accueil de nouvelles paroles et de nouveaux discours, parfois encore inédits dans la sphère publique, offrant ainsi de nouvelles modalités de représentation à des personnes qui étaient peu, voire pas du tout, visibles sur la scène publique (Cattan & Leroy, 2010).

L'espace public physique de la ville, tout comme l'espace politique, demeure une scène de rencontre avec l'altérité, permettant de questionner en permanence le droit à la ville pour tou.te.s. Paquot (2015) précise que, même si les notions d'« espaces publics » et d'« Espace Public » ne coïncident pas entièrement, elles doivent privilégier l'aspect relationnel, le domaine de la liaison étant ce qui, en définitive, les associe. « La voie reliait, tout comme l'article de presse. Dans les deux cas, “ça communiquait”. »<sup>87</sup>

Cette dimension relationnelle doit être appréhendée à différents niveaux. D'abord, en considérant le « public » qu'elle permet de mettre en relation, un public qui ne peut pas être considéré comme homogène (sans se limiter à un espace commun au sens communautaire (Tassin, 1992)). Ces espaces publics sont donc compris (dans leurs assignations politiques et urbanistiques) comme des plateformes pouvant être partagées par un public divers et hétérogène, qui se croise, communique, flâne, etc.

Cette dimension relationnelle est également importante à considérer dans la confrontation de ces publics constitués (en évolution permanente) avec un espace politique, physique, médiatique, etc., les mettant face à la multiplicité des discours qui régissent la sphère publique. Des liens s'établissent ainsi entre ces espaces politiques communicationnels et les espaces aménagés de la ville, à travers des manifestations

---

<sup>85</sup> Baudelaire, C. (1821-1867). *Oeuvres complètes de Charles Baudelaire*. Tome 4. p.31  
<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k10732407>

<sup>86</sup> Mongin, O. (2012). Métamorphose de l'espace public. *Esprit*, vembre(11), 73-87.

<sup>87</sup> Paquot, T. (2015). V. Usages et pratiques des espaces publics. In *L'espace public* 93-106. La Découverte. <https://www.cairn.info/l-espace-public--9782707185808-p-93.htm>

ponctuelles, des installations plus pérennes, des appropriations infiniment renouvelées des espaces urbains, etc.

Penser et construire l'espace public ne consisterait-il pas alors à assumer clairement la relation entre les concepts normatifs des sphères publiques politiques et les expériences empiriques des lieux urbains ? Faut-il systématiser une différenciation sémantique entre ces deux notions et comprendre le concept d'espace public uniquement dans leur fusion ? « [...] réaliser un espace public (celui de la critique sociale et politique, de la satire, de l'humour généralement surréaliste) qui soit simultanément un espace public de déambulation joyeuse dans les rues et places de la vraie ville, détournées de leurs usages habituels. »<sup>88</sup>

Comment interroger cette pensée déspatialisée dans un lieu urbain ? Quelles transformations physiques ce concept philosophique peut-il engendrer dans les espaces aménagés, et parallèlement, quels impacts les modifications des composantes physiques de l'espace peuvent-elles avoir sur sa dimension politico-socio-communicationnelle ?

Penser séparément ces deux notions limite une compréhension réelle des enjeux politiques et sociaux qui dynamisent l'espace public, et minimise, voire efface, l'importance de sa dimension spatiale. Effacer l'espace réel d'une conception purement philosophique de l'espace, ne penser que l'espace sans le contexte spatial, génère des contresens qui encouragent l'émergence d'un urbanisme purement fonctionnaliste (Blanc, 2001). L'espace se replie sous ses fonctions, alors qu'en réalité, tout devient espace public. Généraliser le propos échoue donc « à rendre compte d'une ville réelle. »<sup>89</sup> Cette pure métaphorisation et mythification de l'espace public n'est pas opératoire sur le terrain (ibid.). Ainsi, les transformations physiques des places publiques ont instauré de nouvelles typologies d'être dans l'espace et d'être ensemble, codifiant par l'architecture du lieu des postures relationnelles. Il est difficile de dissocier l'architecture et son esthétique de la construction symbolique de l'espace (Leite, 2010).

L'espace public, au sens de sphère publique, ne peut donc être pensé comme une entité homogénéisante et déterritorialisée, sans aucune corrélation avec l'espace matériel. Loïc Ballarini (2010) propose, en réévaluant l'approche habermassienne de l'espace public, d'abandonner l'idéal normatif « d'un espace public universel, unique et médiatique ayant montré ses limites »<sup>90</sup>, et de repenser l'émergence d'une multiplicité d'espaces publics morcelés, liés à des contextes historiques, politiques, économiques et sociaux. Il les relie ainsi à une réalité de terrain essentielle à prendre en compte, même dans une approche purement communicationnelle de l'espace public.

---

<sup>88</sup> Paquot, T. (2015) Usages et pratiques des espaces publics. In *L'espace public*, 93–106. La Découverte. <https://www.cairn.info/l-espace-public--9782707185808-p-93.htm>

<sup>89</sup> Blanc, J.-N. (2001). Voir l'espace dans l'espace public / Distinguishing the space within public spaces. *Géocarrefour*, 76(1), 59-67. <https://doi.org/10.3406/geoca.2001.2507>

<sup>90</sup> Ballarini, L. (2010). *The Public Sphere Beyond the Theory of Communicative Action. Four Perspective Reversals to Get Out from Habermas' Dead Ends* [Phdthesis, Université Paris VIII Vincennes-Saint Denis]. <https://theses.hal.science/tel-00573282>

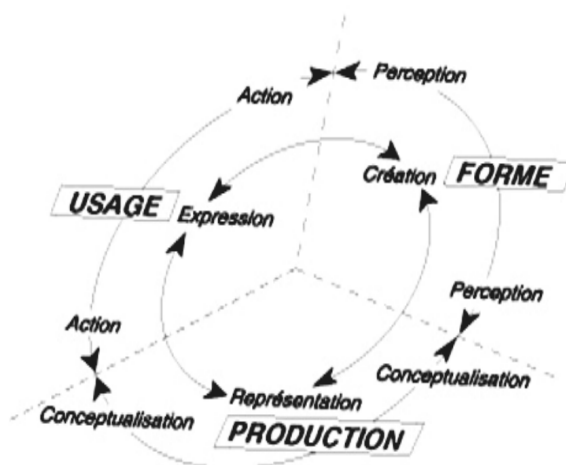


Fig 13 : Schéma réticulaire des dimensions sociale, spatiale et politique de l'espace public  
©Marcus Zepf<sup>91</sup>

En parallèle, délaissier l'aspect socio-politique dans les processus d'aménagement du territoire décrédibilise l'invention d'un en-commun, tel que défini par Arendt, et inhibe l'émergence d'espaces de « l'action et de l'apparition. »<sup>92</sup> Marcus Zepf (2009) propose un triptyque qui relie la production de l'espace public par les experts de la ville aux dimensions socio-culturelles et spatiales (Image). La production et la représentation des lieux sont ainsi pensées en corrélation avec la forme vécue et perçue de l'espace matériel (le monde d'objets évoqué par Arendt) ainsi qu'avec les usages et pratiques des habitants. « Habiter un lieu, ce n'est pas occuper un emplacement à la manière d'un objet, tel un contenu dans un contenant. »<sup>93</sup> Le lieu urbain doit être habité à travers l'action pour acquérir une âme et devenir un espace reflet d'humanité (Magne, 1908).

Parler ainsi de la fin de l'espace public reviendrait à se référer à la fin d'un idéal normatif inatteignable. Ce serait également se résigner à la création et à la construction de ces espaces publics par les experts, en reniant les possibilités renouvelées d'émergence et de production de spatialités publiques par les habitants. Certes, le contexte socio-politique peut parfois entraver l'apparition de ces espaces ou ne pas rassembler les conditions favorisant leur émergence. Cependant, ces espaces peuvent à tout moment se matérialiser dans les rues, dans les places publiques, assignant ainsi à ces lieux urbains de nouvelles qualités spatiales (comme on l'a vu au Liban en 2019, en Iran en 2023, en Chine en 2022, etc.). Ces espaces ne disparaissent pas définitivement mais doivent en permanence être réactivés.

<sup>91</sup> Zepf, M. (2009). L'espace public en expérimentation: Penser et réinterpréter l'urbain en permanence. Tracés : *Revue de Sciences Humaines*, 13-14, p.13.

<sup>92</sup> « L'espace de l'apparence commence à exister dès que des hommes s'assemblent dans le mode de la parole et de l'action » - Arendt, H. (2002). *Condition de l'homme moderne*. Pocket. p.259

<sup>93</sup> Cazal, R. (2014). Habiter. *Études*, juillet-août(7), 3-62. <https://doi.org/10.3917/etu.4207.0053>

Dans cette recherche, nous distinguons de ce fait plusieurs terminologies pour nous référer à des concepts spécifiques. Nous utilisons le terme *espaces aménagés* pour désigner les espaces urbains conçus pour le public, tels que les places et autres lieux de rencontre créés par les architectes et urbanistes. Le terme *sphères publiques* fait référence aux espaces de communication, de débat et d'échange, qui ne sont pas nécessairement ancrés dans un espace physique urbain. Le concept d'*espaces publics* (au pluriel, pour marquer la diversité des formes qu'ils peuvent prendre) est employé pour fusionner ces deux notions, en les considérant comme des espaces relationnels et expérientiels destinés à des publics diversifiés. Notre étude se concentre sur les dispositifs de médiation numérique et culturelle, en examinant leur capacité à faire converger les espaces aménagés et les sphères publiques, catalysant ainsi l'émergence et l'activation des spatialités publiques urbaines.

La révolution numérique a profondément transformé notre rapport à l'espace urbain, en introduisant une multitude d'objets et d'outils numériques qui modifient et transcendent l'expérience urbaine. Il est désormais essentiel, lorsqu'on évoque les espaces publics, de prendre en compte les espaces numériques, tant pour leur capacité à générer des débats publics alimentant l'espace politique que pour les interconnexions profondes qu'ils établissent avec l'espace physique de la ville. Il est cependant crucial de distinguer ce que nous considérons ici comme de simples outils numériques et comme des dispositifs de médiation, lesquels établissent les liens indispensables entre ces deux dimensions des espaces publics.

## 2. Objets et outils numériques : les espaces publics à l'ère des révolutions technologiques.

« Aujourd'hui la planification ne concerne pas seulement les routes et les propriétés, elle est centrée sur un réseau intelligent qui relie nos bureaux et nos maisons »  
Jacques Martin<sup>94</sup>

### Introduction

L'introduction de nouveaux médias a toujours initié de nouvelles pratiques urbaines en bouleversant les caractéristiques et les composantes des espaces publics (Riether, 2018). Gernot Riether, lors de sa conférence « Urban Spaces in a Digital Culture »<sup>95</sup>, en présente quelques exemples notables. L'apparition du journal, par exemple, encore trop cher à l'époque, pouvait être consulté gratuitement dans les cafés, favorisant ainsi la prolifération de ces derniers dans la ville en raison de leur importante fréquentation. Plus récemment, en 2008, lorsque la chaîne internationale de cafés Starbucks a instauré le Wi-Fi gratuit pour tous ses clients, elle a également normalisé l'utilisation de l'ordinateur portable dans ses établissements. De même, la démocratisation du smartphone, connecté en permanence à internet et rendant accessibles de nombreux outils numériques, a induit de nouvelles postures des usagers ainsi que de nouvelles dynamiques sociales, tant individuelles que collectives. La possibilité de communication en ligne, ainsi que le téléchargement et le partage de vidéos directement via des applications disponibles sur téléphone ou ordinateur, ont fait émerger des manifestations urbaines inédites, comme le flash mob<sup>96</sup>, qui est rapidement devenu un phénomène mondial à partir de 2004 (Molnár, 2014). Les discussions à distance, rendues possibles par les pages communautaires créées par Twitter (renommé X) et Facebook à partir de 2010, ont permis en 2011 l'organisation de manifestations en Égypte, conduisant à la révolution égyptienne (Mesawa, 2016). En 2011, Facebook a joué un rôle majeur dans les mouvements Occupy Wall Street<sup>97</sup>, permettant de diffuser

---

<sup>94</sup> Martin, J. cited in Leite, J. M. de V. (2010). *Médiations technologiques dans la ville : De l'expérience de l'espace urbain aux formes d'interactions sociales hybrides* [Thèse de doctorat, Paris 5]. <https://www.theses.fr/2010PA05H035>

<sup>95</sup> Riether, G. (2018). *Urban Spaces in a Digital Culture TEDxNJIT*. [https://www.youtube.com/watch?v=\\_aNifg4rdss](https://www.youtube.com/watch?v=_aNifg4rdss)

<sup>96</sup> « Traduite littéralement de l'anglais en « foule éclair » ou « mobilisation éclair », elle consiste en un rassemblement d'un groupe de personnes dans un lieu public, rassemblement généralement organisé et planifié au préalable en ligne, pour y effectuer une performance collective. Ne durant en général que quelques minutes, les participants, qui ne se connaissent en général pas avant l'organisation du flash mob, se dispersent rapidement après. »

Source: Flash mob. (2023). In *Wikipédia*.

[https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Flash\\_mob&oldid=202315510](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Flash_mob&oldid=202315510)

<sup>97</sup> Occupy Wall Street est un mouvement de manifestation de contestation pacifique, qui débute en septembre 2011, et qui dénonce les abus du capitalisme financier.

des informations et des ressources, de localiser les différents rassemblements (l'option de géolocalisation ayant été introduite par Facebook quelques mois avant les événements), de faire émerger de nouveaux récits urbains, et de favoriser les échanges inter-groupes pour la mise en place des rassemblements. « Bien que Occupy Wall Street se base sur une mobilisation physique des habitants, les activités en ligne en sont largement facilitatrices. »<sup>98</sup> D'autres industries, comme celle des jeux vidéo, capitalisent également sur ces principes de recoupements entre l'espace physique et numérique. Prenons l'exemple du jeu Pokémon Go, sorti en 2016, qui, au travers d'un dispositif en réalité augmentée, superpose l'espace digital ludique à l'espace physique, permettant même à certains usagers de parcourir « plus intuitivement » leur environnement urbain (Soukup, 2019). Ce jeu a même créé des scènes d'affluence urbaine surprenantes, comme à Taïwan en 2016 (Fig 14).

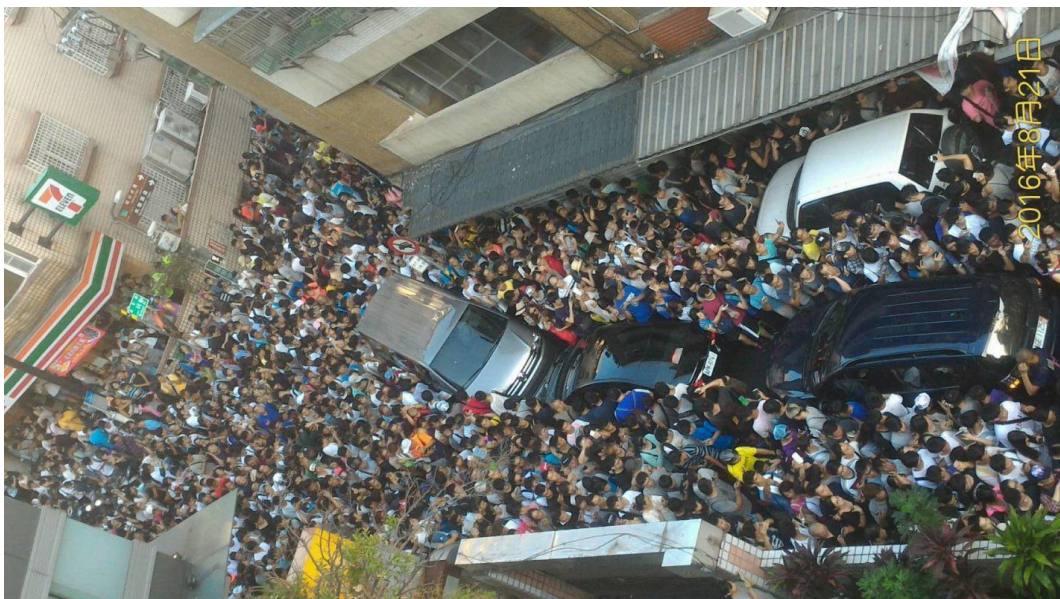


Fig 14 : Joueurs de Pokémon GO à Taïwan en 2016 essayant de capturer un pokémon considéré rare, le Snorlax © Eastern Broadcasting Company<sup>99</sup>

Ces NTIC (Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication) peuvent ainsi créer de nouvelles opportunités de rencontre dans et avec l'espace urbain. Paradoxalement, elles peuvent aussi inhiber toute interaction avec cet espace en rendant les usagers, désormais connectés en permanence, indisponibles, enfermés dans leurs bulles imaginaires et mobiles d'interactions privées (Amri, 2019).

De même, la privatisation des espaces d'échanges numériques remet en question l'intégrité de ces plateformes, le web étant devenu « un moteur d'iniquité et de division

---

Source: *Occupy Wall Street*. (2022). In *Wikipédia*.

[https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Occupy\\_Wall\\_Street&oldid=196240490](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Occupy_Wall_Street&oldid=196240490)

<sup>98</sup> Caren, N., & Gaby, S. (2011). *Occupy Online : Facebook and the Spread of Occupy Wall Street* (SSRN Scholarly Paper N° 1943168). <https://doi.org/10.2139/ssrn.1943168>

<sup>99</sup> Source: <https://blog.offgamers.com/blog/pokemon-go-insanity-reaches-new-heights-in-taiwan/>

influencé par des forces puissantes qui l'utilisent pour leur propre agenda »<sup>100</sup>. Quelles relations établir alors entre les espaces numériques et les espaces tangibles de la ville ? Y a-t-il une corrélation à admettre entre l'évolution de l'un et la dévaluation de l'autre, ou faut-il penser ces espaces en imbrication permanente ? Comment l'évolution des moyens et techniques de communication peut-elle bouleverser les rapports aux espaces physiques urbains ? Quelles nouvelles spatialités et perspectives temporelles introduisent-elles ? Ces plateformes numériques répondent-elles aux conditions d'émergence des espaces publics urbains ?

Cette section discute les médiations numériques privilégiées dans notre recherche qui permettent de concrétiser les liens entre des espaces aménagés en ville et des sphères communicationnelles virtuelles, faisant ultimement émerger des espaces publics. Nous étudions d'abord comment les outils numériques peuvent initier, transformer et « augmenter » des expériences partagées du lieu en y introduisant de nouvelles pratiques urbaines. Nous nous questionnons ensuite sur les limites et les contraintes de ces espaces virtuels et de ces e-démocraties naissantes. Enfin, nous soulignons les possibilités de réfléchir à des espaces augmentés hybrides où ces outils et objets numériques deviennent des médiateurs relationnels.

---

<sup>100</sup> Citation extraite du site du projet Inrupt proposé par l'informaticien Tim Berners-Lee, cited in Auber, O. (2019). *ANOPTIKON. Une exploration de l'internet invisible* (FYP Editions). p. 91

## 2.1 Ubimedia et ubiquité

« L'espace devient mouvant, le « où » perd la fixité d'une localisation spécifique pour devenir une « aura » qui accompagne l'utilisateur. » André H. Caron, Letizia Caronia<sup>101</sup>

À partir de la seconde moitié du XXe siècle, la révolution numérique marque le début de l'ère de l'information. Elle est même qualifiée de quatrième révolution industrielle, succédant ainsi à la production mécanisée, à la production de masse et à la production automatisée. Les espaces urbains en sont fortement impactés, surtout lorsqu'on considère qu'ils ont été conçus, pour la plupart, avant que ces outils et objets numériques n'envahissent le quotidien des usagers.

Nous pouvons de ce fait identifier plusieurs moments de bascule majeurs qui ont modifié nos façons d'être en ville. Notons par exemple l'accessibilité au Wi-Fi dans différents lieux urbains, d'abord via les ordinateurs, permettant une connexion permanente à un espace de travail au sein même des espaces urbains. Les téléphones mobiles connectés (smartphones) permettent quant à eux de faire émerger de nouvelles figures mobiles : le promeneur connecté, le « flâneur géolocalisé », offrant un accès permanent à des mondes virtuels. L'émergence des applications digitales et des réseaux sociaux numériques favorise de nouvelles modalités relationnelles augmentées, des tendances communicationnelles inédites qui donnent à l'utilisateur la possibilité de rester en connexion permanente avec sa sphère relationnelle privée.

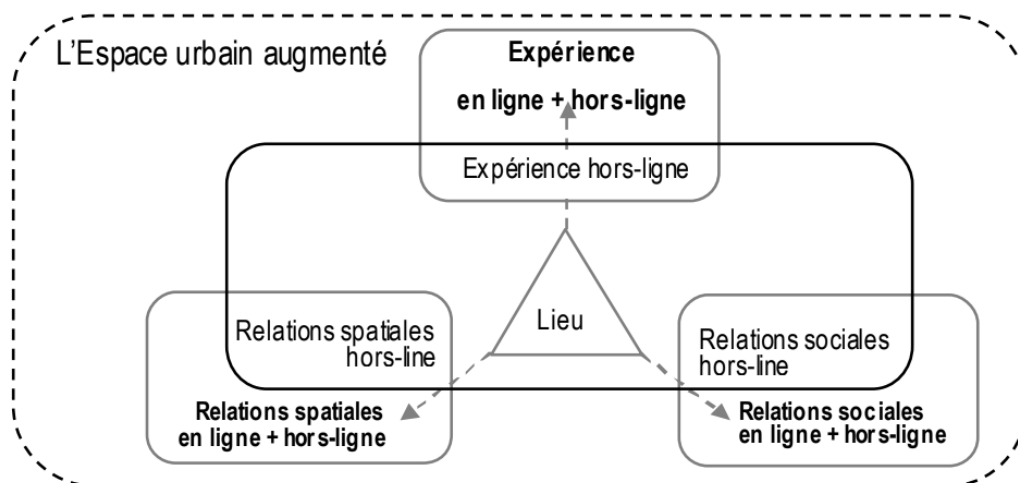


Fig 15 : Elaboration d'un espace augmenté urbain © Julieta Leite<sup>102</sup>

<sup>101</sup> Caron, A. H., & Caronia, L. (2018). Culture mobile : Les nouvelles pratiques de communication. In *Culture mobile : Les nouvelles pratiques de communication*. Presses de l'Université de Montréal. p.11

<sup>102</sup> Leite, J. M. (2010). *Médiations technologiques dans la ville : De l'expérience de l'espace urbain aux formes d'interactions sociales hybrides* [Thèse de doctorat, Paris 5]. p.56

Ces nouvelles modalités interactionnelles produisent un « espace urbain augmenté » (Fig 15) qui se caractérise moins par ses dimensions physiques que par les interactions qu'il génère (Leite, 2010). Une relation permanente et circulaire s'établit entre l'espace, la société et la technologie (Aurigi & Cindio, 2008), superposant à l'espace physique de la ville un calque dynamique de données (Manovich, 2006). Cet espace augmenté est donc défini comme un espace matériel enrichi d'une base multimédia d'informations dynamiques et changeantes, accessible en permanence par l'utilisateur. Les dispositifs « location-specific » offrent même la possibilité de multiplier les connexions à des réseaux de sociabilités diverses et de catalyser un développement partagé et collaboratif de ces couches d'informatique urbaine (Houghton, 2010). En effet, ces nouvelles technologies de l'information révolutionnent non seulement les usages du lieu, mais impactent aussi la construction même de la ville, en facilitant l'élaboration de processus participatifs.

On parle désormais d'ubimédia (convergence de l'ubiquitous computing et des médias), une terminologie proposée par Adam Greenfield qui caractérise une dimension informatique omniprésente. Cette omniprésence est justifiée par la simplification et l'automatisation de certaines tâches quotidiennes. Ce contexte ubiquiste ne renvoie pas uniquement au numérique disponible « partout » mais également à celui intégré dans « chaque chose »<sup>103</sup>. Il s'agit d'une informatique sans ordinateurs, d'une informatique pervasive et invisible, comme présentée par Mark Weiser. Le numérique investit ainsi plusieurs couches urbaines, répondant à des injonctions événementielles et de divertissement, à des utilisations privées et personnelles, à des problématiques de gestion urbaine, et aux besoins de la société de consommation (notamment à travers la publicité) (Nyaigoti et al., 2013).

Lev Manovich (2002), dans « The Poetics of Augmented Space », énumère plusieurs modalités d'utilisation du numérique. Nous pouvons en citer trois que l'on retrouve de plus en plus souvent dans les spatialités urbaines : la vidéosurveillance, fréquemment utilisée dans les espaces urbains et privés pour répondre à des enjeux sécuritaires; les « cellspace technologies », faisant référence à ce calque invisible de données consultables à tout moment par un utilisateur via un outil de communication personnel ; et les affichages numériques, de plus en plus présents dans les villes, qui s'intègrent même dans les conceptions et les simulations de projets architecturaux (Fig 16). Robert Venturi considère en effet que l'architecture doit renouer avec son rôle iconographique et être considérée comme une surface informationnelle, un objet de communication en soi<sup>104</sup>.

Ces applications technologiques permettent simultanément d'extraire des données de l'espace physique et d'augmenter l'espace avec de nouvelles données, le rendant ainsi multidimensionnel. Même si, au niveau phénoménologique, les « anciennes »

---

<sup>103</sup> Greenfield, A. (2007). *Every[ware] : La révolution de l'ubimédia*. FYP editions.

<sup>104</sup> Chadoin, O. (2014). « Les formes informent » : Le retour du symbolique dans la fabrique de la ville néolibérale. *Questions de communication*, 25. <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.8918>

dimensions géographiques de l'espace restent primordiales pour le sujet humain, dans cette nouvelle perspective technologique où les usages numériques sont sociaux, politiques et économiques, « il n'y a plus de hiérarchie entre les différentes dimensions qui le composent »<sup>105</sup>, qu'elles soient matérielles ou virtuelles.



Fig 16 : Rem Koolhaas/OMA, ZKM – Center for Art and Media, Karlsruhe. © OMA

Alors que la vidéosurveillance pourrait s'assimiler à une approche panoptique, n'offrant pas systématiquement d'informations directes aux usagers qui n'ont que rarement accès aux données qu'elle produit, les autres dispositifs numériques, que Bruno Marzloff qualifie de cinquième écran<sup>106</sup>, créent un nouvel écosystème où les écrans échangent entre eux<sup>107</sup>, initiant de nouveaux liens entre objets, espaces et utilisateurs. « Assistants numériques, téléphones portables et GPS cartographient l'urbain au plus près des faits et gestes de chacun. »<sup>108</sup> L'utilisateur devient ainsi à la fois consommateur et producteur de données, modélisant une nouvelle cartographie imaginaire et hybride, continuellement renouvelée, et déconstruisant l'aspect statique de l'espace urbain (Leite, 2010). Ces technologies de communication participent doublement à la production de la culture sociale, d'abord en facilitant la communication entre les usagers, mais aussi en tant qu'éléments textuels en soi. « Ce sont des objets qui nous font communiquer, mais aussi des objets qui parlent. »<sup>109</sup> Par leur forme, leur design et leur esthétique, elles constituent un véritable « récit objectuel dont l'utilisateur est le protagoniste. »<sup>110</sup> Elles forment un

<sup>105</sup> Manovich, L. (2006). The poetics of augmented space. *Visual Communication*, 5(2), 219-240. p.223

<sup>106</sup> Bruno Marzloff énumère dans son article *Du web à la ville* plusieurs types d'écrans, dont l'écran public du cinéma, l'écran collectif de la télévision, l'écran personnel de l'ordinateur et l'écran intime du téléphone portable, auxquels vient s'ajouter un cinquième écran, constitué de la convergence et de l'interrelation de tous les écrans présents dans les espaces urbains.

<sup>107</sup> Boenisch, G. (2010). Bruno Marzloff, Le 5ème écran. Les médias urbains dans la ville 2.0. *Questions de communication*, 17, Article 17. <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.278>

<sup>108</sup> Picon, A. (2009). Ville numérique, ville événement. *Flux*, 78(4), 17-23. <https://doi.org/10.3917/flux.078.0017>

<sup>109</sup> Caron, A. H., & Caronia, L. (2018). Culture mobile : Les nouvelles pratiques de communication. In *Culture mobile : Les nouvelles pratiques de communication*. Presses de l'Université de Montréal. p.44

<sup>110</sup> *ibid*, p.45

système de signes subissant un processus de domestication culturelle. Ces technologies influencent la construction culturelle de l'espace, mais sont aussi fortement influencées par elle.

L'omniprésence de ces objets numériques dans l'espace urbain redéfinit ainsi les usages de l'espace, tout en donnant un nouveau sens aux objets eux-mêmes. Caron et Caronia (2008), dans « Culture mobile : Les nouvelles pratiques de communication », font ainsi référence à l'étude de Bovil et Livingstone (2001) « Bedroom Culture and the Privatization of Media Use ». En effet, introduire la télévision dans la chambre à coucher confère à cet espace une nouvelle connotation culturelle, amorçant une connexion avec la sphère publique et médiatique, et donnant naissance à une nouvelle « bedroom culture ». En même temps, les caractéristiques de l'espace redéfinissent l'usage de cette technologie comme privée. La réception de cette sphère médiatique devient ainsi individualisée, faisant de la télévision un média personnel (alors que, lorsqu'elle est regardée collectivement au sein de la famille, elle peut être considérée comme un élément important de la vie familiale, une « occasion de partage, de conseils, mais aussi d'élaboration d'interdits »<sup>111</sup>).

Appliquer ces objets numériques dans l'espace urbain, notamment dans des non-temps et des non-lieux tels que définis par Augé (1992), signifierait leur conférer une nouvelle signification culturelle, leur donner un sens personnel qui modifie l'expérience du lieu. Ces lieux urbains n'existent plus uniquement pour être traversés, mais deviennent le support des interactions virtuelles qui s'y produisent. Il s'agit donc désormais d'une co-construction de l'expérience spatiale, influencée par ces constituants physiques et numériques.

Ces objets numériques et ces cybersocialités introduisent également des temporalités inédites, des configurations d'« être avec » sans « être parmi ». De nouvelles terminologies émergent pour distinguer ces modes interactionnels : co-localisation, co-présence, multilocalisation, dé-localisation. Il n'est plus nécessaire d'être co-localisés dans un même lieu urbain pour être co-présents dans un même espace-temps. Ces plateformes virtuelles deviennent des champs d'interactions élargis, des points de rencontre divers entre des individus connectés qui communiquent sans se trouver nécessairement dans un même lieu physique. La proximité géographique n'est donc plus la condition sine qua non de ces sociabilités. L'instantanéité de ces processus de reliance<sup>112</sup> synchronise les différentes temporalités urbaines, permettant une réactivité immédiate de l'interlocuteur malgré la distanciation spatiale.

---

<sup>111</sup> Flichy, P. (2004). L'individualisme connecté entre la technique numérique et la société. *Réseaux*, 124(2), 17-51. p.27

<sup>112</sup> « La production de rapports sociaux médiatisés, c'est-à-dire de rapports sociaux complémentaires ou, en d'autres termes, la médiatisation de liens sociaux ». Bolle De Bal, M. (2003). Reliance, déliance, liance : Émergence de trois notions sociologiques. *Sociétés*, 80(2), 99-131. <https://doi.org/10.3917/soc.080.0099>

Selon Bernard Stiegler (2003), ce nouveau système interactionnel du « just-in-time » réduit culturellement et politiquement les citoyens à un statut de consommateurs. Cette connexion permanente, inhibant les asynchronies spatiales, fait disparaître tous les temps de pause, tous les moments de suspension, qui ne répondent pas aux intérêts du système consumériste. Les temps de repos, dédiés entre autres à l'affirmation de l'unité du « Nous », qu'il s'agisse « de celui, privé, de la famille, ou du temps du culte, ou de son substitut, la culture »<sup>113</sup>, laissent place à une intensification des espaces-temps de consommation.

En effet, les enjeux économiques qui accompagnent l'ubiquité de ces outils et objets numériques ne sont pas à négliger. Un écran, par exemple, en indiquant à l'utilisateur où il se trouve, permet simultanément à des opérateurs extérieurs d'accéder à cette même information. Il devient ainsi presque inévitable de parler de ville et d'urbanisme sans les relier au concept de Smart City (modèle économique), où la technologie, sans nécessairement questionner qui est aux commandes de sa mise en œuvre, devient garante d'un urbanisme optimal dans de nombreux, si ce n'est dans tous, les aspects de la vie urbaine. De nouveaux questionnements s'imposent alors rapidement quant à l'usage de ces technologies dans les espaces de cette ville. Les outils et objets introduits sont-ils vraiment neutres ? Permettent-ils réellement de générer de véritables sphères publiques libres et accessibles à tou·te·s ?

---

<sup>113</sup> Stiegler, B. (2003). Les guerres du temps. In L. Gwiazdzinski, *La ville 24h/24*, 69 –85. Editions de l'Aube. <https://shs.hal.science/halshs-01741251>

## 2.2 Perspectives anoptiques et nouveaux points de fuite

*« Comment individualiser sans désagréger les cohésions communautaires ? Comment personnaliser l'information, cibler le citoyen à la fois récepteur et générateur de contenus sans détruire l'anonymat qui constitue la qualité majeure de la société urbaine ? Comment fluidifier les foules sans réduire les frottements facteurs de la rencontre fortuite ? Comment investir les contacts de proximité sans renoncer aux contacts en ligne et vice-versa ? »*

Bruno Marzloff <sup>114</sup>

La généralisation des outils et objets numériques dans le quotidien des utilisateurs permet une connexion permanente à la sphère virtuelle et à Internet. Ces espaces numériques se construisent en étroite corrélation avec des lieux tangibles, empruntant ainsi plusieurs de leurs codes. Par exemple, la proximité sémantique entre Internet et les espaces physiques est notable : on parle ainsi d'« aller » sur Internet, de naviguer, de surfer, d'adresses, de sites, etc. Il est désormais largement accepté dans le langage courant de parler de réseaux sociaux pour désigner uniquement ces nouveaux dispositifs numériques.<sup>115</sup>

L'ubiquité d'Internet et des réseaux numériques leur permet de devenir des moyens de communication globaux et globalisants, surtout à une époque où les institutions démocratiques traditionnelles semblent décliner et échouer dans leur rôle de co-construction de sphères publiques inclusives (Dacheux & Rouquette, 2013). Peuvent-ils cependant remplacer les lieux urbains dans leurs capacités relationnelles et interactionnelles ? Peuvent-ils être considérés comme de véritables espaces libres et inclusifs, permettant une généralisation du débat public à l'ensemble des citoyens ?

De plus en plus de chercheurs s'interrogent sur la capacité de ces dispositifs de sociabilité numérique à réellement générer des « espaces publics », que nous assimilons dans le cadre de cette recherche aux sphères publiques. Ces outils, utilisés pour initier la discussion via, entre autres, des forums de discussions, des forums thématiques, des applications de messagerie instantanée, pour diffuser des informations à caractère public sur des sites et blogs, ou pour partager des données et des médias à l'aide d'applications installées directement sur les téléphones portables, permettent à chacun « d'accéder sur commande à ses amis et à l'information, où qu'elle soit. »<sup>116</sup>

Plus particulièrement, les smartphones offrent à leurs utilisateurs la possibilité de se retirer à tout moment de l'espace physique pour se connecter à leur propre cercle

---

<sup>114</sup> Marzloff, B. (2009). Le 5e écran, les médias urbains dans la ville 2.0. Pearson. p.40

<sup>115</sup> L'étude des réseaux sociaux existait de ce fait bien avant l'émergence des réseaux sociaux numériques (Grossetti, 2014)

<sup>116</sup> Grossetti, M. (2014). Que font les réseaux sociaux aux réseaux sociaux ? Réseaux personnels et nouveaux moyens de communication. *Réseaux*, 184-185(2-3), 187-209.

relationnel (Ling, 2004). Deux positionnements scientifiques opposés émergent face à ces possibilités de connexion à travers les réseaux d'information et de communication. D'un côté, les sceptiques de ce technicisme omniprésent craignent que ces modes de communication numérique catalysent un individualisme dans l'expérience urbaine ainsi que des tendances excluantes, risquant de superposer fracture numérique et fracture sociale. La fracture numérique<sup>117</sup>, constituant une ligne de rupture symbolique presque invisible et indétectable sur le terrain, sépare d'une part des utilisateurs bien intégrés à la « société de l'information »<sup>118</sup>, qui s'adaptent plus ou moins facilement aux différents outils qu'elle propose, et de l'autre côté des citoyens plus réfractaires à ces technologies ou n'y ayant pas accès. Imposer la globalisation de ces outils et tenter d'atteindre la « cible de la rhétorique de la société de l'information » pourrait exclure une partie de la population et catalyser une fracture sociale (Fig 17).

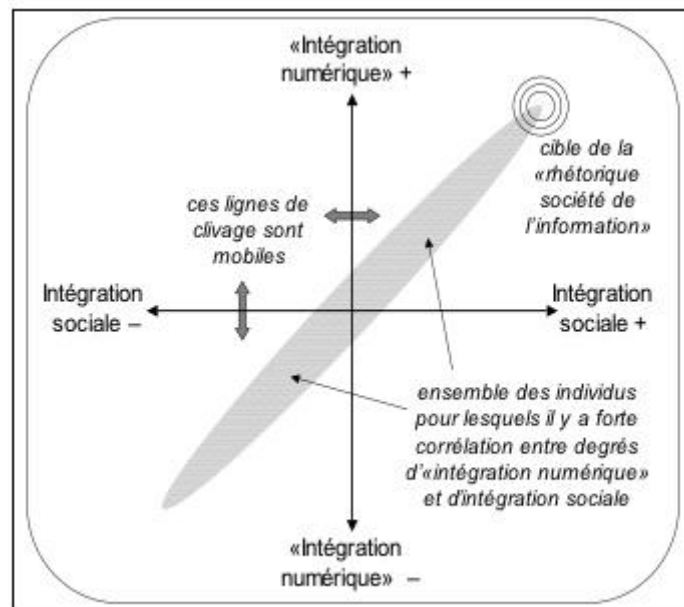


Fig 17 : Intégration et exclusion sociales, intégration et exclusion « numériques » © Luc Vodoz<sup>119</sup>

D'un autre côté, des approches technophiles soulignent les tendances participatives et collaboratives offertes par cette révolution numérique. Elles permettent de transcender les clivages sociaux et territoriaux et de générer une cyberdémocratie a-territorialisée, plus efficace et plus transparente (Leite, 2010). Dans cette vision, le monde physique et le monde virtuel sont pensés comme indissociables l'un de l'autre. Ils s'alimentent mutuellement, enrichissant ainsi leurs potentiels interactionnels. « The more real, the

<sup>117</sup> *ibid.*

<sup>118</sup> *ibid.*

<sup>119</sup> Source: Vodoz, L. (2010). Fracture numérique, fracture sociale : Aux frontières de l'intégration et de l'exclusion. SociologieS.

more virtual »<sup>120</sup> : plus les interactions sont foisonnantes dans l'espace physique de la ville, plus elles se concrétisent dans les sphères virtuelles, et inversement.

Ces plateformes numériques facilitent la mise en relation d'acteurs déjà présents dans les mêmes réseaux sociaux, mais elles permettent aussi de créer de nouveaux espaces d'échanges collectifs et des communautés virtuelles partageant des codes communs. Pages militantistes, sites web de groupes politiques, blogs, pages de fans de films, de séries, de célébrités, de personnages fictifs, ou groupes conversationnels dédiés à divers sujets sociaux, ces espaces virtuels multiplient et intensifient les échanges entre inconnus et/ou anonymes dans des espaces et temps mouvants et arborescents. Ces différentes plateformes communiquent aussi entre elles, à travers des structures hypertextes facilitant de vastes espaces interreliés où les usagers peuvent naviguer entre différentes sphères communicationnelles distinctes (Dahlgren, 2000). Ces pages, parfois co-construites par les utilisateurs eux-mêmes, marquent l'émergence d'un « Internet social »<sup>121</sup>. Tout le monde peut devenir créateur de données et d'informations ou contribuer à la production de connaissances. Nous pouvons citer, par exemple, l'encyclopédie Wikipédia et les pages wikis, qui nécessitent des écritures collectives et « collaboratives » où le « je » s'efface au profit d'un « être-ensemble »<sup>122</sup>.

Ces tendances communicationnelles incitent à questionner plus largement les caractéristiques des espaces publics, qu'elles soient socialisantes ou excluantes, dans le contexte de l'Internet. Ces plateformes imposent-elles une hiérarchisation de la parole et des positionnements ? Ces espaces virtuels peuvent-ils être considérés comme des espaces libres, surveillés ou « sécurisés » ? Observe-t-on les mêmes tendances de privatisation et de marchandisation dans ces espaces numériques que celles qui se mettent en place dans certains espaces urbains ?

### 2.2.1 Nouvelles perspectives anoptiques :

Olivier Auber, dans son ouvrage « Anoptikon. Une exploration de l'internet invisible » (2019), introduit de nouvelles perspectives anoptiques essentielles pour comprendre l'évolution des espaces virtuels et leur analogie avec les espaces urbains. Il propose trois perspectives au cœur de la construction d'Internet : les perspectives temporelles, numériques et quantiques.

La perspective temporelle se distingue dans les boucles de rétroaction enclenchées par l'instantanéité des échanges au sein d'un collectif, qui interagit à la vitesse de la lumière malgré la distanciation physique. Cette perspective forme « une sorte de temps

---

<sup>120</sup> Woolgar, S. (2002) cited in Picon, A. (2009). Ville numérique, ville événement. *Flux*, 78(4), (pp.17-23). <https://doi.org/10.3917/flux.078.0017>

<sup>121</sup> Proulx, S. (2008). Des nomades connectés : Vivre ensemble à distance. *Hermès, La Revue*, 51(2), 155-160. <https://doi.org/10.4267/2042/24190>

<sup>122</sup> Mabillot, V. (2012). Le wiki : Un dispositif d'écriture « émergente » publique et coopérative ? *Communication & langages*, 174(4), 69-84. <https://doi.org/10.4074/S0336150012014068> p.69

intersubjectif propre au collectif »<sup>123</sup>. Son émergence est comparable à celle de la perspective spatiale qui n'apparaît qu'à partir de la Renaissance, alors que les architectes élaborent déjà des tracés géométriques pour leurs édifices. Cependant, les représentations n'y sont plus structurées à partir d'un point de fuite situé à l'horizon et ne relient plus systématiquement le temps à l'espace (le temps pouvait être de ce fait estimé à partir de conditions spatiales, visuelles et cartographiques intimement liés à la structuration de l'espace, la perception visuelle permettant ainsi d'unifier des conditions spatiales et temporelles conçues comme linéaires).

La perspective temporelle introduit de nouveaux points de fuite : les centres émetteurs-récepteurs des télécommunications et des échanges virtuels, qui forment les nœuds de ces nouveaux échanges numériques instantanés. Pour communiquer, les usagers acceptent de transiter par l'un de ces nœuds, instaurant ainsi une hiérarchisation des centres. C'est le temps réel, le temps *du live*, qui prime désormais. Ainsi, un temps mondial et universel s'impose au détriment « du temps local de l'histoire. »<sup>124</sup> « L'histoire événementielle prend le dessus sur l'histoire générale, les longues durées perdant leur intérêt au profit de l'instantanéité et de l'immédiateté ; l'événement ressenti instantanément devient proéminent. »<sup>125</sup>

Ces nouvelles perspectives temporelles, mises en œuvre à travers des réseaux numériques centralisés, ne deviennent évidentes et conscientisées que depuis quelques années, alors qu'elles se heurtent déjà à un « mur du temps »<sup>126</sup>. L'irruption du temps réel dans tous les domaines de l'activité humaine renforcerait les points d'instabilité jusqu'au point de rupture, déclenchant ainsi la « bombe informationnelle » énoncée par Paul Virilio.

Cette perspective évolue en une perspective numérique, où les centralités physiques des opérateurs de réseaux se dématérialisent sous forme de codes partagés entre les utilisateurs. Ces codes deviennent les nouveaux points de fuite de cette perspective. Le « code de fuite » constitue ainsi l'unique point de concordance entre tous les membres d'un groupe interagissant collectivement.

---

<sup>123</sup> Auber, O. (2019). *ANOPTIKON. Une exploration de l'internet invisible* (FYP Editions). p.69

<sup>124</sup> Virilio, P. (1995). *Un paysage d'événements* (O. Morel) [République des lettres].

<sup>125</sup> *idem*.

<sup>126</sup> Auber, O. (2019). *ANOPTIKON. Une exploration de l'internet invisible* (FYP Editions), p.75

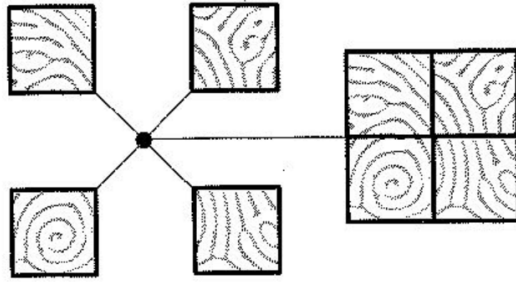


Fig 18 : Point de fuite de la perspective temporelle © Olivier Auber

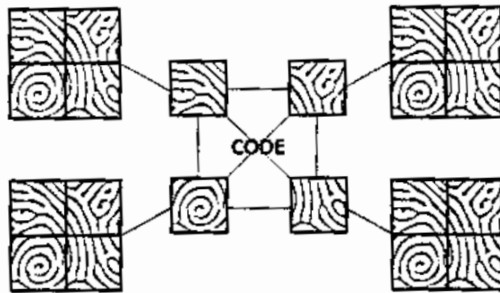


Fig 19 : Point de fuite de la perspective numérique © Olivier Auber

Les téléphones portables, ainsi que les bornes, capteurs ou émetteurs numériques implantés dans l'espace urbain, deviennent eux-mêmes des routeurs du réseau. Ils se reconnaissent numériquement, peuvent échanger et se localiser de proche en proche, se « voient » les uns les autres. Une nouvelle cartographie numérique s'établit alors entre les utilisateurs et les objets connectés présents sur le territoire. Ce code de fuite reste invisible mais omniprésent.

Cependant, plusieurs problématiques émergent. Ce code, étant la structure fondatrice de ces nouvelles tendances relationnelles, monopolise des liens importants entre les utilisateurs et passe d'une valeur d'usage à une valeur d'otage<sup>127</sup>, assujettissant les clients/utilisateurs/consommateurs à ces nouvelles pratiques (Auber). L'invisibilité et la prégnance de cette perspective numérique questionnent également l'interpénétration des espaces privés et commerciaux dans la construction des relations sociales. Les plateformes qui accueillent ces échanges sont des espaces lucratifs et capitalisés conçus par des géants du net. En effet, cette technoculture s'instrumentalise parfois pour répondre à des besoins économiques ou politiques, au détriment d'espaces d'échanges et de communications libres.

Ces espaces virtuels et les contenus qu'on y trouve ne doivent donc pas être systématiquement considérés comme neutres, compte tenu de ces points de fuite. Pour

<sup>127</sup> Auber, O. (s. d.). *Perspective numérique: Lâcher Prise*. Consulté 18 mai 2023, <https://perspective-numerique.net/wakka.php?wiki=LacherPrise>

certain, Internet devient ainsi « le jouet des États »<sup>128</sup>, même s'il pourrait être perçu comme un « réseau universel sans responsable »<sup>129</sup>.

### 2.2.2 Réseautage et tendances excluantes

Cette privatisation des tendances communicationnelles numériques favorise de plus en plus la cohésion au sein de réseaux personnels, évitant ainsi de réels espaces de brassage idéologique (Hampton et al., 2010). Elle alimente de plus en plus un domaine semi-privé, que l'on peut qualifier de domaine paroissial<sup>130</sup>, comme présenté dans « The Social Life of Wireless Urban Spaces: Internet Use, Social Networks, and the Public Realm ». Cette expression, empruntée à Lofland (1998), se distingue du domaine privé et du domaine public. Les espaces affiliés à ce domaine s'apparentent à des espaces publics mais sont néanmoins décrits comme des « home territories », une forme intermédiaire de spatialité régie par des relations de connaissance et de voisinage délimitant des espaces communautaires (Dessouroux, 2003). Les participants partagent des codes communs, des valeurs ou des intérêts analogues, ainsi que des similitudes statutaires, qui justifient leur co-présence au sein du réseau. Malgré les interconnexions foisonnantes entre les différentes plateformes communautaires du web, les espaces qui en découlent sont pour la plupart des supports « de systèmes relationnels recomposés sur des bases affinitaires, professionnelles ou associatives. »<sup>131</sup>

Les connexions permanentes à des réseaux personnels nourrissent ce domaine paroissial mais sacrifient, par le même biais, des potentiels interactionnels plus larges avec des liens sociaux divers. En effet, la sphère numérique ne peut, à elle seule, générer des liens sociaux pérennes pour redynamiser les espaces urbains. « Les technologies ne tissent jamais automatiquement des liens indestructibles entre les gens ; le lien social vient toujours avant, est toujours “situé” à la fois au-delà et en deçà de l'outil qui le permet ou l'actualise. »<sup>132</sup>

L'ubiquité de cette sphère peut même inhiber le potentiel social des espaces urbains. L'apparition de bulles d'interactions privées au sein des espaces urbains engendre des « ghost participants » (Caron & Caronia, 2018), des usagers présents-absents (Gergen, 2002) qui empêchent ou limitent les interactions avec d'autres utilisateurs connectés à

---

<sup>128</sup> Capeller, W. (1999). Un Net Pas Très Net. Réflexions sur la Criminalité Virtuelle. *Archives de Philosophie du Droit*, 43, 167-185.

<sup>129</sup> *ibid.*

<sup>130</sup> Traduction de « parochial realm » cité dans Hampton, K. N., Livio, O., & Sessions Goulet, L. (2010). The Social Life of Wireless Urban Spaces : Internet Use, Social Networks, and the Public Realm. *Journal of Communication*, 60(4), 701-722. p.4 <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2010.01510.x>

<sup>131</sup> Dessouroux, C. (2003). La diversité des processus de privatisation de l'espace public dans les villes européennes. *Belgeo. Revue belge de géographie*, 1, Art. 1. <https://doi.org/10.4000/belgeo.15293>

<sup>132</sup> Caron, A. H., & Caronia, L. (2018). 1. De nouveaux scénarios. In *Culture mobile : Les nouvelles pratiques de communication*, 19-42. Presses de l'Université de Montréal.

leurs propres réseaux ou avec des utilisateurs non connectés à la sphère numérique (Ling, 2008). Par exemple, la présence physique simultanée et l'absence situationnelle des utilisateurs de téléphones mobiles connectés en permanence à Internet réduisent la densité de personnes disponibles pour des interactions « non programmées » au sein des espaces aménagés (Hampton et al., 2010). La présence de spectateurs silencieux plutôt que de participants potentiels (Sennett, 1977) change ainsi le caractère des espaces publics urbains, non seulement pour l'utilisateur hybride humain-mobile, mais pour tous les participants de cet espace. Cela renforcerait donc les ségrégations existantes, réduisant davantage les rencontres imprévues et aggravant ainsi la crise de la ville plutôt que contribuant à en trouver une solution (Crang, 2000).

C'est précisément dans cette perspective que nous tentons de distinguer, parmi tous les outils et objets numériques introduits dans l'espace urbain, les dispositifs qui favorisent l'émergence de véritables « espaces augmentés ». Ces derniers permettent de concrétiser le lien entre les sphères publiques numériques, dont il ne faudrait pas minimiser l'impact, les espaces aménagés et tous les utilisateurs du lieu. Ce sont ces conditions qui, selon nous, catalysent la formation de véritables espaces publics. Les possibilités de convergence entre des entités géographiques et des espaces communicatifs (virtuels ou non) seront donc au centre des médiations étudiées.

## 2.3 Espaces virtuels. Espaces augmentés.

« En œuvrant à abolir l'espace, Internet risque finalement d'être aboli par l'espace. Car l'espace ne s'abolit pas. »

Boris Beauce<sup>133</sup>

### 2.3.1 Les internets, des nouvelles constructions spatiales

Des corrélations fortes existent entre les évolutions des techniques de communication et d'information, les objets et outils numériques introduits dans l'espace urbain, et les espaces aménagés. Les imbrications entre immatériel et matériel, entre réseaux et territoire rendent de plus en plus complexe la distinction entre le « réel » et le « virtuel » dans la construction spatiale et dans l'émergence de pratiques socialisantes dans les espaces urbains (Perrat, 2020).

Boris Beauce (2014), dans « Les Fins d'Internet », précise qu'« Internet n'abolit pas l'espace, il rend la distance moins pertinente dans certaines configurations ; il crée de l'espace, il crée de nouvelles relations entre des réalités de plus en plus nombreuses, il crée de nouveaux lieux, tout à fait réels, qui deviennent des médiations parfois essentielles à des pratiques de plus en plus nombreuses ». <sup>134</sup> Internet recompose l'espace et augmente même les potentialités des biens situés. Il concrétise la pluralité des territoires et ne peut être compris comme global, a-spatial et a-territorial.

La distinction entre réel et virtuel n'est, de ce fait, plus opérante lorsqu'on parle d'Internet en géographie. Séparer d'un côté un espace matériel, physique, réel, et de l'autre un espace métaphorique et virtuel, défavorise une lecture pertinente de l'hybridité croissante de l'espace géographique. « Internet est un espace » <sup>135</sup> qui ne s'oppose pas à la réalité de l'espace matériel, mais à son état actuel. Deleuze (1968) précise que « le virtuel possède une pleine réalité, en tant que virtuel [...] Le virtuel doit même être défini comme une stricte partie de l'objet réel » <sup>136</sup>. Les espaces d'Internet doivent donc être conçus comme des lieux réticulaires (Beauce, 2012) qui font émerger « le réel contemporain » <sup>137</sup>, une forme hybride entre le matériel et le virtuel.

---

<sup>133</sup> Beauce, B. (2014). *Les fins d'internet* (1ere édition). FYP éditions. p.13

<sup>134</sup> *idem.* p.20

<sup>135</sup> Beauce, B. (2012). *Internet : Changer l'espace, changer la société.* FYP éditions.

<sup>136</sup> Deleuze, Gilles. Parnet, Claire. « L'actuel et le virtuel », in *Dialogues*. Paris : Flammarion, 1996. cited in Roussel, M. (s. d.). *Actuel/virtuel : Introduction a une problématique architecturale DNArchi*. Consulté 19 mai 2022, <http://dnarchi.fr/analyses/actuelvirtuel-introduction-une-problematique-architecturale/>

<sup>137</sup> Perrat, J.-F. (2020, janvier). *Notions en débat. Le virtuel et le réel dans la géographie du numérique* (ISSN : 2492-7775) [Document]. *Géococonfluences* ; École normale supérieure de Lyon. <http://geoconfluences.ens-lyon.fr/informations-scientifiques/a-la-une/notion-a-la-une/virtuel-reel>

Les catégories de géo-spatialité et de cyber-spatialité n'existent plus dans une dualité systémique, mais co-construisent une catégorie spatiale inédite et hybride. De nouveaux « géocyberespaces » (Bakis, 2007) se définissent par leurs trois constituants : l'espace de la distance (comprenant les espaces classiquement qualifiés de physiques), les espaces technologiques (ou les espaces qualifiés de virtuels), ainsi que toutes les manifestations spatiales découlant des interactions hybrides entre ces deux espaces, offrant des potentialités socialisantes qui définissent de « nouvelles réalités spatio-temporelles »<sup>138</sup>.

Frédéric Martel, dans « Smart - Enquête sur les internets », précise même l'importance de repenser Internet comme intimement lié à des conditions territoriales, et de ne plus le considérer comme un concept mondial et globalisant, mais plutôt de le comprendre dans une approche plurielle et locale.

« Aussi surprenant que cela puisse paraître, Internet n'abolit pas les limites géographiques traditionnelles, ne dissout pas les identités culturelles, n'aplatit pas les différences linguistiques : il les consacre. Cette dimension territorialisée d'Internet devrait même se renforcer dans les années à venir du fait de la généralisation de l'accès au web et des smartphones. Le futur d'Internet n'est pas global, il est ancré dans un territoire. Il n'est pas globalisé, il est localisé. Il faut d'ailleurs cesser de parler d'Internet avec une majuscule, mais lui préférer les “internets” en minuscule et au pluriel. »<sup>139</sup> Dans son étude, il précise que les internets ne sont pas vécus et appréhendés de la même manière en Inde, à Cuba, au Moyen-Orient ou aux États-Unis, et qu'à l'intérieur même de ces territoires, le regard porté sur l'apport technologique ne peut être identique dans différents contextes socio-économico-politiques. Les NTIC n'effacent pas les contextes spatiaux mais, au contraire, renforcent des hiérarchisations spatiales préexistantes<sup>140</sup>. Les frontières territoriales perdurent et se réaffirment à travers la sphère numérique. Son approche n'est d'ailleurs pas sans rappeler le regard porté par Loïc Ballarini<sup>141</sup>, cité dans la première partie de ce chapitre, sur la thèse habermassienne de la sphère publique et sur la nécessité de la repenser comme fragmentaire et contextuelle.

### 2.3.2 Des géo-cyberespaces aux espaces urbains augmentés

Face à la construction de ces spatialités hybrides urbaines se posent de nouveaux questionnements quant à l'expérience de l'utilisateur : en quoi ces médias postmodernes et

---

<sup>138</sup> Bakis, H. (2007). Le « géocyberespace » revisité. *Netcom. Réseaux, communication et territoires*, 21-3/4. <https://doi.org/10.4000/netcom.2220>

<sup>139</sup> Martel, F. (2014). *Smart—Enquête sur les internets* (Stock).

<sup>140</sup> Une logique de hiérarchisation des espaces peut de ce fait être observée selon leur qualité de connexion aux réseaux numériques. (Beauchamps, 2012)

<sup>141</sup> Ballarini, L. (2010). *The Public Sphere Beyond the Theory of Communicative Action. Four Perspective Reversals to Get Out from Habermas' Dead Ends* [Phdthesis, Université Paris VIII Vincennes-Saint Denis]. <https://theses.hal.science/tel-00573282>

extrêmement commutatifs<sup>142</sup> influencent-ils l'expérience spatiale ? Transcendent-ils les environnements situationnels physiques ? Permettent-ils encore de dissocier les comportements en ligne et hors ligne dans l'assimilation de ces environnements ? Si ces réseaux numériques font émerger de nouvelles réalités qualifiées d'« augmentées », expression souvent employée pour qualifier l'hybridation de la dimension numérique et physique, en quoi le sont-elles véritablement ? Par qui ?

Les espaces restent essentiellement augmentés « d'informations de type encyclopédique, pratiques et utiles », rendant notre « proximité “sous-titrée” »<sup>143</sup>. Ces ajouts numériques, souvent de grande utilité, répondent à des besoins pratiques et font émerger une ville servicielle où l'échange de données, pour satisfaire les attentes des habitant.e.s, devient une ressource économique précieuse et commercialisable. La donnée devient, au même titre que le numérique, prolifique et ubiquiste. Elle est considérée comme « la matière première de l'intelligence des villes et de leur efficacité, de leur performance »<sup>144</sup>. Cette transformation digitale urbaine, faisant des données et de leur système d'exploitation une base constitutive de la réflexion et de la construction de la cité, confère un rôle grandissant aux opérateurs privés, maîtres de la data, qui deviennent ainsi centraux dans la gestion de la ville (Soupizet, 2020). Il n'est donc pas surprenant que le concept de Smart City soit énoncé et défini par de grandes entreprises qui proposent en permanence de nouvelles technologies pour gérer ces données et « augmenter » exponentiellement les spatialités de cette nouvelle ville intelligente<sup>145</sup>.

Un danger subsiste cependant. Ces spatialités urbaines de plus en plus « optimisées », normées et quantifiées risquent de n'être désormais perçues et vécues que comme des plateformes fonctionnelles et servicielles répondant à des besoins consuméristes et matériels, qu'il faudra en permanence rendre le plus ergonomique possible pour certains groupes d'utilisateurs. « Ces lieux urbains, à force d'être instrumentalisés et convertis en produits de consommation, [...] perdent leur âme et même leur spécificité pour ne devenir que des caricatures d'eux-mêmes sous la forme de clichés »<sup>146</sup>. Pouvons-nous encore nous détacher de cette prégnance d'un numérique régulateur et omniscient pour laisser place à l'improvisé et au spontané (Jauréguiberry, 2016) ?

---

<sup>142</sup> Contrairement aux médias modernes considérés irradiant, comme les livres, les journaux, la radio ou la télévision, les nouveaux médias tels que le téléphone mobiles ou l'ordinateur ont des capacités commutatives qui leur permettent de rechercher, d'établir, de maintenir de modifier ou d'interrompre des liaisons entre les utilisateurs, les objets et les lieux.

<sup>143</sup> Jauréguiberry, F. (2016). *Réalité augmentée et espace intelligent : Un nouvel environnement hybride*. p.185.

<sup>144</sup> Lussault, M. (2018). La Smart City, nouvel imaginaire urbain. *Textes et documents pour la classe*, 1115.

<sup>145</sup> IBM, société multinationale américaine définit, par exemple, la ville intelligente ou la Smart City comme « celle où l'on utilise de manière optimale toutes les informations interconnectées disponibles pour mieux comprendre et contrôler les opérations et optimiser l'utilisation de ressources limitées ». Source: Lussault, M. (2018). La Smart City, nouvel imaginaire urbain. *Textes et documents pour la classe*, 1115.

<sup>146</sup> Jauréguiberry, F. (2016). *Réalité augmentée et espace intelligent : un nouvel environnement hybride*. p.185.

Comment repenser ces espaces virtuels que fait émerger le numérique pour permettre l'irruption de l'improbable, de la surprise, et d'une redécouverte de la ville qui se détache des points de fuite des internets ? Les habitant.e.s peuvent-ils être à la manœuvre dans cette dimension virtuelle, y introduire de nouveaux récits et imaginaires qui s'éloignent de ceux de la Smart City et permettent de retisser les liens, d'une manière infiniment renouvelée, entre les sphères conversationnelles et les espaces physiques de la ville ?

### 3. Médiations numériques, artistiques et nouvelles expériences de l'urbain

#### Introduction

*« Les médiations culturelles [...] représentent, pour nous, l'expression d'un certain nombre d'idéaux esthétiques, symboliques et plastiques grâce auxquels nous sommes en mesure de donner un sens et une consistance symbolique à l'appartenance sociale politique dont nous sommes porteurs. » Bernard Lamizet<sup>147</sup>*

Pour s'éloigner d'un paradigme purement techniciste d'une ville servicielle, il est nécessaire de repenser la technologie et les nouveaux moyens de communication qu'elle introduit comme des expériences spatiales renouvelant le rapport de l'homme à son espace. Il s'agit de repositionner l'outil, non plus uniquement à travers ses capacités techniques, mais comme un intermédiaire entre l'utilisateur et son environnement, permettant l'émergence de milieux habités. Ces technologies peuvent créer de nouvelles possibilités relationnelles entre usagers et environnements, entre espaces et habitants, suscitant des formes inédites de co-construction et de collaboration. Une technique anthropologiquement constituante ou constitutive (TAC)<sup>148</sup> proposerait ainsi des imbrications permanentes entre milieu, technique et habitant.

---

<sup>147</sup> Lamizet, B. (1999). *La médiation culturelle*. L'Harmattan.

<sup>148</sup> La thèse TAC poursuit les réflexions d'André Leroi-Gourhan, de Gilbert Simondon, et de Jacques Derrida, réflexions synthétisées d'abord par Bernard Stiegler et théorisées par Pierre Steiner dans « Philosophie, technologie et cognition : état des lieux et perspective ». Cette thèse se donne pour objectif de « *comprendre comment les outils, les interfaces, les instruments, les organisations matérielles, les technologies et systèmes d'informations et de communication que nous concevons développons et utilisons peuvent affecter nos façons de percevoir, de mémoriser, de raisonner, de définir les valeurs, des appartenances, des désirs, et des identités, mais aussi nos modes de rencontres nos modalités d'interaction et nos manières d'être et d'agir ensemble* »

Source: Crozat, S. (s. d.). *La thèse TAC ou « l'école de Compiègne »*.



Fig 20 : Le générateur poïétique<sup>149</sup> de Olivier Auber projeté sur une façade d'immeuble à Paris  
© Gabriel Plassat<sup>150</sup>

Nous cherchons ici à nous éloigner des logiques instrumentales qui prédominent encore dans ces mondes hybrides, pour nous concentrer sur les capacités d'émergence de mondes virtuels sensibles et intersubjectifs, augmentant ainsi les expériences spatiales des lieux. Ces plateformes virtuelles, comprises comme des « pellicules interposées »<sup>151</sup> sur des lieux géographiques, ne se limitent donc pas aux usages numériques omniprésents dans les espaces urbains, mais englobent des pratiques narratives et imaginatives plus larges et plus diverses.

Le virtuel numérisé n'est, en effet, qu'une possibilité parmi d'autres de mondes virtuels qui se superposent à l'espace physique de la ville. Cette « doublure du monde réel » est perpétuellement renouvelée, diversifiée, augmentée et remodelée par de nouvelles pratiques culturelles. Le numérique y contribue fortement par les possibilités créatrices qu'il offre, mais le virtuel a toujours existé à travers des espaces mythiques, picturaux, cinématographiques, ou encore fictionnalisés par des récits, des écrits ou des rituels. Ces espaces pluriels et symboliques participent à l'émergence de nouvelles expériences du lieu tout en étant façonnés par elles.

<sup>149</sup> Le Générateur poïétique se présente comme un jeu en ligne, imaginé par Olivier Auber en 1986. C'est un espace participatif où chaque joueur peut créer un module d'une matrice plus globale, en choisissant soit de compléter visuellement les autres modules soit de s'en dissocier complètement. Cette plateforme évolue donc au gré des joueurs mais fait aussi évoluer leur comportement.

<sup>150</sup> Source: <https://lafabriquedesmobilites.fr/blog/le-temps-des-communs>

<sup>151</sup> Leroi-Gourhan, A. (1945). *Milieu et techniques*. Éditions Albin Michel.

### 3.1 L'expérience technologique

« *L'humanisme numérique est pour moi l'expression de cet urbanisme virtuel, de ce rapport, porté par l'architecture, de l'homme à son environnement, des frontières et des seuils, des espaces réservés aux cultes et à l'intime, au savoir et à sa transmission, bref, des espaces marqués par des usages et habités par des pratiques mais aussi par des valorisations symboliques et esthétiques.* » Milad Doueïhi<sup>152</sup>

Les infrastructures numériques, qui tendent à devenir immersives, produisent des espaces certes numériques, mais de plus en plus assimilables à leurs alter ego physiques, et participent même à leur structuration (Riguet, 2021). Elles génèrent une multitude d'expériences spatiales individuelles, collectives et socialisantes qu'il est intéressant d'analyser. Dans leur étude « *The Experience of Embodied Space in Virtual Worlds* », Shaowen Bardzell et William Odom (2008) prolongent les réflexions pragmatistes de John Dewey et les théories énoncées par John McCarthy et Peter Wright (2004) dans « *Technology as Experience* ». Ils explorent les dimensions émotionnelles et esthétiques des expériences technologiques et proposent plusieurs nouveaux paradigmes pour comprendre l'expérience subjective de ces espaces. Celles-ci se résument en quatre approches : une approche sensuelle, privilégiant l'aspect concret et viscéral de cette expérience ; une approche émotionnelle, soulignant sa dimension affective ; une approche compositionnelle, précisant les séquences d'actions qui la déterminent ; et enfin, une approche spatio-temporelle, posant ses cadres et ses temporalités (dimension sur laquelle ils s'attardent le plus dans cette étude). Ces nouvelles expériences, comprises comme multidimensionnelles, redéfinissent les outils technologiques comme des « prolongements du corps et des capacités de l'homme »<sup>153</sup> et deviennent des intermédiaires entre les différents utilisateurs (relations homme-homme) et avec les environnements qu'ils génèrent (homme-homme-machine).

De ce fait, cette notion d'expérience technologique dans les sphères numériques doit être comprise à deux niveaux de lecture différents : d'abord par la façon dont nous interagissons avec l'environnement et ses différents constituants, mais aussi par ce que nous en faisons. En effet, il ne suffit pas d'observer comment nous évoluons dans ces mondes de manière passive, les considérant comme des entités figées « qui se présentent et s'imposent à nous comme quelque chose d'extérieur et de déjà-là »<sup>154</sup>, mais également comme des mondes dont nous devenons producteurs et créateurs, qui évoluent avec nos pratiques, avec des actions qui les transforment. Il s'agit d'une

---

<sup>152</sup> Doueïhi, M. (2011). Un humanisme numérique. *Communication & langages*, 167(1), 3-15.  
<https://doi.org/10.4074/S033615001101101X>

<sup>153</sup> Riguet, M. (2021). Le numérique, milieu « macranthrope ». *Implications philosophiques*.  
<https://www.implications-philosophiques.org/le-numerique-milieu-macranthrope/>

<sup>154</sup> Jauréguiberry, F. (2016). *Réalité augmentée et espace intelligent : Un nouvel environnement hybride*. p.185.

« co-constitution » d'environnements qui deviennent des milieux<sup>155</sup>, se référant à la définition apportée par Serge Bouchardon et Isabelle Cailleau (2018), comme un « mi-lieu », à la fois intérieur et extérieur, renvoyant « à une intériorité non déjà constituée et une extériorité constituante, de sorte que l'intérieur et l'extérieur co-émergent en même temps »<sup>156</sup>.

Ces milieux ne doivent donc pas être abordés uniquement par le prisme informationnel de type encyclopédique, mais par leur capacité à devenir un « intermédiaire technologique »<sup>157</sup> entre expériences et environnements, entre intériorité et extériorité, entre les différentes subjectivités qui coexistent, entre groupes humains et milieux. C'est dans ses capacités de jonction avec les différents mondes qui se superposent (mondes physiques et numériques) que cette construction technique introduit de nouvelles polarisations de l'espace, « un point focal à partir duquel l'être trouve sa place »<sup>158</sup>, et fait ainsi émerger de nouvelles conditions d'habitabilité.

L'invasion des outils technologiques dans l'environnement urbain concrétise ainsi ces liens entre sphères numériques et lieux physiques, entre réalité, actualité, virtuel et imaginaire. Ils proposent de nouvelles façons d'observer et d'interagir avec et dans ces milieux, désormais hybrides. En modifiant notre perception de l'environnement physique, les instruments technologiques nous offrent des clés d'accès à ces infinités de mondes, à d'autres formes de réels, diversifiant les modalités relationnelles (Forest, 1992).

Ces processus de domestication des espaces-temps offerts par ces outils sont à mettre en avant dans les nouvelles fabriques de l'urbain. Ces outils, par leur capacité à mettre en relation des espaces physiques, communicationnels et imaginaires, peuvent être considérés comme des médiateurs de l'urbain. Médiateurs également au sens proposé par Simondon (1958), qui considère la technique par ses possibilités médiatrices entre les hommes et la nature (Bonfils, 2015).

C'est, en outre, au travers la création partagée et participative de ces mondes virtuels intersubjectifs, facilitée par ces médiateurs numériques, que s'établissent ces points de contact entre organiques et extra-organiques (Riguet, 2021). Ces spatialités virtuelles habitées concentrent des expériences sensibles des usagers, des « user experiences » à appréhender sous des angles esthétiques et émotionnels. L'expérience technologique de

---

<sup>155</sup> L'environnement sera ici compris comme « l'ensemble des éléments de l'espace qui entourent l'utilisateur »

Source: Bonfils, P. (2015). Immersion et environnements numériques : Une approche méthodologique par l'expérience vécue. *Questions de communication*, 27.

<https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.9838>

<sup>156</sup> Bouchardon, S., & Cailleau, I. (2018). Milieu numérique et « lettrés » du numérique. *Le français aujourd'hui*, 200(1), 117-126. <https://doi.org/10.3917/lfa.200.0117>

<sup>157</sup> Riguet, M. (2021). *La poésie du geste en LittéraTube - Astasa*.

<https://www.astasa.org/2021/12/22/la-poetique-du-geste-en-litteratube/>

<sup>158</sup> Riguet, M. (2021). Le numérique, milieu « macranthrope ». *Implications philosophiques*.

<https://www.implications-philosophiques.org/le-numerique-milieu-macranthrope/>

ces mondes virtuels fait ainsi émerger la « surprise, l'imagination et la créativité »<sup>159</sup>, de nouvelles potentialités expérientielles, qui, appliquées à la ville, permettent un renouvellement permanent du contenu symbolique de l'urbain.



*Fig 21 : Le projet Figures Libres de la compagnie KompleX Kapharnaüm présenté à Aurillac en 2012 © Vincent Muteau<sup>160</sup>*

---

<sup>159</sup> McCarthy, J., & Wright, P. (2004). Technology as Experience. In *Interactions* (Vol. 11). <https://doi.org/10.1145/1015530.1015549>

<sup>160</sup> Source : <https://arteplan.org/initiative/komplex-kapharnaum/>

## 3.2 Espaces augmentés et mondes virtuels pluriels

« Le mot virtuel vient du latin médiéval *virtualis*, lui-même issu de *virtus*, force, puissance. Dans la philosophie scolastique, est virtuel ce qui existe en puissance, et non en acte. Le virtuel est ce qui tend à s'actualiser, sans être passé cependant à la concrétisation effective ou formelle. L'arbre est virtuellement présent dans la graine. En toute rigueur philosophique, le virtuel ne s'oppose pas au réel mais à l'actuel : virtualité et actualité sont seulement deux manières d'être différentes. » Pierre Levy<sup>161</sup>

### 3.2.1. Espaces virtuels et narratifs

Dans le contexte urbain, les espaces numériques ne nous intéressent pas uniquement pour les avancées techniques qu'ils opèrent ni exclusivement pour les capacités relationnelles qu'ils favorisent, mais pour les possibilités qu'ils offrent de générer des mondes virtuels, des lieux partagés portés par leur imagibilité (Leite, 2010), par de nouvelles possibilités immersives et narratives.

Les facultés sensorielles offrent un accès aux espaces virtuels en permettant aux usagers de se représenter ou d'imaginer des espaces où ils ne se trouvent pas, reposant sur des représentations métaphoriques et symboliques. Cette immersion, que nous ne pouvons pas réduire aux seules possibilités offertes par le numérique, propose une « expérience progressive et dynamique »<sup>162</sup> et engendre de nouvelles conditions physiologiques et psychiques pour l'utilisateur. Les dispositifs virtuels opérant ces déplacements corporels et/ou symboliques sont nombreux. Nous pouvons citer, par exemple, plusieurs agencements technologiques comme la réalité augmentée<sup>163</sup> et la réalité virtuelle<sup>164</sup>, qui imposent des déplacements corporels hybrides dans les mondes physiques et simulés. Les environnements numériques, de plus en plus réalistes, offrent également des plateformes virtuelles ludiques où évoluent des corps numériques, qui communiquent de mieux en mieux avec l'environnement et avec les autres utilisateurs de ces mêmes mondes tridimensionnels. Les communautés virtuelles qui en émergent ont des réalités

---

<sup>161</sup> Levy, P. (1998) cited in Thuillier, G. (2011). Entre fiction, simulacre et réalité : Les avatars de l'espace virtuel. *Carnets de géographes*, 2. <https://doi.org/10.4000/cdg.2674>

<sup>162</sup> Bonfils, P. (2015). Immersion et environnements numériques : Une approche méthodologique par l'expérience vécue. *Questions de communication*, 27. <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.9838>

<sup>163</sup> La réalité augmentée fait superposer des éléments numériques et simulés à des environnements physiques et tangibles à l'aide de dispositifs technologiques souvent accessibles au plus grand nombre (comme les téléphones mobiles ou les tablettes tactiles).

<sup>164</sup> La réalité virtuelle contrairement à la réalité augmentée, est une simulation générée par ordinateur qui propose une immersion totale de l'utilisateur dans un monde graphique simulé. Cette immersion se fait à travers de matériel spécialisé comme les casques de réalité virtuelle et des dispositifs sensoriels techniques qui permettent de capter mouvement et déplacements de l'utilisateur.

qui leur sont propres, considérées comme psychologiques et sociales avant d'être techniques (Schmoll, 2000).

Cette immersion dans les mondes virtuels s'effectue tout autant dans les forums en ligne, dépourvus d'environnements tridimensionnels simulés et d'imageries de synthèse, où les échanges s'effectuent uniquement de manière textuelle. « Ce qui revient à dire que les espaces virtuels sont en fait créés par l'échange narratif, et existaient avant que la technologie ne leur donne leur extension spectaculaire actuelle »<sup>165</sup>.

L'élaboration, l'évolution et la survie de ces espaces virtuels ne tiennent donc pas au seul prisme technologique, mais à des co-constructions culturelles et artistiques plus larges. Ces espaces virtuels sont fondés sur des espaces imaginaires qui s'ouvrent à leurs participants, des espaces entretenus presque exclusivement par la nature narrative de l'interaction entre les utilisateurs (Schmoll, 2000). L'imaginaire existait bien avant Internet. Les simulacres de réalités technologiques ont même une tendance contre-intuitive à « court-circuiter l'imagination en lui imposant des représentations prédéfinies »<sup>166</sup>. Ces imaginaires, alimentant en permanence ces mondes virtuels, sont donc principalement fondés sur des réalités sociales favorisant la rencontre, les échanges, la discussion, et la construction renouvelée d'intersubjectivités. Par ce biais, ils renouvellent les possibilités interactionnelles au sein de ces communautés.

Admettre une superposition de ces calques virtuels dans les villes signifierait permettre un renouvellement permanent des réalités sociales, catalysant l'émergence des espaces publics en y injectant continuellement de nouveaux imaginaires communs. Ces groupes, constitués au sein de ces mondes partagés, pourraient ainsi redécouvrir les potentialités des espaces urbains à travers les nouveaux prismes offerts par le virtuel. Ce sont précisément ces types de dispositifs, pensés en imbrication avec les tissus urbains et sociaux, qui seront au centre de cette recherche.

### 3.2.2. Les expériences urbaines hybrides

C'est spécifiquement dans leur capacité narrative et imaginative à générer de nouvelles modalités socialisantes et relationnelles dans les espaces urbains, entre le public constitué au sein de ces communautés virtuelles, avec les espaces qui accueillent ces virtualités, et avec les acteurs extérieurs à ces mondes, que ces dispositifs semblent importants à considérer dans la construction et la réflexion sur l'urbain. En effet, l'expérience urbaine, pour générer des « en-commun », des espaces partagés, des interstices entre espaces privés et communautaires, entre les différentes intimités qui cohabitent dans les espaces urbains, doit être « dite, racontée et vécue »<sup>167</sup>.

---

<sup>165</sup> Schmoll, P. (2000). Les mondes virtuels, entre imagerie et imaginaire. *Sociétés*, 70(4), p.33.

<sup>166</sup> *ibid.*

<sup>167</sup> Leite, J. M. de V. (2010). *Médiations technologiques dans la ville : De l'expérience de l'espace urbain aux formes d'interactions sociales hybrides* [Thèse de doctorat, Paris 5].

Il en résulte des « espaces augmentés » qui se caractérisent par des expériences spatiales multiples et immersives, faisant la jonction entre espaces virtuels et matériels. Ces expériences ne se réduisent pas à la dimension géométrique de l'espace, mais s'ouvrent à des dimensions imaginaires, poétiques, sensibles, à un ensemble de paramètres expérientiels qui ne trouvent pas leur place dans l'ordre politico-économique (Leite, 2010). Ces espaces augmentés, tels que définis par Manovich (2006), ne sont pas construits uniquement selon un paradigme technologique et technique, mais également selon des paradigmes architecturaux et artistiques plus larges. Ce sont des espaces compris par leur variabilité, leurs multiples facettes et leur hybridité. Les éléments technologiques participent souvent à faciliter l'accès à ces mondes imaginés et à soutenir leur caractère immersif et englobant, mais les espaces invisibles qui en découlent doivent être appréhendés comme des substances à structurer et à poétiser, et non comme des vides.

Les interventions urbaines qui concrétisent ce lien entre les différentes sphères seront ici considérées comme des médiatrices de nouvelles expériences immersives urbaines. Immersives, dans le sens où elles génèrent des explorations sensibles, plongeant les usagers dans des environnements urbains enrichis de dimensions imaginaires et poétiques. Ces approfondissements, au sens de Bachelard (1957), des composantes de l'urbain et des jeux d'échelle, font émerger de nouvelles possibilités d'habitabilité partagée. La poétisation de l'espace sera particulièrement intéressante à analyser sous le prisme artistique. Appliqué à la ville, ce prisme renouvelle les lectures de l'urbain en introduisant de nouveaux récits qui se déploient dans les sphères physiques et numériques, qu'ils soient intentionnels ou non.

Ainsi, c'est à travers les médiations artistiques, et plus particulièrement leurs composantes expérientielles, que nous proposons d'examiner les interrelations possibles entre les mondes virtuels numériques et les mondes urbains, entre les présences corporelles et les espaces relationnels et interactionnels, entre les espaces expérientiels et les espaces urbains, ainsi qu'entre les présences situationnelles et attentionnelles. Ces médiations visent à matérialiser les porosités entre mondes numériques, sphères publiques et espaces urbains, tout en favorisant l'émergence et l'activation de nouvelles spatialités publiques. Pour cela, il est essentiel de définir précisément les médiations que nous étudions dans cette recherche.

### 3.3. Médiations artistiques urbaines

« *L'art est un mode de prédiction qui ne se trouve pas dans les graphiques et les statistiques, et il suggère des possibilités de relations humaines qui n'ont pas à être fondées sur la règle ou le précepte, l'exhortation ou la contrainte.* » John Dewey<sup>168</sup>

#### 3.3.1. Approche expérientielle des médiations

La médiation, telle qu'introduite par Lamizet (2000), concrétise les interrelations nécessaires entre le singulier et le collectif, soulignant l'impératif social majeur de la dialectique entre la subjectivité des individus et la communauté qu'ils forment. Cet impératif de la médiation est à la fois un impératif culturel, assurant la continuité et le renouvellement des formes de langage et des modes de représentation, ainsi qu'un impératif politique, garantissant l'existence d'un socle langagier commun et d'un système de représentations et de significations partagé, favorisant les dynamiques constructives de la sociabilité. La médiation permet l'appropriation « des objets constitutifs de la culture qui fondent symboliquement les structures politiques et institutionnelles du contrat social. »<sup>169</sup>

Les espaces publics seraient les lieux privilégiés de cette médiation. Selon Lamizet, par leur construction physique et symbolique, ces espaces sont propices aux médiations culturelles diverses, permettant la dialectisation nécessaire entre discours singuliers et représentations collectives. Les espaces urbains sont ainsi, par définition, des lieux de circulation, qui ne peuvent être habités que de manière temporaire, et dont l'appropriation ne peut être pérenne afin de garantir les conditions démocratiques pour les usagers. Les médiations culturelles, destinées aux différentes communautés qui cohabitent, permettent ainsi un renouvellement des usages temporaires des lieux et des mutations permanentes des représentations communes qui constituent les bases des sociabilités urbaines. Les espaces publics deviennent ainsi des lieux de prise de conscience d'une appartenance collective, n'autorisant pas une appropriation singulière de l'espace, mais favorisant les manifestations multiples des formes collectives de sociabilité (Lamizet, 2000).

Ces lieux de l'indistinction permettent l'expression et la représentation de diverses formes collectives de notre sociabilité : « il faut un espace public à la citoyenneté pour que, pouvant s'exprimer dans les formes symboliques d'un langage et d'une communication, elle fasse enfin l'objet d'une représentation qui lui confère une existence à la fois réelle, dans l'espace, et symbolique, dans les codes et dans les lois de la sociabilité »<sup>170</sup>.

---

<sup>168</sup> Dewey, J. (1995). *L'art comme expérience* (2010<sup>e</sup> éd.). Gallimard.

<sup>169</sup> Lamizet, B. (1999). *La médiation culturelle*. L'Harmattan.

<sup>170</sup> *ibid*, p.11

Les médiations culturelles détachent ainsi les usagers d'une appartenance qui n'est qu'un objet de savoir pour devenir un objet de représentation. C'est à travers ces formes de représentations collectives et partagées que les usagers deviennent des acteurs sociaux, producteurs d'expériences sensibles et collectives des lieux, donnant une consistance symbolique et un sens aux sphères relationnelles publiques et aux spatialités urbaines qui les portent.

Dans son article « Médiations technologiques dans l'espace urbain contemporain », Leite, se référant à une approche merleau-pontienne, rattache la médiation à une construction de l'expérience subjective de l'espace. Les projets de médiation sont pensés en analogie avec le bâton de l'aveugle qui « a cessé d'être un objet pour lui, il n'est plus perçu pour lui-même, son extrémité s'est transformée en zone sensible, il augmente l'ampleur et le rayon d'action du toucher, il est devenu l'analogie d'un regard »<sup>171</sup>.

Cette appréhension expérientielle des médiations culturelles dans les espaces publics permet de renouveler en permanence les regards sur les lieux urbains, faisant émerger de nouvelles représentations collectives à partir d'expériences subjectives, et précisant les relations entre usagers et lieux, entre la multitude des sphères publiques qui cohabitent, et les espaces aménagés qui les accueillent. « Par la culture, les pratiques sociales singulières deviennent des pratiques collectives : elles s'inscrivent dans des manifestations et représentations collectives de la sociabilité, et, dans ces conditions, elles deviennent effectivement des médiations, puisqu'elles engagent des pratiques singulières (spectateurs, acteurs, auditeurs, lecteurs, etc.) dans des formes collectives de représentation de l'appartenance sociale et culturelle »<sup>172</sup>.

Nous postulons ici que les projets artistiques peuvent, de ce fait, être des médiateurs de l'expérience urbaine, au même titre que le bâton de l'aveugle de Merleau-Ponty, en faisant émerger de nouvelles modalités de présence, de perception et d'interaction dans et avec les espaces urbains. Ils permettent de créer un socle commun, comme défini par Wolton, pour favoriser l'émergence de ces nouvelles expériences spatiales. Les projets artistiques et culturels appliqués à l'espace urbain, et considérés comme des médiations, ne peuvent plus être simplement perçus comme des « suppléments d'âme » ajoutés par des politiques événementielles dans les espaces de la ville, superposant une couche ludique aux espaces urbains. Ils permettent de fonder, « dans toute sa complexité et dans toute la pluralité de ses significations, la citoyenneté même qui constitue le lien social dans sa dimension politique et anthropologique »<sup>173</sup>.

---

<sup>171</sup> Merleau-Ponty, M. (2001). *La Phénoménologie de la Perception* (Gallimard). 167-168

<sup>172</sup> Lamizet, B. (1999). *La médiation culturelle*. L'Harmattan. p.15

<sup>173</sup> *ibid*, p.10

### 3.3.2. Des médiations « empuissantantes »

Les projets artistiques ont, en effet, la capacité de modifier ou de transformer les « partages du sensible », concept théorisé par Jacques Rancière. Ces « partages du sensible » représentent des découpages et des hiérarchisations des temps et des espaces qui s'imposent de manière de plus en plus insidieuse à travers l'ubiquité des objets technologiques. En questionnant l'ordre établi et l'agencement policier de nos sociétés, les projets artistiques deviennent des leviers d'émancipation face aux « techno-cocons »<sup>174</sup>, ces environnements technologiques qui tendent à enfermer les individus dans des routines et des automatismes. Par les nouveaux récits et imaginaires qu'elles introduisent, ces œuvres suscitent des désirs de transformation et offrent les outils nécessaires au passage à l'action. Ces projets artistiques ne sont donc pas étudiés ici pour leur capacité informationnelle<sup>175</sup>, mais plutôt comme des plateformes de dévoilement et de détournement, inventant de nouvelles modalités expérientielles de l'urbain et de nouveaux modèles de sociabilité.

Ces médiations artistiques permettent une relecture de l'urbain, favorisant des co-constructions partagées et participatives de l'expérience urbaine et de nouveaux imaginaires. Ces derniers, à leur tour, façonnent de nouvelles représentations et expériences de la ville. Elles encouragent également des temps de latence, des pauses, des moments d'interstice qui offrent aux usagers, dans un « monde « saturé d'informations stroboscopiques et dominé par le culte de la vitesse et de l'urgence »<sup>176</sup>, de nouvelles opportunités perceptives, des instants inédits de disponibilité partagée.

Cette recherche se concentre sur la création de mondes virtuels issus de projets artistiques en espaces publics et sur leur capacité à offrir des interprétations constamment renouvelées de la ville. Elle explore comment ces projets établissent des connexions entre les différentes composantes des espaces publics, structurent et poétisent les espaces de circulation, qu'ils soient physiques ou numériques, qu'il s'agisse de flux de personnes ou de discours dans les espaces aménagés, tout en mettant en valeur les espaces de transactions.

---

<sup>174</sup> « La notion de technococon est imagée. [...] Le technococon est une sphère cajolante qui nous choit et qui parfois nous fait du bien. Le technococon nous protège et nous abrite, mais sa sphère nous enferme aussi. Le fait d'éclipser par la technologie le rapport aux autres peut être agréable. C'est sans doute ce qui explique le succès du technococon chez les ados, à un âge où se confronter à autrui s'avère difficile. Le technococon est un piège doux et serein. On ne sent pas de suite ce qu'il a d'aliénant, c'est ce qui me frappe. »

Source: Damasio, A. (2021). « *Le décrochage technologique se traduira par un plaisir de vivre beaucoup plus intense* » (J. Leprovost) [GoodPlanet Mag]. <https://www.futura-sciences.com/planete/actualites/environnement-alain-damasio-decrochage-technologie-traduira-plaisir-vivre-beaucoup-plus-intense-86224/>

<sup>175</sup> Deleuze (1987) précise d'ailleurs que « L'œuvre d'art ne contient strictement pas la moindre information [...] »

<sup>176</sup> Saez, J.-P. (2021). Entendre le récit des transformations du monde dans les arts. *L'Observatoire*, 57(1), 5-10. <https://doi.org/10.3917/lobs.057.0005>



## Chapitre 2. Les paradigmes expérientiels des espaces public urbains

### Introduction : espaces publics, expériences spatiales et mondes virtuels

Ce deuxième chapitre prolonge et approfondit l'analyse initiée dans le premier, en explorant les conditions d'émergence des espaces publics inclusifs et hospitaliers à travers une approche théorique et conceptuelle. Après avoir posé les bases de la construction de l'objet de recherche, en articulant les notions de spatialités publiques (tout en différenciant particulièrement les concepts d'espaces aménagés et de sphères publiques), d'objets numériques (qui transforment ces espaces et introduisent des temporalités protéiformes), et de médiations artistiques et culturelles (qui semblent constituer un nœud pertinent pour relier espaces virtuels et numériques et catalyser la formation de nouveaux espaces publics), nous orientons désormais notre réflexion vers l'habitabilité de ces espaces.

Ce chapitre décrit les caractéristiques fondamentales qui déterminent l'inclusion, l'hospitalité, l'accessibilité de ces espaces, ainsi que les possibilités d'appropriations spatiales et symboliques offertes aux usagers. Une attention particulière est accordée aux expériences spatiales qui sous-tendent la création de ces espaces, avec un focus spécifique sur les mondes virtuels, lesquels jouent un rôle catalyseur dans les dynamiques d'expérimentation urbaine.

La question centrale abordée ici est celle des paradigmes expérientiels qui se manifestent dans ces espaces, un aspect crucial des médiations que nous analysons. En mobilisant des principes phénoménologiques, nous cherchons à expliciter les expériences sensibles et perceptives des usagers, afin de mieux comprendre la manière dont ces espaces publics se construisent et se vivent, tant sur le plan matériel que virtuel.

## 1. Des espaces publics inclusifs et hospitaliers, des espaces publics artisanaux

*« La ville, toute ville se reconfigure au gré de ses usages, ses espaces publics ou ses lieux urbains deviennent alors des antichambres des demeures de chacune et chacun, des extensions mais aussi des passages entre le privé et le public, l'intime et l'extérieur, le secret et le révélé, l'individuel et le social, sans pour autant en brouiller les délimitations. N'en doutons plus, il y a bien une fabrique artisanale des espaces publics. Et c'est une bonne nouvelle! »* Thierry Paquot <sup>177</sup>

Nous avons, au début du premier chapitre, tenté de démontrer qu'une véritable définition des espaces publics urbains réside dans leurs capacités relationnelles, entre les publics, les espaces urbains et les sphères publiques. Cette définition va au-delà d'une approche purement philosophique, qui accorde une confiance aveugle au pouvoir du mythe, et d'une dichotomie restrictive entre le public et le privé, assignant à tout espace aménagé qui n'est pas privé l'appellation d'espace public (Berdoulay, 2005). De nombreux espaces s'intercalent ainsi dans le large spectre qui sépare les espaces privés des espaces publics (espace commun, espace politique, espace pseudo-public, espaces aménagés, etc.). Cependant, pour devenir des espaces publics et « faire ville », les spatialités urbaines doivent être capables de favoriser les urbanités multiples, la diversité et l'altérité (Paquot, 2020), et associer des qualités intrinsèques à leur émergence, telles que l'accessibilité, les appropriations et les interactions qu'elles permettent.

Thomas Riffaud propose ainsi de privilégier une conception des espaces publics artisanaux<sup>178</sup> répondant à ces critères, où une multitude d'artisans produisent des discours micropolitiques sur la ville, des discours de « dissidence discrète », des « pratiques microbiennes qui rendent visibles les bornes organisatrices du monde »<sup>179</sup>. Ces micro-agencements, d'ordre tactique plutôt que stratégique, permettent la mise en place de plateformes relationnelles entre les habitants (devenus artisans actifs des espaces publics) et les lieux urbains qui les accueillent, catalysant la production d'espaces publics par et pour les habitants. Cette perspective permet également de replacer les habitants au centre de la production de l'espace (comprise au sens de Lefebvre) et de s'éloigner des « politiques de l'animation urbaine ». En effet, bien que celles-ci puissent satisfaire une majorité de citoyens par le caractère événementiel et ludique qu'elles

---

<sup>177</sup> Paquot, T. (2020). Préface. In *L'espace public artisanal*. Elya Editions. p.14

<sup>178</sup> Riffaud, T. (2020). *L'espace public artisanal*. Elya Editions.

<sup>179</sup> *ibid*, p.59

proposent, elles n'interrogent ni les lieux ni leur sens, et ne permettent pas nécessairement de concrétiser les conditions relationnelles des espaces publics.

Il nous semblait donc essentiel de préciser les caractéristiques des espaces publics artisanaux inclusifs et hospitaliers, qui favorisent les conditions d'habitabilité des lieux urbains pour le bien-être des villes et de leurs habitants, et qui nous serviront de base analytique pour observer et comprendre le corpus de projets artistiques formé pour cette recherche.

## 1.1 Hospitalité et participation

Les caractéristiques des espaces publics artisanaux (rapidement évoquées ci-dessus) s'inscrivent dans des « perspectives d'hospitalité » qui vont au-delà des simples conditions de l'hospitalité minimale, dépassant la seule survie urbaine pour favoriser des épreuves de réception à deux niveaux distincts (Berger, 2018). L'hospitalité urbaine est ici comprise à travers la participation des habitants, à partir des possibilités réceptives (accueillir dans la communauté) et de la recevabilité de ceux qui viennent prendre part à la communauté, c'est-à-dire ceux qui en sont extérieurs (venir à la communauté). Deckmyn (2020) souligne ainsi la nécessité de revaloriser les conditions hospitalières des espaces publics, par la participation et l'inclusion de tous les habitants, en insistant notamment sur l'hospitalité réservée aux sans-abri en ville, ce qui rappelle l'analyse des pseudo-espaces publics menée par Mitchell<sup>180</sup> au People's Park (Gomes, 2020).

Berger (2018) met en avant les processus éco-sémiotiques, qui, à travers la triangulation de trois composantes, font émerger des milieux réceptifs offrant ces conditions d'hospitalité, par opposition aux processus uniquement intersubjectifs proposés par la théorie habermassienne de l'agir communicationnel. Cette triangulation, reliant les espaces communicationnels langagiers, les systèmes structuraux et les mondes vécus, permet de s'éloigner d'une théorie « de la rationalité communicationnelle centrée sur l'énonciation »<sup>181</sup> pour établir les liens nécessaires entre les sujets et les milieux qui les accueillent. La théorie de l'agir communicationnel habermassienne, qui s'appuie sur la théorie des actes du langage, se concentre sur les choix langagiers du locuteur sans accorder, selon Berger (2018), une attention suffisante aux « dispositions à recevoir » qui permettent une structuration des sens (en étroite relation avec le milieu et l'expérience subjective des usagers) des personnes à qui s'adresse l'acte communicationnel. « Obtenir l'attention et l'écoute de l'autre donne le coup d'envoi de la communication, sinon l'acte illocutoire est impuissant et rien en matière de communication n'a réellement commencé. »<sup>182</sup>

Les processus éco-sémiotiques qu'il propose, inspirés de l'écologie sémiotique (semiotic ecology) développée entre autres par Winfried Nöth et Kalevi Kull, se concentrent sur l'étude des environnements et des écosystèmes « en tant que systèmes sémiotiques de communication »<sup>183</sup>, lesquels constituent plus largement la situation communicationnelle, incluant le lieu qui reçoit et accueille l'engagement du locuteur. Les espaces publics ne sont donc hospitaliers que s'ils permettent un engagement des habitants avec et dans le lieu, ainsi qu'avec les communautés qui les habitent. Le regard

---

<sup>180</sup> Mitchell, D. (1995). The End of Public Space? People's Park, Definitions of the Public, and Democracy. *Annals of the Association of American Geographers*, 85(1), 108-133.  
<https://doi.org/10.1111/j.1467-8306.1995.tb01797.x>

<sup>181</sup> Berger, M. (2018). S'inviter dans l'espace public. *SociologieS*.  
<https://doi.org/10.4000/sociologies.6865>

<sup>182</sup> *ibid* p.

<sup>183</sup> Catellani, A. (2022). Signes, sens et environnement. *Questions de communication*, 41, Art. 41.  
<https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.28863>

éco-sémiotique, surtout lorsqu'il est envisagé avec la prédominance des sciences de l'information et de la communication (SIC), situe la communication dans un monde d'objets et de pratiques signifiants, contextualisant, délimitant et définissant les interactions qui s'y produisent (Castellani, 2022).

Ainsi, l'hospitalité ne se réduit pas uniquement aux conditions juridiques d'accessibilité aux lieux, mais elle implique une mise en relation entre les différentes composantes des milieux et des écosystèmes, ainsi qu'une prise en compte des possibilités réceptives et de recevabilité. Cette compréhension rejoint une définition croisée des espaces publics, permettant de situer l'acte communicationnel et les sphères publiques qui en découlent dans un milieu réceptif, ménageant les conditions hospitalières nécessaires pour favoriser la participation de tout usager du lieu. « La communication a lieu », précise Berger, en se référant à une sémantique anglophone déclinant l'expression « avoir lieu » en trois variantes. D'abord, en tant qu'emplacement et topicalisation (« to take place »). La communication est située dans un lieu spécifique, un lieu au sens aristotélicien de topos (« assimilé à un récipient immobile qui limite la chose »<sup>184</sup>), qui peut exercer une influence sur les sphères communicationnelles qu'il reçoit et héberge (« to host »). Ensuite, en tant qu'encadrement et organisation (« to be held »). Une co-appartenance à un même monde vécu intersubjectivement impose aux usagers de respecter les cadres du lieu en observant, participant ou réfutant les arrangements écologico-institutionnels créés par la situation qui les rassemble, l'occasion organisée, attendue et tenue (Berger, 2016), qui permet le rassemblement. Ce rassemblement peut aussi survenir de manière inopinée et triviale (« to happen », « to occur »).

Cette approche, d'inspiration goffmanienne, exige que les espaces publics se réalisent dans des situations, les ancrant ainsi dans des espaces-temps spécifiques. Les participations des habitants ne sont pas uniquement situées, mais situationnelles, « c'est-à-dire prescrit(e)s, proscrit(e)s, régulé(e)s en fonction des situations et de leurs "propriétés". »<sup>185</sup>

---

<sup>184</sup> Lambilliotte, S. (2013, septembre 24). LÉA, un lieu, des lieux ? Qu'est-ce qu'un "lieu" ? [Billet]. Le blog du réseau des LÉA-IFÉ. <https://reseaulea.hypotheses.org/593>

<sup>185</sup> Berger, M. (2016). *L'espace public tel qu'il a lieu*. 66(1).

## 1.2. Participation et paradigmes interactionnels

« Je peux prendre n'importe quel espace vide et l'appeler une scène. Quelqu'un traverse cet espace vide pendant que quelqu'un d'autre l'observe, et c'est suffisant pour que l'acte théâtral soit amorcé. » Peter Brooke<sup>186</sup>

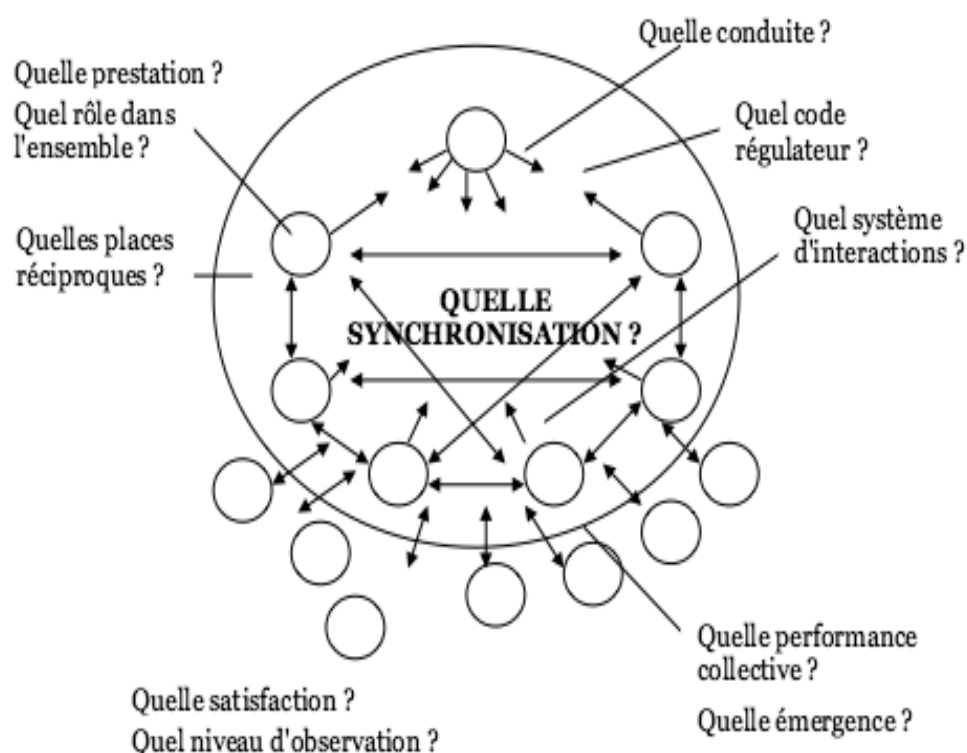


Fig 22 : Paradigmes interactionnels © Alex Mucchielli<sup>187</sup>

L'approche politique des espaces publics selon Goffman inscrit la participation et les interactions des habitants dans des environnements à la fois signifiants et matériels. Les rassemblements qui s'y produisent, qu'ils soient occasionnels ou planifiés, sont « incarnés dans des corps, des voix, des présences, des conduites directement perceptibles »<sup>188</sup>. Les situations interactionnelles qui génèrent des espaces publics urbains impliquent ainsi l'ensemble du milieu et de ses composantes, y compris les

<sup>186</sup> Brook, P. (1977). *L'Espace vide. Ecrits sur le théâtre ...* (Edition le Seuil). p.25

<sup>187</sup> Source: Auriel, A. (2016). Schématisation et description du fonctionnement de la communication dans les ateliers-philo en contexte scolaire. *Recherches en éducation*, 24, Art. 24.

<sup>188</sup> Berger, M. (2016). *L'espace public tel qu'il a lieu*. 66(1).

[https://www.academia.edu/22286729/Lespace\\_public\\_tel\\_quil\\_a\\_lieu\\_Revue\\_fran%C3%A7aise\\_de\\_sciences\\_politiques\\_2016](https://www.academia.edu/22286729/Lespace_public_tel_quil_a_lieu_Revue_fran%C3%A7aise_de_sciences_politiques_2016)

environnements spatiaux dans leur globalité, conditionnés par la mise en place de ces rassemblements. Les membres de ces rassemblements ne participent pas nécessairement par l'argumentation, mais par un engagement (involvement) qui nécessite une synchronisation des rythmes corporels et des agencements tactiques dans la manière dont chacun des membres négocie sa position. L'observateur, tout comme les autres participants, prend part à la « rencontre sociale », interagissant par des « processus d'équilibration » marqués par une tension entre inclusion et distance. Il « [...] y produit sa place par des procédés d'ajustements tactiques, la négocie et la renégocie continuellement »<sup>189</sup>.

Goffman développe en effet une approche ritualiste dans sa lecture du quotidien, en s'inspirant de références du *magique* et du *sacré* (Marcellini & Miliani, 1999). Il associe à cette approche deux concepts. D'une part, un sens cérémoniel, qui inclut des moments particuliers, festifs ou événementiels, des « rites institutionnels » où les manifestations exceptionnelles se distinguent du quotidien. D'autre part, il distingue des « rites statutaires » ou des « rites interpersonnels »<sup>190</sup> pour désigner les habitudes routinières, cérémonielles et triviales qui marquent les interactions humaines quotidiennes. Ces « principes ritualistes » répondent à une notion fondamentale de respect mutuel entre tous les participants, ainsi qu'à un besoin de « sauver la face »<sup>191</sup> des uns et des autres ».

Cette dimension rituelle chez Goffman dépasse donc la notion de rite exceptionnel et ponctuel, limité à des moments de célébration intense. Elle se retrouve, sans être toutefois dénuée de sacralité, « dans tout moment social de visibilité mutuelle entre les membres d'un même groupe, dans la quotidienneté et l'habituel de la vie sociale »<sup>192</sup>. Les notions interactionnelles sont ainsi incarnées dans des contextes sociétaux. La construction des interactions se fait à travers la personnalisation de la société dans des corps et des situations. « Cette exigence fondamentale à laquelle se soumettent nos comportements fait de l'interaction une célébration du social. »<sup>193</sup> Goffman ne minimise pas pour autant le caractère risqué et fragile de ces interactions, leur assignant même un « ordre phobique » (Marcellini & Miliani, 1999). Bien que ritualisées et parfois automatiques, elles comportent de grands facteurs de risque et d'incertitude, pouvant à tout moment faire basculer l'ordre préétabli.

Ces interactions oscillent ainsi en permanence entre rites et dérapages, entre le prévisible et l'imprévisible. Toute tentative de première interaction ou de prise de

---

<sup>189</sup> Marcellini, A., & Miliani, M. (1999). Lecture de Goffman. *Corps et culture*, Numéro 4.

<sup>190</sup> « Il existe une relation rituelle dès lors qu'une société impose à ses membres une certaine attitude envers un objet, attitude qui implique un certain degré de respect exprimé par un mode de comportement traditionnel référé à cet objet. » (Goffman, 1974)

<sup>191</sup> La face se définit ici comme « la valeur sociale positive qu'une personne revendique effectivement au travers de la ligne d'action que les autres supposent qu'elle a adoptée au cours d'un contact particulier. » Goffman, E. (2017). *Interaction Ritual : Essays in Face-to-Face Behavior*. Routledge.

<https://doi.org/10.4324/9780203788387>

<sup>192</sup> Marcellini, A., & Miliani, M. (1999). Lecture de Goffman. *Corps et culture*, Numéro 4.

<https://doi.org/10.4000/corpsetculture.641>

<sup>193</sup> *ibid.*

contact en face-à-face peut alors être perçue comme un engagement risqué, avec toutes les possibilités de failles et de dérapages, ainsi que le risque que les interactants ne respectent pas les procédures rituelles nécessaires au maintien d'un ordre interactionnel socialement accepté et acceptable. La fragilité de cet ordre rituel souligne ainsi « sa prégnance et son caractère incontournable »<sup>194</sup>, indiquant un besoin constant de contrôle et de rectification de tout dérapage pour revenir aux configurations de l'ordre rituel convenu. De ce fait, toute personne qui n'adhère pas à la normalité de cet ordre interactionnel socialement admis, ou qui refuse de participer à ce jeu rituel, se trouve mise à l'écart.

---

<sup>194</sup> *ibid.*

### 1.3. Accessibilité et représentativité

*« l'espace public a deux limites aussi terrifiantes l'une que l'autre : la terreur de l'identification – l'espace public est un espace de traîtres et de traducteurs –, et la terreur de l'envahissement – l'espace public est un espace de réserve et de cloisons »*  
Isaac Joseph<sup>195</sup>

La présence simultanée dans les espaces urbains aménagés de publics divers, composés notamment de participants socialement admissibles et de personnes non désirables, c'est-à-dire qui n'adhèrent pas toujours aux normes des rituels interactionnels, incite à interroger la possibilité d'une participation de « publics réels » dans les espaces communicationnels. Ces espaces devraient favoriser l'émergence d'espaces publics inclusifs et représentatifs. La participation sans condition est-elle alors possible dans les espaces urbains ? Charles et Berger (2014), dans leur article « Persona non grata. Au seuil de la participation », énumèrent plusieurs théories philosophiques de la participation à l'espace public politique.

Ils présentent d'abord le principe de sélection de Luhmann (1999), qui, à travers la théorie des systèmes, souligne que la prise de décision au sein des groupes d'individus repose sur l'utilité et la compétence perçues des participants, tandis qu'une participation citoyenne plus large reste symbolique et secondaire. Les principes d'appartenance de Sandel et Barber (1982) imposent aux participants d'adhérer à une communauté et de partager des valeurs communes pour être considérés comme des membres légitimes de cet espace communicationnel. Habermas (1987), dont la théorie de l'agir communicationnel a déjà été mentionnée, postule qu'une participation effective repose sur un sujet relationnel, capable de maîtriser l'art de l'argumentation et du discours public. Goffman, pour sa part, souligne la prévalence de l'ordre public dans l'ordre interactionnel, ainsi que l'exposition de soi nécessaire pour interagir avec autrui. Le participant, selon lui, est un être prudent, conscient de sa place et de la vulnérabilité inhérente aux échanges engagés. Dewey (1938) met en avant la nécessité de l'enquête collective, qui favorise la participation d'une communauté « de citoyens concernés, attentifs, et porteurs d'expériences et d'expertises »<sup>196</sup>, engagés à soulever, formuler, et résoudre « les problèmes » qui recomposent en permanence l'espace public. Young (2000), quant à elle, propose une approche plus large de la participation, fondée sur le partage de témoignages et d'émotions dans une « démocratie communicative », où la communauté qui émerge se montre prête à se raconter en public et à s'émouvoir collectivement. Enfin, une approche plus insurrectionnelle, telle que présentée par Rancière (1995), associe la participation à une forme d'effraction dans les affaires de la communauté.

---

<sup>195</sup> Joseph, I. (1984). *Le passant considérable : Essai sur la dispersion de l'espace public*. FeniXX réédition numérique. 14-15

<sup>196</sup> Marcellini, A., & Miliani, M. (1999). Lecture de Goffman. *Corps et culture*, Numéro 4. <https://doi.org/10.4000/corpsculture.641>

Cet aperçu rapide, présenté dans l'article, met clairement en évidence les limites théoriques des processus participatifs, même dans les approches les plus inclusives, comme la « démocratie des émotions » de Young, qui repose sur la volonté et la capacité des participants à se raconter et à s'émouvoir collectivement et publiquement. Quelles correspondances peut-on alors établir entre les processus d'ouverture et d'inclusion ? Une accessibilité juridiquement permise dans les espaces aménagés est-elle garante d'une véritable inclusion de toute personne co-localisée dans les débats politiques ?

Les principes d'ouverture offrent ainsi au public concerné *par des situations problématiques et leurs conséquences possibles* (Berger & Charles, 2014) la possibilité d'accéder aux lieux politiques de communication et d'action. Cependant, cette accessibilité ne garantit pas que les usagers se mêlent réellement aux espaces communicationnels déjà constitués et composés. Elle ne conditionne pas non plus le fait de rejoindre les autres participants et de suivre les principes d'*intentionnalité*, d'*hétéro-référentialité*, et de *séquentialité* nécessaires à la participation (Berger, 2018). Rejoindre un espace ouvert ne signifie pas nécessairement prendre part à la conversation. Comme nous l'avons déjà montré, la co-localisation dans un lieu public, particulièrement à l'ère de l'ubiquité des NTIC, ne coïncide pas automatiquement avec une co-présence des usagers. Il semble inévitable et nécessaire d'opérer une réduction pour atteindre un public qui participe activement à la constitution et à l'évolution des espaces publics (Berger & Charles, 2014). En effet, des écarts existent entre *le public des concernés et le public des rassemblés*, entre les personnes présentes et absentes, ainsi qu'*entre le public des rassemblés et le public des contributeurs*, entre usagers et participants.<sup>197</sup> Une approche participative des espaces publics doit-elle alors imposer une participation totale et globalisante de tous les acteurs présents, au risque d'être inopérante, inefficace, et surtout non représentative, ou doit-elle cibler un public concerné qui pourrait devenir contributeur de ces espaces ?

Cette participation ne peut, en se référant aux observations de Richard Sennett, d'Isaac Joseph ou d'Hannah Arendt, se risquer à l'obligation de l'identification, annulant ainsi l'anonymat protecteur qui préserve les espaces publics d'un dévoilement forcé (« de ce que l'on préférerait garder pour soi »<sup>198</sup>). Elle ne peut non plus céder à l'envahissement, qui anéantirait les « “barrières écologiques” d'un territoire de réserve »<sup>199</sup>, protégeant ainsi les espaces publics d'une ouverture excessive. L'ingéniosité d'une politique réellement participative réside dans la capacité à favoriser des espaces bienveillants de

---

<sup>197</sup> Cette réduction naturelle est d'ailleurs clairement visible dans les procédés numériques: visiter une page en ligne, n'oblige pas nécessairement au visiteur d'interagir avec la communauté mise en place ou de participer aux échanges engagés préalablement par les participants. Cependant un spectateur silencieux peut participer différemment au débat, en le partageant, le discutant et le diffusant dans d'autres lieux (numériques ou physiques).

<sup>198</sup> Bidet, A., Boutet, M., Chave, F., Gayet-Viaud, C., & Le Méner, E. (2015). Publicité, sollicitation, intervention. *SociologieS*. <https://doi.org/10.4000/sociologies.4941>

<sup>199</sup> *ibid.*

co-construction sans devenir invasive, sans forcer la fusion des regards et des positionnements des différents acteurs et usagers qui constituent les espaces urbains.

Un processus de différenciation et de circonscription doit ainsi être réfléchi dans les politiques participatives, distinguant entre un public qualifié et non qualifié (qui n'est pas nécessairement à l'aise ou préparé à une prise de parole publique). En effet, la figure du « citoyen ordinaire »<sup>200</sup>, ce participant « déqualifié » idéalisé dans certaines politiques participatives, ne peut être considérée comme un archétype unique d'un participant dénué de toute intention, de toute qualité, sans corps ni visage (Blondiaux, 2001). Toute la complexité des processus participatifs réside donc dans la capacité à faire émerger le plus grand nombre de contributeurs aux spatialités publiques, en touchant un public divers et hétérogène, sans tomber toutefois dans une infantilisation du politique. C'est à travers ces procédés participatifs (engageant un mini-public) que de nouveaux acteurs peuvent être formés pour devenir contributeurs, artisans, et bricoleurs des espaces publics, capables à leur tour de former de nouveaux bricoleurs de l'urbain. En effet, un des enjeux principaux de ces processus participatifs est la possibilité, voire la nécessité, de déconstruire pour permettre à de nouveaux processus de prendre place. Déconstruire pour co-construire, et ainsi s'éloigner des processus participatifs « vitrine » que l'on retrouve souvent dans les consultations des habitants pour les projets urbains.

La participation est ainsi envisagée comme une mise en commun (entente au sens habermassien) et un débordement (Berger, 2018). Ce débordement ne se limite pas à la définition de trouble proposée par Rancière et Lippmann (dans le sens de « bewilderment » de Lippmann ou de disruption et d'effraction radicale et violente selon Rancière), mais est compris comme un besoin de déplacement et de renouvellement des publics concernés et des modalités participatives.

---

<sup>200</sup> Blondiaux, L. (2001). Démocratie locale et participation citoyenne : La promesse et le piège. *Mouvements*, 18(5), 44-51. <https://doi.org/10.3917/mouv.018.0044>

#### 1.4. Appropriation spatiale et processus de déconstruction

« Il est vrai que l'appropriation, si elle contribue à l' "être" de l'individu et de la collectivité, est la principale source des conflits » Roger Brunet<sup>201</sup>

Ces processus participatifs mobilisent des publics multiples et constamment renouvelés, qui s'approprient de manière certes précaire, mais ingénieuse, des espaces aménagés pour faire émerger des espaces publics. Cette précarité découle du fait que les espaces (du public) accessibles sont des lieux de transactions (Gibout, 2009), où une appropriation, nécessairement temporaire, entre souvent en concurrence avec d'autres formes d'appropriations tout aussi légitimes. L'appropriation est alors comprise comme autonome et non exclusive (Riffaud, 2020). Lorsque les artisans des espaces publics s'approprient un lieu, ils acceptent implicitement « qu'il soit traversé, emprunté, voire sur-approprié »<sup>202</sup>. L'appropriation ne peut être ici envisagée comme un acte permanent<sup>203</sup> qui restreint et limite d'autres usages simultanés ou ultérieurs. Le récit de la ville ne peut être unique et unifié ; il est divers et multiple, se reflétant ainsi dans la multiplicité des appropriations possibles des lieux urbains.

S'approprier un espace signifie mettre en œuvre les connaissances nécessaires, comprendre le mode d'emploi et les savoir-faire qui permettent de s'y repérer, de s'y déplacer, de s'y situer, mais aussi de pouvoir le maîtriser (temporairement) de manière stratégique et pertinente (Ripoll & Veschambre, 2005). Riffaud (2012) souligne ainsi l'importance de la *métis*, qu'il définit comme l'ingéniosité acquise pour faire face à l'incertitude de la vie publique, cette intelligence rusée qui, en rassemblant les données théoriques et pratiques nécessaires, permet d'affronter les obstacles multiples des espaces publics. Outre l'intériorisation cognitive qui se manifeste dans l'intuition et l'ingéniosité de l'utilisateur (par l'apprentissage et la familiarisation), Ripoll et Veschambre (2005) proposent deux autres types d'appropriations spatiales : d'abord, une appropriation « existentielle », qui s'apparente au sentiment de « se sentir à sa place, voire chez soi, quelque part. »<sup>204</sup> Cette appropriation crée un sentiment d'appartenance :

---

<sup>201</sup> Brunet R. (1992). Les mots de la géographie : Dictionnaire critique / Roger Brunet, Robert Ferras, Hervé Théry. RECLUS la Documentation française.

<sup>202</sup> Riffaud, T. (2020). *L'espace public artisanal*. Elya Editions.

<sup>203</sup> À titre d'exemple, dans le cas de Beyrouth au Liban, présenté en préambule de cette thèse, les espaces aménagés sont marqués par des identités politiques et/ou religieuses qui restreignent l'expression d'autres discours politiques et empêchent diverses appropriations spatiales. Ces espaces ne sont ni adaptés ni adaptables aux besoins de leurs habitants, ni aux diverses possibilités communicationnelles et politiques qui devraient régir les espaces publics. Dans ces lieux, où les appropriations multiples et simultanées ne sont pas admissibles (en raison de la crainte de représailles politiques et juridiques), l'hospitalité des espaces publics est compromise, et ils se retrouvent dépouillés de toute dimension symbolique permettant une réelle participation des habitants. Ces espaces se réduisent alors à des lieux aménagés répondant à des besoins purement fonctionnels, sans questionner les dimensions politiques et sociales essentielles à la vie de la cité. C'est seulement à travers un *débordement*, compris ici dans le sens insurrectionnel de Rancière, que de nouvelles modalités participatives et de nouvelles possibilités d'appropriation par les habitants peuvent émerger, donnant ainsi naissance à de véritables spatialités publiques.

<sup>204</sup> Ripoll, F., & Veschambre, V. (2005). Introduction. *Norois. Environnement, aménagement, société*, 195. <https://doi.org/10.4000/norois.477>

« 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. »<sup>205</sup> Ils distinguent ensuite une appropriation « symbolique » ou « identitaire », où les lieux urbains deviennent intuitivement associés à un groupe social participant désormais à la définition de son identité. Les dangers de l'appropriation résident dans une démarche qui empêcherait toute autre sur-appropriation de l'espace, imposant ainsi une vision identitaire et politisée du territoire. L'appropriation du lieu ne doit pas conduire à une assignation de ses attributs à un groupe identitaire, sous peine de voir disparaître les possibilités d'émergence d'espaces publics, et ne peut donc envisager un contrôle de l'espace et de ses usages.

S'appropriier un lieu nécessite donc en permanence de lui trouver un nouveau sens, de voir émerger une nouvelle dimension symbolique, de nouvelles représentations permettant une maîtrise temporaire de l'espace par un mini-public, qui s'éloigne ainsi de ce qui est imposé ou figé. Les artisans qui s'approprient des espaces urbains les détournent, investissant un lieu déjà approprié en y modifiant ou en transformant ses usages ou ses fonctions. Pour reprendre une citation de Lefebvre, le « "vécu" refuse les injonctions du "conçu" »<sup>206</sup>. L'espace public devient ainsi un espace palimpseste, peuplé de traces (visibles, mémorielles ou imaginaires) témoignant d'une réécriture permanente des lieux. On peut distinguer plusieurs formes d'appropriations matérielles et symboliques des espaces urbains : les traces, les signes et les marques.

Les traces matérialisent une présence ou le déroulement d'une action dans un lieu, de manière intentionnelle ou non. Les signes, supposant le partage d'un même code culturel, associent à un lieu ou à l'un de ses composants (le signifiant) un ou plusieurs signifiés. La marque, quant à elle, sert à qualifier, catégoriser ou identifier volontairement un espace. Dans cette recherche, nous nous focalisons, en parlant d'appropriation, sur les possibilités de laisser des traces, permettant de créer le lien nécessaire entre appropriation physique et symbolique. Ces traces sont donc comprises comme indispensables au façonnage des lieux. L'appropriation spatiale n'est donc pas considérée comme une finalité, mais plutôt comme un moyen, un processus en développement, permettant la production d'espaces publics.

Ces appropriations doivent cependant être constamment interrogées en lien avec la participation et les publics, en relation avec les rapports de force et les inégalités sociales présentes. Il est nécessaire d'observer et de comprendre les acteurs impliqués dans ces appropriations et les dynamiques sociales qu'ils engendrent. Cela nous aide aussi à comprendre si ces appropriations permettent la production et le détournement d'un espace, ou au contraire, son marquage et sa stigmatisation.

---

<sup>205</sup> *ibid.*

<sup>206</sup> *ibid.*

## 2. Expériences spatiales

### 2.1. Des lieux et des espaces

« “Qu’est-ce qu’un lieu ?” se demandait Prado. Il ne répond pas, car il lui est en effet plus facile de plutôt se demander : “ Qu’est-ce que ce lieu? ”. »  
Aline Brochot & Martin La Soudière<sup>207</sup>

C'est à partir de ces processus d'appropriation que nous différencions, dans cette recherche, les notions d'espace et de lieu, concepts que nous avons souvent utilisés sans en avoir jusqu'ici précisé les contours. La relation entre espace et lieu ne fait pas nécessairement consensus, désignant, selon les définitions qui leur sont associées, des ordres de grandeur différents, voire contradictoires. Par exemple, le lieu est parfois considéré comme un espace vécu et expérimenté (Leite, 2001), alors que De Certeau précise, par exemple, que « l'espace est un lieu pratiqué »<sup>208</sup>. Faut-il alors comprendre et associer ces deux concepts dans une logique d'emboîtements ? Ce travail de clarification entre espace et lieu nous semble crucial.

Dans le monde francophone, une différenciation entre lieu et espace s'opère à partir des années 1970. Plusieurs auteurs et chercheurs, tels que Bernard Debarbieux, Michel de Certeau, Jacques Lévy, Michel Lussault, ou encore Maïté Clavel, tentent de circonscrire et de délimiter théoriquement ces deux notions, en précisant leurs spécificités et leurs mises en forme.

Pour définir la notion de lieu, Berque (2003) convoque deux conceptions philosophiques à la fois contradictoires et complémentaires : les concepts de *chôra* et de *topos*. La *chôra* platonicienne renvoie à une représentation du monde sensible, un lieu du « croître ensemble », relationnel et interdépendant des choses qui l'habitent. En opposition à ce monde sensible présenté par Platon, il distingue le *topos* d'Aristote, qu'il assimile à un « récipient immobile » et délimité, qui détermine et limite les choses. Dans cette conception, les lieux et les choses y sont dissociables. Le lieu, défini par des coordonnées cartésiennes, est fortement lié à l'identité. Comme le souligne Aristote, « si la chose bouge, son lieu devient un autre lieu ; d'autre part, l'être ou l'identité de la chose ne dépasse pas son lieu : si elle dépassait cette limite, elle serait une autre chose, car elle aurait une autre forme, et pour l'aristotélisme, la forme donne l'être à la chose »<sup>209</sup>.

---

<sup>207</sup> Brochot, A., & La Soudière, M. de. (2010). Pourquoi le lieu ? *Communications*, 87(1), 5-16.  
<https://doi.org/10.3406/comm.2010.2616>

<sup>208</sup> Certeau, M. de, Giard, L., & Mayol, P. (1990). *L'invention du quotidien, tome 1 : Arts de faire*. Folio Essais

<sup>209</sup> Berque, A. (2003). 'Lieu' 1. *EspacesTemps.net Revue électronique des sciences humaines et sociales*.  
<https://www.espacestems.net/articles/lieu-def1/>

Selon Berque (1999), un objet ne peut être défini uniquement par son *topos* (son emplacement physique) selon un réalisme exacerbé ou un principe d'identité surréaliste. Il doit également être mis en relation avec sa *chôra*, son milieu, son lieu existentiel, pour être pleinement compris.

Berque approfondit cette réflexion en introduisant la notion de milieu (comme ce qui entoure), qu'il associe à la *chôra*. Contrairement au *topos*, qui est défini et délimité, la *chôra* reste indéfinie et indissociable de la chose elle-même. Le lieu, assimilé au *topos*, peut être défini par rapport au milieu dans lequel il se situe, tandis que le milieu demeure insaisissable, à l'image de l'horizon. Ainsi, « si le lieu est là où il y a quelque chose, le milieu est ce sans quoi il ne peut y avoir quelque chose. »<sup>210</sup>

L'espace, quant à lui, est appréhendé comme une vaste étendue qui permet de définir et de *consteller* des lieux (Cauquelin, 2013), ces derniers étant plus étroits et en relation directe avec leur milieu et les écosystèmes qui les définissent. Les lieux sont « relatifs à des occasions particulières et susceptibles d'interprétations. »<sup>211</sup> Cette conceptualisation élève l'espace géométrique au rang de grandeur spatiale englobante, tandis que les lieux sont des portions d'espace plus précises, débordant parfois du quadrillage de l'espace et multipliant les points de vue qui les composent. Brochot et La Soudière (2010) associent aux lieux plusieurs critères, dont le temps, la centralité et l'échelle. Les lieux permettent ainsi une spatialisation du temps (souvent considéré comme *vassal du temps*<sup>212</sup>) et se distinguent par leur position spécifique dans l'espace environnant.

Ces lieux ne doivent pas seulement être compris dans une logique d'emboîtement spatial, mais aussi dans une logique d'extension, non pas au sens d'étendue, mais en tant que profondeur mémorielle, accumulant des strates et des « dits » (Cauquelin, 2013). « Profondeur du lieu ; il est de l'ordre de la connotation, tandis que l'espace des emboîtements renvoie à la dénotation ».<sup>213</sup> Ces « lieux propres », qui acquièrent ainsi une profondeur symbolique et mémorielle, se manifestent comme un infra-langage, peuplés de signes, de traces, d'une essence. Ces lieux, parfois associés au registre de l'événement, inscrivent une mémoire, instaurent des repères, et expriment « l'endroit, voire le point très précis – ici et pas ailleurs, pas même à côté –, où s'effectue l'acte, se développe une ambiance, se produit un psychodrame. »<sup>214</sup>

---

<sup>210</sup> Berque, A. (2010). Logique des lieux de l'écoumène. *Communications*, 87(1), 17-26. p.21  
<https://doi.org/10.3406/comm.2010.2617>

<sup>211</sup> Cauquelin, A. (2013). Chapitre 1. De l'espace et des lieux. In *Le site et le paysage?* 73-87. Presses Universitaires de France. <https://www.cairn.info/le-site-et-le-paysage--9782130608950-p-73.htm>

<sup>212</sup> Brochot, A., & La Soudière, M. de. (2010). Pourquoi le lieu ? *Communications*, 87(1), 5-16.  
<https://doi.org/10.3406/comm.2010.2616>

<sup>213</sup> Cauquelin, A. (2013). Chapitre 1. De l'espace et des lieux. In *Le site et le paysage* (pp. 73-87). Presses Universitaires de France. <https://www.cairn.info/le-site-et-le-paysage--9782130608950-p-73.htm>

<sup>214</sup> Brochot, A., & La Soudière, M. de. (2010). Pourquoi le lieu ? *Communications*, 87(1), 5-16.  
<https://doi.org/10.3406/comm.2010.2616>

Cependant, nous ne pouvons nous résigner à limiter une définition de l'espace comme une étendue vide de toute présence corporelle, figeant les lieux dans une spatialité infinie comparable à l'horizon. Il serait réducteur d'exclure la possibilité de sur-appropriation d'un lieu, de sa transformation par de nouvelles traces, par de nouvelles formes d'habitabilité. C'est précisément dans cette notion d'habitabilité que nous trouvons le lien nécessaire entre lieu et espace.

Les questions d'habitabilité ne peuvent en effet se limiter à des considérations de construction matérielle ou d'urbanisme. Il serait réducteur d'associer la construction spatiale à une réflexion urbanistique (construire un espace partagé) et l'architecture à la fabrication des lieux. L'habitabilité ne se réduit pas à la singularité du bâtir, à une simple occupation spatiale, ou à des appropriations qui ne tissent pas de liens particuliers avec le lieu et son milieu. Elle résulte plutôt d'un acte poétique, « nouant un rapport intime avec le territoire qu'il investit. »<sup>215</sup> Habiter un lieu par des présences corporelles permet sa mise en présence, d'en faire une manifestation existentielle.

L'appropriation spatiale seule ne suffit pas à faire émerger des lieux habitables, comme le souligne Milon (2005) dans son article « Du principe d'habitation du corps : Entre génie du lieu et espace incirconscriit ». Il insiste sur la nécessité d'un sentiment d'appartenance qui permet à l'individu de toucher « la réalité dans ce qu'elle a de plus changeant, profond et intime »<sup>216</sup>. Pour atteindre cette appartenance à *un lieu en devenir*—une appartenance provisoire et constamment remise en jeu—les corps doivent investir un milieu, se l'approprier, le questionner et y laisser des traces, tant physiques que mémorielles. Le corps n'est pas simplement perçu comme flottant dans l'espace ou comme une entité qui en fait partie, mais comme une réalité qui le génère et qui le délimite. L'espace n'a de sens qu'à travers les corps qui l'habitent. Il est vécu par des corps qui l'expérimentent, le modifient, le perturbent, le perçoivent et le ressentent, mais réciproquement, l'espace transforme aussi ces corps qui le fabriquent, le traversent ou l'observent.

Nous différencions ainsi l'usage de l'espace géométrique, perçu comme une étendue spatiale hébergeant des lieux (auxquels nous préférons les termes de milieu, d'écosystème, d'étendue), des espaces en tant que spatialités vécues et générées par des corps, par des présences, et par des modalités expérientielles.

Contrairement à cette définition restrictive de l'espace géométrique urbain et construit—qui délimite une étendue homogène appréhendable par l'homme (comme un endroit ou une aire) et instaure une relation de contenant à contenu—nous privilégions l'approche de Merleau-Ponty. Celui-ci soutient que « ce rapport n'existe qu'entre

---

<sup>215</sup> Milon, A. (2005). Du principe d'habitation du corps : Entre génie du lieu et espace incirconscriit. *Cités*, 21(1), 17-29. <https://doi.org/10.3917/cite.021.0017>

<sup>216</sup> *ibid.*

objets »<sup>217</sup>. Selon lui, l'espace ne se distingue pas des objets qui le constituent, mais représente « la puissance universelle de leur connexion »<sup>218</sup>. Les corps, en tant que supports d'une subjectivité, constituent l'unité première de ces espaces subjectifs ; ils en sont l'origine et le principe constitutif de l'acte perceptif. « La spatialité advient, surgit à partir de la situation “pré-objective du sujet qui se fixe à son milieu”, et ce sujet est essentiellement corporel. »<sup>219</sup> Merleau-Ponty distingue d'ailleurs le corps-sujet, en tant que matrice spatiale, point central d'où partent directions et distances, des corps-objets situés dans l'espace, séparés par des distances et visibles à partir d'une perspective (Vetö, 2008). Les corps propres (corps-sujets) fondent des *spatialités qualitatives*<sup>220</sup> et en déterminent les articulations. L'approche merleau-pontienne, basée sur des principes phénoménologiques de l'expérience spatiale, plaide ainsi pour la multiplicité et la pluralité des variantes d'espaces. Les corps situés dans des étendues géométriques, interagissant avec leurs environnements physiques et symboliques, sont donc des « fondations d'espace ».

Nous ne posons donc pas en opposition les deux approches reliant lieux et espaces présentées au début de ce sous-chapitre (le lieu comme un espace vécu et expérimenté, et l'espace comme lieu pratiqué), mais les comprenons dans un continuum permettant un renouvellement permanent des conditions d'habitabilité et d'appartenance. C'est par les expériences spatiales, en générant des espaces par les présences corporelles et métaphoriques, que les traces produites peuvent instaurer des lieux dans les étendues, des zones d'appartenance délimitées par des cadrages physiques et symboliques. Mais c'est aussi dans ces lieux que les corps se réapproprient les traces, que des expériences spatiales émergent, que de nouvelles pratiques spatiales deviennent possibles, activant et faisant ainsi évoluer les compositions sensorielles et les ambiances de ces lieux. En effet, « le lieu est perforé par l'espace dans lequel il se niche en creux, et [...] l'espace est ponctué, scandé, par des lieux. »<sup>221</sup>

---

<sup>217</sup> del Valle, F. X., & Thimonier, C. (2019). *Concevoir une architecture, Phénoménologie de la perception spatiale*.

<sup>218</sup> Merleau-Ponty, M. (2001). *La Phénoménologie de la Perception* (Gallimard). p.281

<sup>219</sup> Vetö, M. (2008). L'eidétique de l'espace chez Merleau-Ponty. *Archives de Philosophie*, 71(3), 407-438. [Z](#)

<sup>220</sup> « “Est qualitatif” l'espace déterminé soit par ses contenus soit par l'atmosphère psychologique ou sociale où s'effectue la perception. “ C'est le corps qui répond à la question... où suis-je ?” » (ibid.)

<sup>221</sup> Mons, A. (2013). *Les Lieux du sensible. Villes, hommes, images*. Cnrs.

## 2.2. Expériences et expérimentation de l'espace

### 2.2.1. Expérencer l'espace

« Une simple image, si elle est nouvelle, ouvre un monde. Vue des mille fenêtres de l'imaginaire, le monde est changeant » Gaston Bachelard<sup>222</sup>

Le rapport de triangulation entre corps, espace et lieu se précise à travers l'expérimentation spatiale. L'expérience est un phénomène constitutif des lieux et des espaces, créant des imaginaires corporels. « [...] l'expérience que fait le sujet des lieux qu'il occupe, qu'il s'approprie ou qu'il subit, [...] lui servent à aménager son monde »<sup>223</sup> Bachelard différencie l'espace géométrique, l'espace perceptif et l'espace imaginaire, et introduit une quatrième dimension de l'espace, qui ne se limite pas à des mesures de longueur, de hauteur ou de largeur. Cette dimension, qu'il appelle approfondissement, permet aux usagers d'explorer et de vivre ces espaces de manière à accéder, par leurs sens, à de nouveaux espaces immenses. Contrairement à la profondeur physique de l'espace, ces approfondissements modifient les échelles, dynamisent et texturent les lieux, et y introduisent de nouvelles images poétiques, souvent échappant au réel de premier ordre. Ces images constituent en elles-mêmes des espaces de jeu, des espaces de résonance<sup>224</sup> et de retentissement<sup>225</sup>. Ainsi, les expériences spatiales sont appréhendées comme des activités oniriques, offrant de nouvelles modalités d'observation, d'interaction, d'appropriation et d'habitation des spatialités urbaines.

Nous pouvons parler ici d'*expérencer* les espaces et les lieux. Nous empruntons ce terme au vocabulaire anglophone, où « to experience » est souvent utilisé, notamment par Dewey. Cette construction grammaticale met davantage l'accent sur le processus que sur un objet ou un état. Le processus est transactionnel, reliant l'utilisateur à son environnement<sup>226</sup> humain et physique. Cette transaction englobe tous les éléments constitutifs des espaces publics, incluant les interactions avec les objets physiques, les productions métaphoriques et symboliques qui les habitent, ainsi que les institutions qui en sont parfois les producteurs. Ces expériences urbaines sont multiples et diverses, se manifestant à différents degrés. Nous distinguons ici l'expérience urbaine routinière,

---

<sup>222</sup> Bachelard, G. (2004). *La poétique de l'espace*. Presses Universitaires de France.

<sup>223</sup> Bédard-Goulet, S. (2017). Corps contemporain et espace vécu : Entre imaginaire et expérience. *Sens public*. <https://doi.org/10.7202/1048857ar>

<sup>224</sup> les images « [...] se dispersent sur les différents plans de notre vie » .

Bachelard et La poétique de l'espace (1/4). (2018). In *L'espace, mode d'emploi*. France Culture - Radio France.

<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/les-chemins-de-la-philosophie/bachelard-et-la-poetique-de-l-espace-9906232>

<sup>225</sup> « Le retentissement d'une image poétique détermine un véritable réveil de la création poétique jusque dans l'âme du lecteur » .

*ibid.*

<sup>226</sup> « L'expérience est tout autant une expérience de la nature qu'une expérience dans la nature » .

Dewey, J. *Expérience et nature*. Gallimard. p.32

souvent indistincte, de celles que nous analysons pour leur singularité, leur capacité à réactualiser les espaces et lieux urbains. Ces dernières définissent l'environnement social comme un médium, désignant à la fois des milieux, des moyens et des médiateurs (Quéré, 2017). En tant que milieu, il s'agit de ce qui entoure l'utilisateur : les habitudes, les coutumes, les récits, les objets et les images qui délimitent la situation de l'expérience. Il agit également comme un moyen, participant activement à la production des « choses de l'expérience ». L'expérience permet ainsi une coopération et une conjonction coordonnée entre des matériaux et des énergies internes et externes. Ces expériences doivent être appréhendées tant pour les nouvelles dynamiques qu'elles instaurent au moment de leur déploiement que pour leur relation aux expériences passées, ainsi que pour leur capacité à générer des expériences futures. Le schéma ci-dessous, inspiré des notions d'expérience et d'éducation de Dewey, illustre bien la coopération nécessaire de tous ces éléments dans l'expérience, ici au niveau d'une classe.

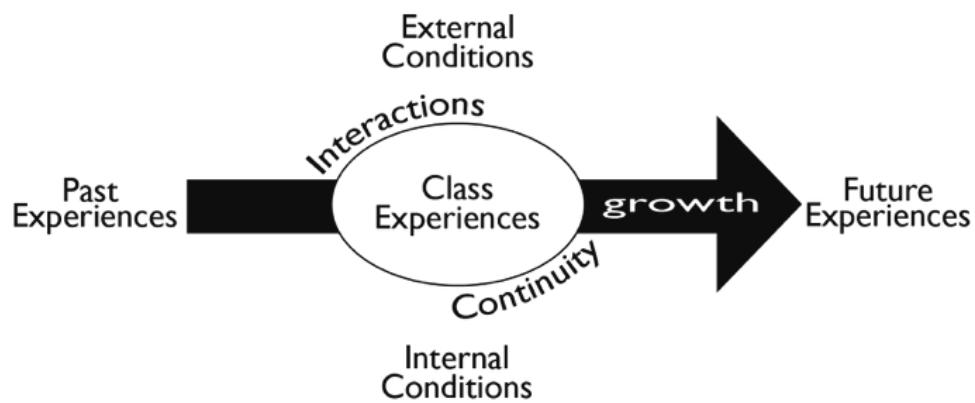


Fig 23 : L'expérience selon Dewey (1938) © Daniel G. Krutka, Shanedra Nowell, Annie McMahon Whitlock<sup>227</sup>

Il est également considéré comme médiateur de cette expérience, en tant que « tissu conjonctif entre les individus ».<sup>228</sup> Cette médiation s'effectue à travers « un « ensemble d'articulations » ou des « schèmes organisateurs » qui commandent l'appréhension de ce qui se présente comme réel ».<sup>229</sup>

<sup>227</sup> Source: Krutka, D., Nowell, S., & McMahon Whitlock, A. (2017). Towards a social media pedagogy : Successes and shortcomings in educative uses of Twitter with teacher candidates. *Journal of Technology and Teacher Education*, 25, 215-240.

<sup>228</sup> Quéré, L. (2017). *À quoi pourrait bien ressembler une phénoménologie politique de l'espace public ? Vers une phénoménologie politique de l'espace public*. En dialogue avec Jean Widmer, Lausanne.

<sup>229</sup> *ibid.*

L'espace public qui en découle est donc en gestation permanente et ne peut se satisfaire d'une simple volonté institutionnelle pour garantir son existence. Il est le fruit d'une expérience collective, d'un engagement citoyen dans une action commune, créant ainsi un public qui se définit comme une *agence collective* (Quéré, 2017). Quéré (2017) précise que l'espace public n'existe pas uniquement en tant que lieu concret ou sphère spécifique, mais aussi en tant qu'imaginaire et médium social. C'est à travers ces expériences partagées que des individus, qui ne se croiseraient pas nécessairement, se constituent et s'identifient en tant que public, se perçoivent mutuellement, s'impliquent dans des discussions collectives, et participent à l'élaboration d'une intelligence commune. Cette intelligence urbaine, ou *métis*, nécessaire aux artisans des espaces publics (Riffaud, 2020), réside dans l'aptitude des membres de ce public à collaborer, à mettre en commun, à interagir et à questionner les environnements qui les accueillent. Ces expériences contrastent avec l'existant et s'émancipent des cadrages du lieu pour le renouveler.

### 2.2.2. Des perspectives expérimentales

Ces espaces publics en gestation se construisent et se déconstruisent donc en permanence grâce à des expérimentations qui contribuent à les doter de qualités. Yi-Fu Tuan (1977) précise ainsi trois axes constitutifs de ces perspectives expérimentales : d'abord, l'apprentissage de l'espace par le corps, qu'il nomme « faits biologiques ». Ensuite, la stabilisation de l'espace permettant une prise de conscience des potentialités offertes par ces expérimentations. Enfin, l'étendue de l'expérience permettant d'acquérir des connaissances et une maîtrise de l'espace (certes temporaire, mais nécessaire) par les individus. En effet, assurer une maîtrise de l'espace reste une condition élémentaire d'habitabilité (Guillaume, 2000)<sup>230</sup>. Cette maîtrise spatiale permet au corps de hiérarchiser les espaces et de prendre conscience de leurs étendues, de leurs composantes physiques, biologiques et symboliques, ainsi que de leurs conditions d'habitabilité. Les corps se familiarisent avec l'urbain en produisant des espaces par l'expérience et en instituant temporairement des lieux. Les lieux, d'après Tuan, se présentent donc « comme une pause dans un temps conçu comme un flot ou un mouvement, et uniquement comme une pause, donc fondamentalement provisoire ».<sup>231</sup>

L'expérimentation spatiale qu'il met en avant se fragmente en trois étapes permettant d'aboutir à une maîtrise « partagée par tous les sens, aussi bien que par l'esprit actif et la réflexion »<sup>232</sup>. Il distingue une première étape fortement liée aux émotions et aux sens, permettant une découverte directe et passive, étape qui favorise ensuite une perception active de l'expérience. L'étape perceptive active une conceptualisation mentale

---

<sup>230</sup> L'omniprésence des calques numériques peut favoriser une impassibilité des corps dans la ville, et un amoindrissement de l'expérience des espaces urbains. L'expérimentation des espaces doit donc prendre en compte tous ses composants, et ne peut de ce fait délaisser sa construction numérique.

<sup>231</sup> Dumont, M. (2006). Espace et lieu. La perspective de l'expérience de Yi-Fu Tuan. *Lieux Communs - Les Cahiers du LAUA*, 215-218

<sup>232</sup> Tuan, Y.-F., & Perez, C. (2006). Espace et lieu : La perspective de l'expérience. *Infolio*.

permettant une prise de conscience de ce qui a été ressenti. Cette représentation imagée aboutit à une conception imaginée, mémorisée et surtout reconnue des spatialités urbaines dont les corps font l'expérience.

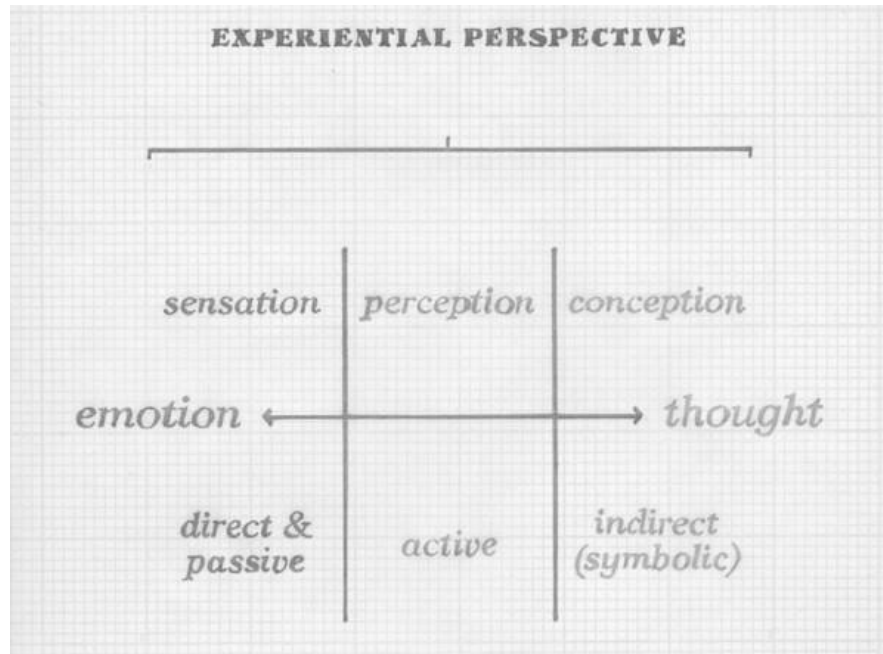


Fig 24 : La perspective expérientielle © Tuan<sup>233</sup>

Les images et représentations des espaces urbains se développent à partir d'expériences individuelles et partagées, favorisant ainsi la caractérisation des lieux. Ces expériences permettent d'acquérir *les capacités, les compétences et les connaissances* nécessaires pour familiariser les usagers avec leur environnement et les lieux qui le composent. Elles aident, à travers les articulations entre corps, objets et espaces, à se repérer, se localiser et à se sentir à l'aise dans l'espace (Dumont, 2006). Elles favorisent un « savoir voir », l'émergence de repères visuels, et l'appropriation émotionnelle, symbolique ou affective des lieux éprouvés par une multitude d'expériences partagées.

L'importance de l'expérience urbaine ne réside pas seulement dans ces capacités de poétisation et de familiarisation du monde, mais également dans la création d'un « nous fusionnel »<sup>234</sup>, d'un public formé à la fabrication des espaces publics. Ces expérimentations urbaines transforment les constructions objectives et subjectives en des constructions mentales et collectives. Elles permettent d'acquérir des connaissances, d'instaurer des repères, et constituent la base de futures expérimentations spatiales. Leur construction repose donc sur un système de pratiques et de symboles acquis collectivement, sur une mémoire collective fondée sur des expériences partagées.

<sup>233</sup> Source: Tuan, Y.-F., & Perez, C. (2006). *Espace et lieu : La perspective de l'expérience*. Infolio.

<sup>234</sup> *Ibid.*

Cette mémoire collective met en œuvre « une logique de l’instant, s’attachant à ce qui est vécu ici et maintenant ». <sup>235</sup> Elle instaure des liens symboliques entre la stabilité du lieu, ces représentations collectives, et une dynamique permanente de transformation par l’expérimentation.

---

<sup>235</sup> Leite, J. M. (2010). Médiations technologiques dans la ville : De l’expérience de l’espace urbain aux formes d’interactions sociales hybrides [Thèse de doctorat, Paris 5].

### 2.3. Perception et phénoménologie spatiale

« On voit mieux en considérant le corps en mouvement, comment il habite l'espace et ailleurs le temps » Merleau Ponty<sup>236</sup>

L'expérience spatiale est donc fortement liée à des expérimentations corporelles, considérées comme primordiales dans les actes perceptifs. La perception spatiale ne peut, de ce fait, être considérée comme *déterminée et finie*, mais plutôt comme *relative et variable*. C'est à travers les sens et la perception que peuvent émerger de multiples expérimentations, productrices d'espaces. Elles permettent en effet de mettre en relation le corps, l'âme, le temps et l'espace (Fig.25) (del Valle & Thimonier, 2019).

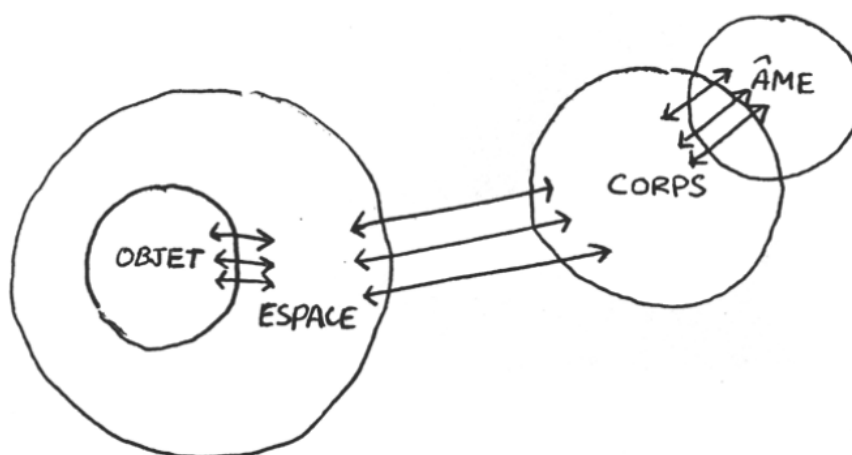


Fig 25 : Schéma du système tripartite entre l'espace, le corps et l'âme © del Valle, F. X., & Thimonier, C. <sup>237</sup>

Le corps est ici compris comme un « espace expressif »<sup>238</sup>, médiateur de ces expérimentations qui, à travers la perception, créent les relations nécessaires entre les espaces/temps, la pensée, les représentations et la mémoire. Le corps constitue un prolongement de l'âme, établissant, par l'intermédiaire des sens, les connexions primordiales avec l'espace et le monde (ibid.). L'âme, indissociable du corps, est alors considérée comme « une chose muable » (del Valle & Thimonier, 2019) qui, par le biais du corps, perçoit l'espace en prêtant attention aux éléments qui l'entourent. Tous les

<sup>236</sup> Merleau-Ponty, M. (2001). *La Phénoménologie de la Perception* (Gallimard).

<sup>237</sup> Source: del Valle, F. X., & Thimonier, C. (2019). *Concevoir une architecture, Phénoménologie de la perception spatiale*.

<sup>238</sup> Kristensen, S. (2006). Maurice Merleau-Ponty, une esthétique du mouvement. *Archives de Philosophie*, 69(1), 123-146.

objets constitutifs de l'espace, par leur matérialité, leur texture, leurs contrastes, leurs résonances, leur luminosité, leurs sonorités, leur transparence, etc., (Fig.26) constituent les bases perceptives de l'expérience, apportant en nous « des messages qui doivent être déchiffrés de manière à reproduire en nous le texte original »<sup>239</sup>. Ils en déterminent les qualités, contribuant à l'appréciation des espaces par les usagers, qualités qui évoluent en fonction des conditions, des modalités de l'expérience et des dispositifs spatiaux. Ils déterminent « les clefs de lecture »<sup>240</sup> de l'espace et sont en corrélation permanente avec la situation et l'environnement socio-culturel. L'expérience est alors assimilée à une perception de l'espace dans son ensemble, dans la complétion de tous les éléments qui le composent, et non dans l'addition de ces différentes parties.

---

<sup>239</sup> Merleau-Ponty, M. (2001). *La Phénoménologie de la Perception* (Gallimard). p.14

<sup>240</sup> del Valle, F. X., & Thimonier, C. (2019). *Concevoir une architecture, Phénoménologie de la perception spatiale*.

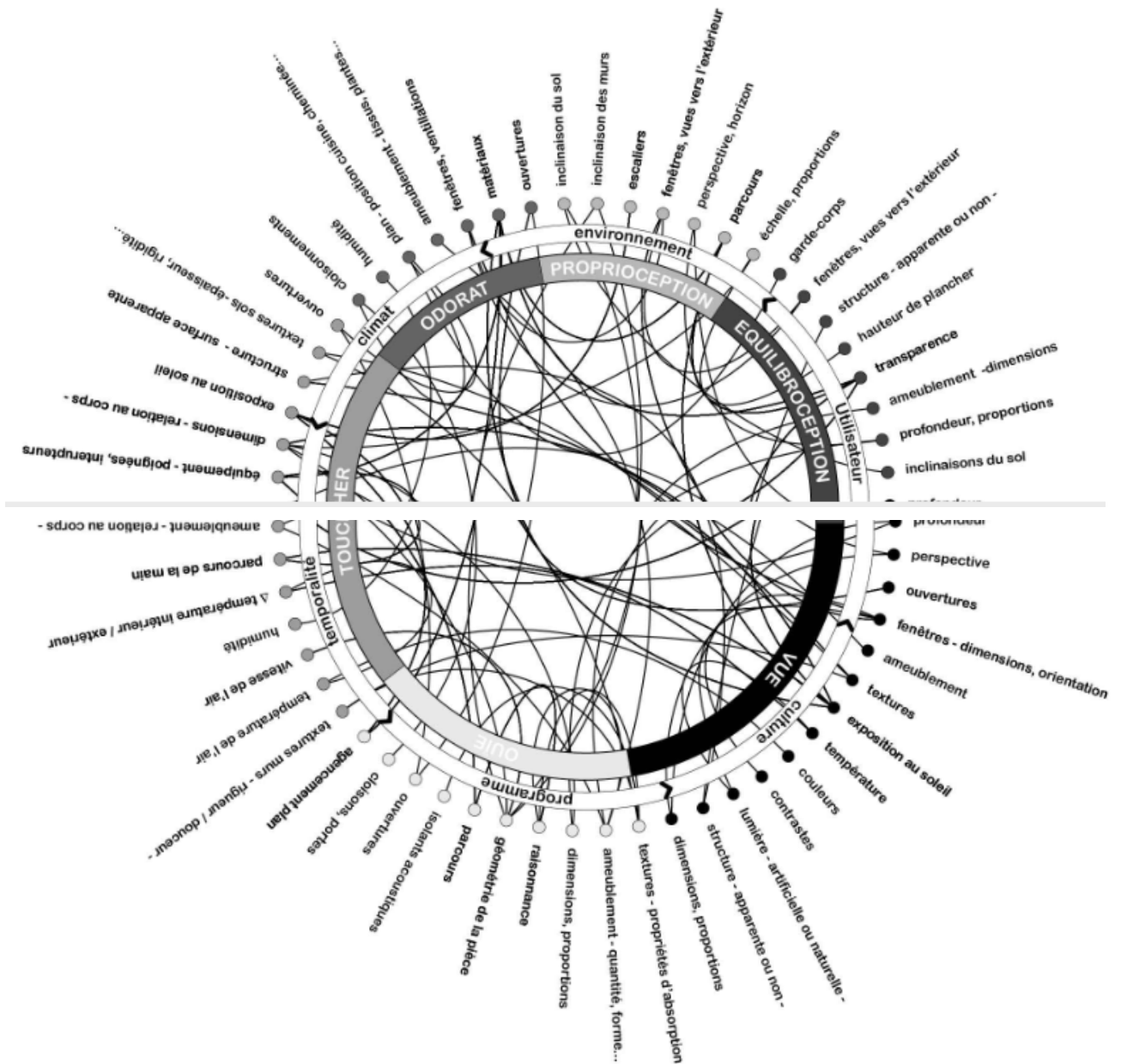


Fig 26 : Ensemble des éléments constitutifs du phénomène perceptif © del Valle, F. X., & Thimonier, C. <sup>241</sup>

La réflexion spatiale et architecturale doit alors prendre conscience des interrelations entre le corps et les éléments constitutifs de l'espace, sans restreindre l'acte perceptif à un centrisme oculaire. Le phénomène perceptif résulte ainsi d'une symbiose entre le corps (« espace natal » de l'acte perceptif), l'esprit et l'espace, ainsi que « d'une osmose de perceptions relatives à nos sens, qui rayonnent les unes sur les autres pour former un

<sup>241</sup> Source: *ibid.* pp.58-59

tout, ressenti unique d'une ambiance, d'une atmosphère »<sup>242</sup>. C'est donc dans la synergie des sens, impliquant l'intégralité des organes sensoriels, que se produit la perception spatiale<sup>243</sup>. Ces sensations, qui ne peuvent être comprises séparément, produisent des espaces existentiels<sup>244</sup>. Ces espaces, vécus par les corps à travers les phénomènes perceptifs, se distinguent des espaces géométriques, se structurant autour de valeurs et de significations individuelles ou partagées (Pallasmaa, 2013). Appliquée au concept urbanistique, l'architecture de ces espaces ne réside pas dans leur construction, ni dans *un produit fini*, construit et figé, mais dans les rencontres perpétuelles qu'elle catalyse avec les usagers. (Fig.27)

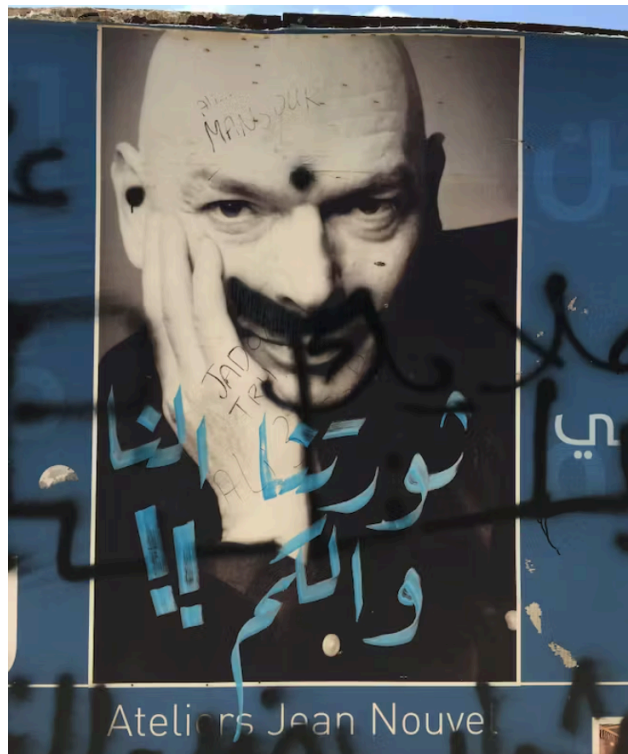


Fig 27 : Graffiti sur un nouveau projet de l'architecte Jean Nouvel dans le centre de Beyrouth. Le graffiti se lit comme suit : « Notre révolution pour nous et pour vous tous ». © Deen Sharp, 2016.<sup>245</sup>

L'architecture se définit alors comme un système relationnel avec des usagers qui sont « autant acteurs des espaces qu'ils perçoivent que percevants des espaces actuels »<sup>246</sup>.

<sup>242</sup> del Valle, F. X., & Thimonier, C. (2019). *Concevoir une architecture, Phénoménologie de la perception spatiale*. p.54

<sup>243</sup> Henri Poincaré précise qu'« aucune de nos sensations, isolées, n'aurait pu nous conduire à l'idée de l'espace ». Idem., p.56

<sup>244</sup> «L'espace Vécu-espace existentiel-est distinguer de l'espace physique et géométrique.»

Pallasmaa, J. (2013). *La main qui pense*. Actes Sud. p.123

<sup>245</sup> Source: <https://lebanonunsettled.org/archive/the-arab-uprisings-and-you-stink>

<sup>246</sup> del Valle, F. X., & Thimonier, C. (2019). *Concevoir une architecture, Phénoménologie de la perception spatiale*. p.12

### 2.3.1. Expériences sensibles et perceptives des espaces

Cette expérience perceptive, comme précédemment exposée dans les paradigmes expérientiels de Tuan, se décompose en une perception spontanée et superficielle, que Jacques Lucan relie à l'*image poétique* de Bachelard et au *monde d'avant la connaissance* de Merleau-Ponty, ainsi qu'en une perception psychologique plus approfondie, un processus actif d'analyse et de conscientisation des images et des représentations produites (del Valle & Thimonier, 2019). Ce processus permet ainsi de passer d'un *état de non-savoir préréflexif*, constitutif de l'expérience esthétique (Thibaud & Cristiane, 2013), à *ce que nous percevons ultimement*<sup>247</sup> (del Valle & Thimonier, 2019), rendant ainsi possible l'identification et l'interprétation des objets et des scènes du monde environnant.

Le ressenti qui précède l'acte perceptif renvoie plutôt à des façons d'éprouver le monde<sup>248</sup>, à « un mode de communication global et immédiat avec le monde »<sup>249</sup>, à des « moments pathiques »<sup>250</sup> engageant des prises affectives avec les lieux et les milieux urbains. Ce rapport affectif s'accomplit alors dans des interactions multiples et renouvelées (qui dépendent des dispositions architecturales et des potentialités expérientielles des lieux) entre le sujet et les objets. Le percevoir, d'ordre pratique et cognitif, fait appel quant à lui à des connaissances sociales (constitutives d'un imaginaire social partagé) engageant des « moments gnosiques »<sup>251</sup>. Ces deux étapes sont indissociables et complémentaires, le *ressentir* affectant et orientant nos manières de *percevoir* et de *sentir* (Feildel, 2013). Dewey (1995) précise ainsi que « l'émotion déclenchée est au service de l'état de choses perçu »<sup>252</sup>.

La répétition de l'expérience, permettant ainsi d'acquérir et d'intégrer les compétences et connaissances des lieux urbains, modifie les modalités et les degrés d'attention portés aux objets du lieu, court-circuitant par le même biais la perception primaire et *biologique*<sup>253</sup>. La perception se réfère alors aux données acquises et au bagage culturel

---

<sup>247</sup> Merleau-Ponty, M., Dousson, L., Hubert-Rodier, C. (2006). L'Œil et l'esprit (Paris:Gallimard). 100-101

<sup>248</sup> Thibaud, J.-P., & Cristiane, R. D. (2013). *Ambiances Urbaines en Partage : Pour une Écologie Sociale de la Ville...* (1er édition). MétisPresses.

<sup>249</sup> Thibaud, J.-P. (2014). Petite histoire de la notion d'ambiance. *RUA*, 20, 223-257. p.244

<sup>250</sup> « Par moment pathique, nous entendons la communication immédiate que nous avons avec les choses sur la base de leur mode de donation sensible changeant [...] le pathique appartient justement à l'état vécu le plus originaire ; s'il est si difficilement accessible à la connaissance conceptuelle, c'est parce qu'il est lui même la communication immédiate présente, intuitive-sensible, encore pré-conceptuelle que nous avons avec les phénomènes »

Straus, E. (1992). *Les formes du spatial. Leur signification pour la motricité et la perception* (M. Gennart, Trad.; Éditions du CNRS). p.23

<sup>251</sup> « La distinction du sentir et de la sensation reste encore tout à fait intérieure à la sphère du vécu et de sa teneur. Le moment gnosique fait seulement ressortir le quoi de ce qui est donné objectalement, le moment pathique, le comment de l'être donné » *ibid.* p.24

<sup>252</sup> Dewey, J. (1995). *L'art comme expérience* (2010<sup>e</sup> éd.). Gallimard.

<sup>253</sup> Gilbert Simondon introduit ainsi « la perception biologique », que nous associons à la perception spontanée et superficielle (le ressentir), acte primaire, sensible et instinctif qu'il définit comme étant un premier dégrossissage des composants des lieux et de la situation. Il la distingue de « la perception

constitué pour analyser plus intuitivement le milieu urbain. « C'est en effet par la permanence et la répétition de ces expérimentations spatiales que se produit un court-circuitage spatio-temporel qui donne du poids à la concrétude du vécu social »<sup>254</sup>.

Cet « imaginaire social » qui modifie ainsi la perception des lieux n'est pas une entité figée, mais évolue, entre autres, en fonction des transformations socio-politiques, nous amenant sans cesse « à redécouvrir le théâtre de nos expériences »<sup>255</sup>. Cet « imaginaire instituant »<sup>256</sup> ou structurant assure une compréhension commune des situations urbaines en y instituant des pratiques partagées et socialement admises (Quéré, 2017). Cependant, il dessine une réalité restrictive, tenant parfois captifs les usagers urbains dans des images et des conceptions préétablies, rendant plus difficile l'émergence de nouvelles possibilités imaginatives (ibid.)<sup>257</sup>.

### 2.3.2. Espaces produits et producteurs

Les expériences spatiales prennent ainsi en compte les relations qu'établissent les corps avec les espaces, des espaces vécus et *temporalisés* (leur assignant une dimension temporelle) qui hébergent les événements de la vie quotidienne. Les déplacements, les mouvements et les arrêts (ou pauses) des corps dans les étendues urbaines participent à ces expériences. Les usagers en mouvement, notamment évoqués par Tschumi dans son « Manhattan Transcripts », sont cités comme les principaux protagonistes aptes à façonner le rapport entre espace et événements.

Dans l'ouvrage « In Search of the City : Engels, Baudelaire, Rimbaud », Blanchard (1985) précise : « [...] l'utilisateur peut se mettre au diapason de ces événements en se préparant à tout. Il est flâneur. Il se promène dans la ville en faisant attention à la façon dont la ville commence et finit sous ses yeux. [...] »<sup>258</sup>.

Les flâneurs de Baudelaire et de Gropius ne peuvent de ce fait découvrir la ville que par leurs parcours au sein de celle-ci. Les déplacements urbains sont ainsi appréhendés

---

psychique », de la perception psychologique (le percevoir et le sentir), secondaire conscientisant et donnant un sens aux émotions ressenties. (del Valle & Thimonier, 2019)

<sup>254</sup> Dumont, M. (2006). Espace et lieu. La perspective de l'expérience de Yi-Fu Tuan. *Lieux Communs - Les Cahiers du LAUA*, 215-218.

<sup>255</sup> del Valle, F. X., & Thimonier, C. (2019). *Concevoir une architecture, Phénoménologie de la perception spatiale*. p.64

<sup>256</sup> Quéré, L. (2017). *À quoi pourrait bien ressembler une phénoménologie politique de l'espace public ? Vers une phénoménologie politique de l'espace public*. En dialogue avec Jean Widmer, Lausanne.

<sup>257</sup> Cette prégnance de l'imaginaire social est dans certain cas intéressant à mettre en parallèle avec la prédominance d'un imaginaire technologique inhibant toute autre possibilité narrative.

<sup>258</sup> « [...] the subject can attune himself to this happenings by preparing himself for everything. He is flâneur. Walking desultory through the city and paying attention to the way the city begins and ends before this very eyes [...] » Blanchard, M. E. (1985). *In Search of the City : Engels, Baudelaire, Rimbaud*. Anna Libri. p.77

comme des expériences spatiales et des pratiques de socialisation. Contrairement au passant (qui se déplace de manière rationnelle), le flâneur se laisse guider par la sensibilité du regard, créant ses propres trajets et y imposant son propre rythme. La flânerie est ainsi considérée comme un état d'observation passionné, mais conscient. C'est un acte de résistance face au rythme imposé par une société orientée vers la production (Leite, 2010). Le flâneur déambule dans les lieux urbains, dans la ville, éprouvant de nouvelles formes de reliance à l'environnement et au monde social. Il découvre la ville qui se présente à lui au rythme de son corps se mouvant dans l'espace.

Le flâneur, tout comme l'artisan de l'espace public, devient producteur de nouvelles urbanités, ne se contentant pas de produire des discours sur l'espace, mais produisant les espaces eux-mêmes. Par son mouvement guidé par la perception et les ressentis, il enrichit l'urbain de nouvelles possibilités narratives, développant de nouvelles intrigues urbaines dont il est l'acteur. Lefebvre distingue de ce fait l'« espace mental », existant indépendamment de tout ce qui s'y déploie, des « espaces réels », « produits d'une habitude sociale », des espaces de pratiques, mis à l'épreuve des habitants et des flâneurs. Ces espaces ne peuvent pas être considérés comme autonomes des phénomènes qui s'y produisent. Il les différencie des espaces idéaux, produits d'un processus mental relevant de catégories logico-mathématiques, c'est-à-dire des espaces conçus et imaginés.

Ces perspectives spatiales permettent d'introduire un « espace social », faisant converger l'espace mental des philosophes et l'espace physique des topographes. Cet espace social se constitue autour de trois dimensions : les « pratiques spatiales »<sup>259</sup>, les « représentations de l'espace »<sup>260</sup> et les « espaces des représentations »<sup>261</sup> (comme précédemment présenté dans l'exemple de People's Park dans le premier chapitre de cette thèse). Cet espace est ainsi à la fois support et produit des relations et interactions sociales. Sa production ne se limite pas à sa simple construction physique et économique, à la fabrication de biens, « mais s'élabore dans une dynamique sociale et idéale »<sup>262</sup>. L'espace n'est pas ainsi appréhendé comme une réalité passive ou donnée, mais comme « un produit collectif reflétant les valeurs et les représentations de ceux qui le façonnent »<sup>263</sup>. L'espace est ainsi en même temps produit et producteur de nouvelles expérimentations habitantes. C'est un espace en train de se faire, pas uniquement réceptacle des interactions et activités humaines, mais également garant de leurs conditions d'existence.

---

<sup>259</sup> L'espace en tant qu'entité parcourue et perçue

<sup>260</sup> L'espace en tant que projet conçu et pensé

<sup>261</sup> L'espace en tant qu'il est vécu et traversé par les corps, les émotions et l'imagination

<sup>262</sup> Adam, M. (2019). Notion en débat : Production de l'espace. *Géococonfluences*.

<http://geoconfluences.ens-lyon.fr/informations-scientifiques/a-la-une/notion-a-la-une/production-de-lespace>

ce

<sup>263</sup> *ibid.*

### 3. Médiations artistiques et ambiances urbaines

#### Introduction: Médiations artistiques et expériences sensibles

« *La faiblesse de toute pensée politique, qui ne s'appuie pas sur l'art, est qu'elle ne sait tout simplement pas comment rendre sensible.* » Bruno Latour<sup>264</sup>

L'émergence et l'activation des espaces publics urbains inclusifs sont fortement liées aux conditions d'accessibilité, d'appropriation et d'hospitalité du public dans des lieux et des espaces urbains qu'il expérimente de manière sensible et perceptive, de façon perpétuellement renouvelée. Après avoir détaillé les critères de ces espaces publics et les modalités des expériences qui les conditionnent, il est intéressant d'étudier les médiations artistiques, catalyseurs de ces expérimentations spatiales et garantes de leur répétition. Nous avons ainsi préalablement présenté les possibilités offertes par les constructions narratives des mondes virtuels pour la maîtrise du monde physique actuel. Nous nous focalisons ici sur les projets artistiques urbains qui offrent les clés d'accès à ces multiples dimensions narratives (au cœur des expériences sensibles urbaines) et aux ambiances urbaines qui en découlent. C'est à travers ces projets artistiques urbains que nous proposons d'atteindre une véritable hybridation spatiale, entre les dimensions physiques, sensibles et numériques de la ville.

En effet, parcourir la ville, cheminer d'un point à l'autre du territoire, se vit de multiples façons, attribuant ainsi différentes qualités aux lieux traversés (Thierry, 2006). Le « corps du téléphoneur qui "s'absentéise" »<sup>265</sup> de l'espace qu'il occupe et traverse, n'expérimente pas la ville de la même manière que le flâneur, le passant, l'habitant immobile, etc. Les projets artistiques appliqués aux espaces urbains, qui jouent le rôle de médiations urbaines, permettent d'établir de nouvelles conditions de disponibilité et de participation (qu'elle soit active ou passive) pour tous les acteurs co-localisés dans le lieu. Ils favorisent ainsi des expériences sensibles et partagées, rompant avec des approches routinières et désengagées de l'urbain, et introduisent des clés de lecture inédites, sensibles et imaginaires. Ces projets temporaires répondent également aux besoins d'appropriations renouvelées dans la ville, et, comme mentionné précédemment, ne font pas leurs des lieux mais en deviennent autres à leur contact, activant des habitabilités multiples et partagées, et diffusant de nouveaux récits, de nouvelles paroles, de nouvelles matières textuelles.

---

<sup>264</sup> Latour, B. (2021). Comment les arts peuvent-ils nous aider à réagir à la crise politique et climatique ? *L'Observatoire*, 57(1), 23-26. <https://doi.org/10.3917/lobs.057.0023>

<sup>265</sup> Paquot, T. (2006). *Des corps urbains*. Autrement.

### 3.1. Espaces urbains et actions artistiques

« *L'œuvre d'art n'est pas un instrument de communication. L'œuvre d'art n'a rien à faire avec la communication. L'œuvre d'art ne contient strictement pas la moindre information. En revanche, il y a une affinité fondamentale entre l'œuvre d'art et l'acte de résistance.* » Gilles Deleuze<sup>266</sup>

De Certeau (1990) distingue dans « L'invention du quotidien » deux façons d'appréhender l'expérience urbaine. Contrairement à des observations « d'en haut » envisageant la ville comme une totalité lisse et homogène, dont l'intelligibilité se résume à sa lisibilité (Fossier, 2003), il oppose une ville « d'en bas » où émergent des expériences habitantes dans une proximité charnelle avec celle-ci (Escorne, 2015). C'est cette deuxième appréhension que nous considérons comme un pilier constitutif de la création artistique *in situ*, à laquelle nous pouvons prêter un caractère prédictif et instituant. En effet, pour s'installer dans les milieux urbains, les projets artistiques, considérés comme médiateurs urbains, observent, étudient et documentent le réel. Ils ne constituent pas des outils communicationnels et informationnels, mais se présentent comme des espaces relationnels et conversationnels. Ils sont des contre-informations favorisant les dévoilements et les détournements, cherchant intuitivement à proposer de nouveaux modèles de sociabilité. Ils sont des actes de résistance (Deleuze, 1987) face à une société de la production et du spectacle, proposant de redécouvrir « les vertus cognitives et sensibles du ralentissement »<sup>267</sup>. La création artistique *in situ* envisage l'urbain sous un prisme psychogéographique, comme énoncé par Debord, appréhendant la ville par les émotions et les sensations, par des situations qu'elle crée. L'approche situationniste qu'elle propose détourne les lieux de leurs fonctionnalités habituelles, procédant à des lectures multiples des espaces et des lieux urbains, permettant aux usagers de s'extraire de leur ordinaire.

Cette approche se différencie d'une politique culturelle tentant soit de faire émerger des villes muséales, soit d'y instaurer, par le prisme événementiel et festif, des animations urbaines censées apporter un « supplément d'âme » aux espaces urbains, de les doter de nouvelles « ambiances festives » pour en lisser l'image. Les démarches artistiques que nous étudions ici poussent l'artiste à s'engager « authentiquement dans la cité, lorsqu'il choisit son lieu, ses matériaux, son moment pour prendre la parole là où on ne l'attend pas, sans se soucier d'égayer l'espace urbain »<sup>268</sup>. Ces processus permettent de redécouvrir les espaces ordinaires, d'y rechercher les « essences »<sup>269</sup>, de les habiter

<sup>266</sup> Extrait de la conférence « Qu'est-ce que l'acte de création ? » donnée dans le cadre des Mardis de la fondation Femis, 17 mai 1987. Source: Deleuze, G. (2016, août 1). *Qu'est-ce que l'acte de création ?* Le Monde diplomatique. <https://www.monde-diplomatique.fr/mav/148/DELEUZE/56032>

<sup>267</sup> Saez, J.-P., & Pignot, L. (2021). Ce que les arts nous disent de la transformation du monde. *L'observatoire la revue des politiques culturelles*.

<sup>268</sup> Escorne, M. (2015). *Art à même la ville*. Presses Universitaires Bordeaux.

<sup>269</sup> Merleau-Ponty, M. (2001). *La Phénoménologie de la Perception* (Gallimard).

autrement et poétiquement. Ils « transfigurent le banal et confrontent les sensibilités. »<sup>270</sup> En effet, Latour précise que « la faiblesse de toute pensée politique, qui ne s'appuie pas sur l'art, est qu'elle ne sait tout simplement pas comment se rendre sensible. Elle ignore en quelque sorte la situation »<sup>271</sup>.

Pour qu'ils puissent constituer des espaces de reliance, interagissant avec le lieu et ses habitants, ces projets doivent pouvoir interpeller, échanger et communiquer avec les acteurs de ces espaces, et s'adapter aux textes, aux symboles et aux récits qui les constituent. Ces propositions artistiques ne cherchent pas à s'imposer dans la cité, ou à nécessairement focaliser l'attention sur elles, mais y introduisent des lieux d'échanges « [...] où tout le monde peut faire entendre ce qu'il a à dire, quelle que soit finalement l'opinion qui s'exprime »<sup>272</sup>. Ces médiations artistiques jouent ainsi le rôle de la table<sup>273</sup> d'Arendt qui constitue un socle communicationnel séparant et reliant à la fois les différents habitants de ces espaces. Elles permettent de réinvestir ludiquement la ville en s'opposant à l'uniformisation des espaces-temps dont parle Debord (1967) dans « La société du spectacle ». En s'éloignant d'une mise en spectacle de la société, à laquelle l'individu ne prend part que par l'achat et la consommation, ces propositions, très généralement gratuites et dont il est souvent difficile de limiter l'accès ou du moins la visibilité, transforment le rapport de l'être à son milieu, introduisant de nouvelles modalités critiques d'habiter les lieux et d'être habité par eux.

Ces projets artistiques dans les espaces urbains peuvent transformer et transcender le réel, en questionnant, par des actions concrètes, l'ordre des choses et le partage du sensible, comme présenté par Rancière (2000). En produisant de nouveaux récits et de nouvelles modalités de présence en ville, ils sortent des cadres habituels, agissent sur le réel et bâtissent des mondes différents, plus hospitaliers, plus humains (Chevance, 2021).

L'impact de ce calque artistique appliqué à la ville ne se limite pas à la simple dimension spatiale mais agit aussi dans le temps. Même si cette recherche se focalise sur les projets éphémères qui se déploient dans les espaces urbains, la dimension temporelle reste un élément primordial dans leur construction et leur impact. Que ce soit dans les processus d'élaboration, d'implantation et de médiation par les acteurs en charge de leur mise en place, ou dans leur imprégnation à plus long terme dans la mémoire collective et les imaginaires urbains qu'ils instituent, les temporalités des projets ne se restreignent pas à leur durée de diffusion. Ces projets vacillent en permanence entre l'intempestif et l'intemporel (Marinier, 2021). « [...] il faut beaucoup d'ambition, mais aussi d'attention et de constance, donc de temps, et non uniquement

---

<sup>270</sup> Saez, J.-P., & Pignot, L. (2021). Ce que les arts nous disent de la transformation du monde. *L'observatoire la revue des politiques culturelles*.

<sup>271</sup> Latour, B. (2021). Comment les arts peuvent-ils nous aider à réagir à la crise politique et climatique ? *L'Observatoire*, 57(1), 23-26. p.24

<sup>272</sup> *ibid.*

<sup>273</sup> Arendt, H. (2002). *Condition de l'homme moderne*. Pocket.

d'espace, pour que l'œuvre advienne et vive bien dans l'espace public et ainsi, le change»<sup>274</sup>.

Le caractère éphémère de l'œuvre sur le terrain nous semble d'ailleurs ici primordial dans l'activation d'appropriations partagées et renouvelées des espaces urbains. « La ville moderne est l'espace par excellence du transitoire »<sup>275</sup>, précise Ardenne. Les projets artistiques, en se faisant éphémères, accompagnent les transformations sociales et culturelles et recréent des espaces relationnels, miroirs des dynamiques visibles et invisibles animant les espaces urbains (Vahtrapuu, 2013). Ils s'adaptent ainsi à la constante évolution des formes et des modes d'expérimentation urbaines en proposant en permanence de nouvelles situations.

Ces interventions urbaines ne recherchent pas nécessairement le sensationnel, mais tentent de s'insérer dans le sous-texte des villes, en y effectuant des agrandissements et des approfondissements poétiques (au sens de Bachelard). Elles produisent des *zooms* sur des *moments urbains*, sur des scènes de la vie quotidienne, et génèrent ainsi des temps de disponibilité partagés. Les artistes créent parfois des « micro-événements » détournant le regard des passants, les invitant à devenir momentanément usagers d'une œuvre, acteurs d'une situation partagée. Boris Achour, à travers son projet « Action peu », investit les espaces urbains par *petites piqûres*, en essayant de retenir l'attention, d'initier la rencontre entre une pratique, les passants et les lieux. Ce n'est, d'après lui, pas l'acte monstratif qui compte dans la création artistique *in situ*, mais bien les effets qu'elle peut générer.

---

<sup>274</sup> Marinier, L. (2021). Naissance, vie et fin des œuvres. Les temps de l'art dans l'espace public. *L'Observatoire*, 57(1), 109-112. p.112

<sup>275</sup> Ardenne, P. (2009). *Un art contextuel : Création artistique en milieu urbain, en situation, d'intervention, de participation*. Flammarion. p.103



*Fig 28 : Projet Actions-peu/ Action-few - 1993–1997 © Boris Achour<sup>276</sup>*

<sup>276</sup> Source: <https://borisachour.net/oeuvres-works/actions-peu-actions-few-1993-1997/>

### 3.2. Images et imaginaires urbains

« *La matière [de la ville] est désormais composite entre le bâti, le verre, les lumières, les machines et les images* » Alain Mons<sup>277</sup>

Ces processus, facilitant une démocratisation des projets artistiques qui sortent des lieux dédiés pour s'offrir à un public plus large, se voient cependant souvent confrontés à la cacophonie des images et des signes qui peuplent les espaces urbains. Ces propositions artistiques peuvent facilement se perdre dans les textes des villes (Escorne, 2015), passer inaperçues pour le public, ou au contraire faire face à une opinion publique réfractaire. « Le risque et la contrainte sont [...] intrinsèquement liés à l'art infiltré dans la cité »<sup>278</sup>. Cet art de la *contre-information* (Saez, 2021) ne cherche pas à complexifier la lecture de l'urbain, mais au contraire à la rendre plus accessible, plus participative, à mettre en exergue certains composants et récits de la ville. Il cherche à multiplier les regards, à se détacher d'un ordinaire restrictif « qui a semblé avoir cessé à jamais de nous étonner »<sup>279</sup>.

Ces événements ou micro-événements perturbent les parcours habituels et les positionnements des corps, modifient les distanciations énoncées par les principes de la proxémie<sup>280</sup>, opérant parfois un véritable dépaysement, transformant les perceptions ordinaires, transfigurant même les représentations des lieux. Ces expériences urbaines produisent de nouvelles images facilement décriptables et partageables par les participants. Elles introduisent une autre manière d'être-là : un *être-là-et-ailleurs*. « Que peut encore devenir l'homme d'habitat, qu'est l'être humain s'il fait l'expérience du fait que l'habitat signifie la capacité d'être ici et ailleurs »<sup>281</sup>, précise Peter Sloterdijk.

L'*être-là-et-ailleurs*, tout en restant connecté au lieu dans lequel il est présent, acquiert une accessibilité à des mondes virtuels, à des imaginaires urbains proposés par les artistes. « Un foisonnement continu ou sporadique »<sup>282</sup> s'opère alors chez ces sujets spatiaux, entre les lieux qu'ils arpentent et les images mentales que les projets artistiques produisent. Les images générées forment et déforment les déplacements et les parcours des participants dans l'espace, y assignant de nouvelles significations, initiant des formes d'appropriation individuelles et collectives inédites des lieux. Ces expérimentations artistiques spatiales et urbaines laissent les traces mentales et

---

<sup>277</sup> Mons, A. (2013). *Les Lieux du sensible. Villes, hommes, images*. Cnrs.

<sup>278</sup> Escorne, M. (2015). *Art à même la ville*. Presses Universitaires Bordeaux.

<sup>279</sup> Perec, G. (1989). *L'Infra-ordinaire*. Seuil. p.11

<sup>280</sup> « Edward T. Hall, théoricien de la "proxémie", démontre que nous habitons des « mondes sensibles différents » et que, selon notre culture, les distances que nous maintenons entre nous et les autres varient. » Source: Paquot, T. (2006). *Des corps urbains*. Autrement.

<sup>281</sup> Peter Sloterdijk, cité dans Mons, A. (2013). *Les Lieux du sensible. Villes, hommes, images*. Cnrs.

<sup>282</sup> Mons, A. (2013). *Les Lieux du sensible. Villes, hommes, images*. Cnrs.

symboliques nécessaires à l'émergence de nouvelles pratiques, de nouvelles modalités relationnelles, invitant occasionnellement d'autres publics à y participer.

Ces projets ne prétendent, de ce fait, pas toucher ou concerner directement l'intégralité des habitants d'un lieu, mais cherchent à y faire apparaître progressivement des zones relationnelles et communicationnelles, des lieux de débat, renouvelant par la multiplication des expérimentations artistiques la matrice urbaine.

Ces visions qualitatives de l'espace que proposent les artistes sont ainsi catalysatrices de vie sociale et de revitalisation des espaces urbains. En plus d'être *in situ*, et donc en relation directe avec les contextes qui les accueillent, ces créations artistiques appliquées aux espaces des villes sont *in vivo*, impliquant également les habitants des lieux de diverses manières. Qu'ils prennent part au projet en tant que spectateurs passifs, qu'ils soient impliqués dans les processus d'écriture et d'élaboration, qu'ils y participent de manière active, ou qu'ils alimentent les échanges autour des thématiques proposées par les artistes (et cela même après le temps de diffusion du projet), ils participent activement, au travers des médiations artistiques, à la construction des mondes virtuels partagés, à des espaces publics symboliques. « L'«imageabilité environnementale» ou la capacité à susciter une image cognitive claire et pertinente (Lynch, 1960), ainsi que l'«imageabilité sociale» ou les caractéristiques de toutes significations socialement créées et des attributs spatiaux (Stokols, 1981), sont deux des caractéristiques de base qui définissent un espace urbain symbolique »<sup>283</sup>.

Ces espaces, peuplés de récits, d'images et de traces, permettent au public de se lier à leur environnement urbain, en y associant de nouvelles significations partagées. Les participants de ces groupes, se percevant, le temps du projet artistique, comme égaux, s'identifient collectivement à cet espace hybride (constitué de dimensions symboliques et physiques communes). Leurs regards constituent autant de réinterprétations plurielles et diversifiées de ces actions artistiques, « plaçant ainsi les sujets en résonance et en correspondance avec l'artiste et son monde revisité de façon multiple »<sup>284</sup>.

---

<sup>283</sup> « The “environmental imageability” or capacity to elicit a clear and relevant cognitive image (Lynch, 1960) thus as the “social imageability” or characteristics of the set of meanings socially created and spacial attributes (Stokols, 1981) are two of the basic characteristics to define a symbolic urban space.» Valera, S. (2005). Public Space and Social Identity. In *Urban Regeneration. A challenge for Public Art [1999]. Edition 2005.* <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.2316.7125>

<sup>284</sup> Mathieu, I. (2012). Jeu de rôles. La médiation culturelle comme facteur de transformation sociale. In P. F. Bonnet F. (Éd.), *Acteurs, Auteurs, Spectateurs ? Quelle place et quel(s) rôle(s) pour les individus et les groupes au sein des dispositifs et des processus communicationnels ?* 285-294. CIMEOS-COSMOS. <https://hal.science/hal-01136760>

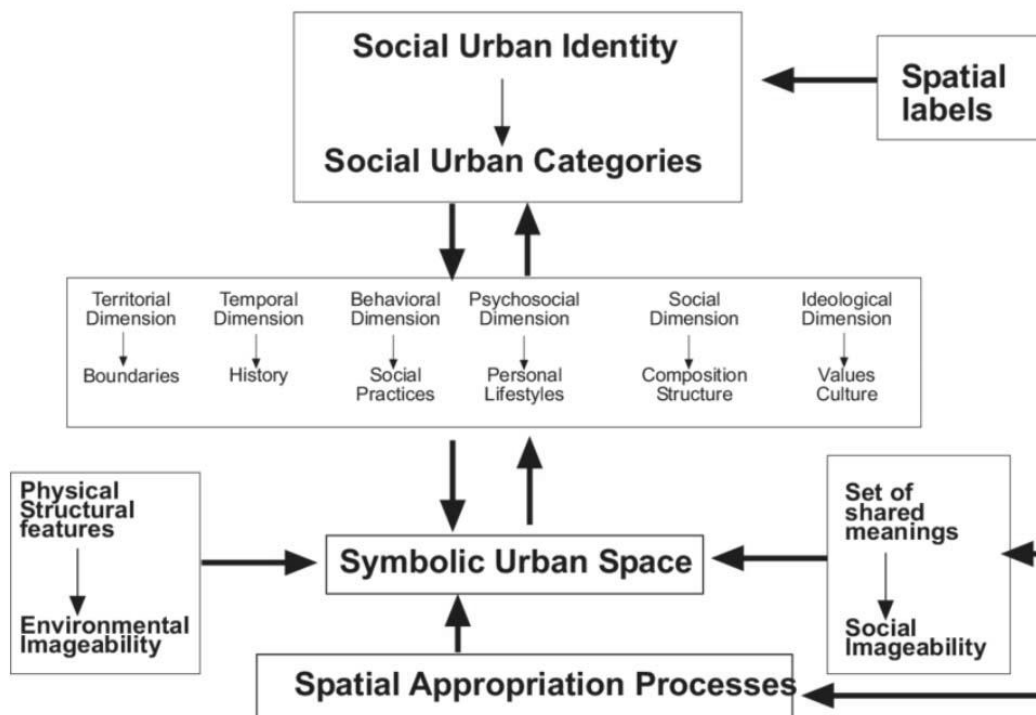


Fig 29 : Les processus de fabrication des espaces publics symboliques © Sergi Valera<sup>285</sup>

Ces espaces urbains symboliques favorisent ainsi des imbrications importantes entre les lieux et les médiations qui s’y produisent. À l’instar de Tschumi, qui relie l’architecture aux événements et actions qui s’y déroulent (« Our work argued that architecture could not be dissociated from the events that “happened” in it »<sup>286</sup>), ces médiations artistiques nous semblent essentielles pour une production des espaces publics par et pour les habitants.

<sup>285</sup> Source: Valera, S. (2005). Public Space and Social Identity. In *Urban Regeneration. A challenge for Public Art [1999]. Edition 2005.*

<sup>286</sup> Tschumi, B. (1983). Spaces and Events. *The Discourse of Events. Architectural Association*, 6-11.

### 3.3. Expériences sensibles et ambiances partagées

*« Si l'ambiance est difficile à décrire et à mettre en mots, elle n'est pas pour autant inexprimable. Si tel était le cas, on ne pourrait pas distinguer une ambiance d'une autre et l'idée même d'ambiance n'aurait pas lieu d'être. L'ambiance est d'autant plus exprimable qu'elle se prête à des variations et des modulations, à des ruptures et des surprises. Mais encore, l'ambiance n'est pas seulement exprimable, elle est elle-même expression du lieu dans lequel elle s'instaure ».* Jean Paul Thibaud<sup>287</sup>

Les actions artistiques ne sont donc pas comprises dans leur seule capacité événementielle et festive, mais dans leur possibilité de produire des espaces relationnels et de façonner de nouvelles formes de sensible partagées. Ces « éprouver en commun » s'inscrivent dans des tissages complexes entre « le plan existentiel (empathie à l'égard du monde ambiant), le plan contextuel (degré de présence à la situation) et le plan interactionnel (forme de sociabilité exprimée dans la tonalité) »<sup>288</sup>. Ces tonalités affectives, qui modifient les manières d'être ensemble et dotent les lieux de nouvelles qualités sensibles et symboliques, génèrent des « ambiances ressenties » dans le domaine du partageable. Les ambiances, en effet, intègrent une approche subjective fortement liée à une expérimentation sensible d'un individu. Elles se définissent par la symbiose des expériences corporelles et sensibles des lieux et de tous les éléments atmosphériques qui les constituent. Nous privilégions ici les « ambiances partagées » ou les « unités d'ambiance » que peuvent générer des médiations artistiques, dans leurs capacités de résonance, de syntonie et de reliance, permettant de faire vibrer momentanément tout individu impliqué avec un collectif de participants (qui se constitue en public) et un lieu urbain. En effet, l'ambiance partagée met collectivement les cultures ordinaires à l'épreuve du sensible et questionne ainsi les enjeux sociétaux par le prisme des expériences esthétiques des lieux (Thibaud & Cristiane, 2013).

Ces ambiances constituent ainsi une membrane interactionnelle, où il ne suffit pas d'être simplement co-localisé dans un même lieu, mais où il est nécessaire de conscientiser et de ressentir des présences partagées à travers une même situation. Les expérimentations communes des espaces sensibles génèrent donc des phénomènes d'immersion (constitutifs des mondes virtuels) dans des environnements hybrides, urbains et imaginaires, proposant, à travers des ambiances sensorielles, des expressions inédites et actuelles des manières d'habiter. Se réapproprié un lieu, le réactiver par des actions habitantes et participatives, sous-entend une reconnaissance sensorielle de ces ambiances.

---

<sup>287</sup> Thibaud, J.-P. (2002). L'horizon des ambiances urbaines. *Communications*, 73(1), 185-201. p.196

<sup>288</sup> Thibaud, J.-P., & Cristiane, R. D. (2013). *Ambiances Urbaines en Partage : Pour une Écologie Sociale de la Ville...* (1er édition). MétisPresses.

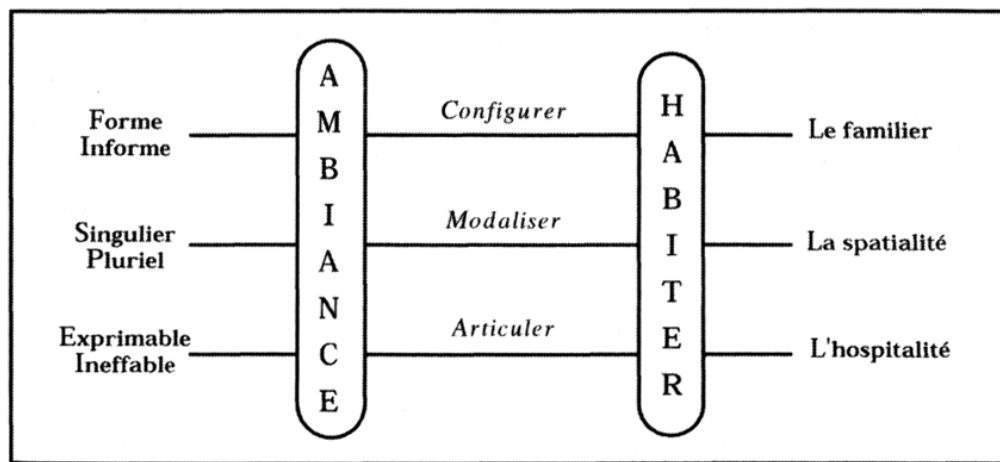


Fig 30 : La notion d'ambiance © Jean Paul Thibaud<sup>289</sup>

Thibaud (2002) précise ainsi trois paramètres qui relient intrinsèquement les ambiances aux modalités de l'habiter. D'abord, habiter, c'est configurer les rapports de familiarité avec le monde, en qualifiant les milieux et les environnements et en leur donnant sens. L'ambiance, en configurant l'environnement et en le mettant en forme, permet aux participants de s'y familiariser, de le reconnaître et de s'y reconnaître. Ensuite, l'habiter passe par des modalisations spatiales des corps qui expérimentent les espaces de manière sensible. Les sens s'intègrent dans une dynamique d'ensemble, rendant les ambiances indivisibles et saisissables dans leur globalité. Enfin, l'habiter engage aussi des processus d'articulation entre l'ensemble des participants du lieu pour y assurer les conditions d'hospitalité et de reconnaissance mutuelle. L'ambiance partagée met ainsi en avant « ce pouvoir expressif constitutif de l'être-ensemble »<sup>290</sup>.

Ces conditions de l'habiter ne remettent cependant pas en cause la capacité des projets artistiques à réintroduire une dimension d'étrangeté, d'expériences déstabilisantes et dépaysantes (Thibaud & Cristiane, 2013), des labyrinthes parfois inquiétants, et « des univers féeriques et enchantés » (Escorne, 2015) dans la découverte de l'urbain. Ces nouveaux calques, qui déstabilisent les parcours quotidiens et habituels, sont essentiels dans la réactivation permanente des processus d'appropriation et de familiarisation par de nouveaux publics. Ils remettent à jour les ambiances et façonnent des imbrications renouvelées avec les lieux urbains. Les conditions de l'habitabilité ne peuvent s'inscrire dans des images et des ambiances stables et figées, ni dans une familiarisation unique et perpétuelle, mais doivent pouvoir se réactualiser et ainsi favoriser un rapport renouvelé, attentif, sensible et actif avec les espaces urbains et leurs acteurs.

<sup>289</sup> Source: Thibaud, J.-P. (2002). L'horizon des ambiances urbaines. *Communications*, 73(1), 185-201.

<sup>290</sup> *ibid.*

Il est important de souligner l'importance des paradigmes expérientiels dans l'appropriation symbolique et physique d'un lieu, ainsi que dans l'émergence des conditions qui le rendent habitable et hospitalier. Plusieurs critères interviennent pour déterminer son habitabilité, dont l'accessibilité à des publics divers et hétérogènes, les appropriations indéfiniment renouvelées de ces composantes physiques et symboliques, et les conditions de participation des habitants, qui revêtent plusieurs modalités et permettent de former des publics de concernés, devenus artisans et producteurs d'espaces relationnels. Ces paradigmes expérientiels, en renouvelant l'habitabilité des lieux, permettent ainsi d'activer des espaces publics protéiformes, nœuds entre les mondes actuels et virtuels.

Nous émettons l'hypothèse que les expériences sensibles et perceptives générées par les médiations artistiques et culturelles jouent un rôle clé dans le renouvellement des images et imaginaires urbains, la multiplication des espaces relationnels et interactionnels, et la création d'ambiances partagées. Ces médiations favorisent l'émergence d'expériences en symbiose avec les espaces et leurs habitants, contribuant ainsi à des environnements plus inclusifs et hospitaliers, et réactivant des espaces de transactions entre habitants et lieux. Elles permettent donc de concevoir des espaces publics propices au bien-être de la cité.

Le corpus de projets examiné dans cette recherche, à partir des cadres théoriques exposés dans ces deux premiers chapitres, a permis d'observer les conditions d'habitabilité que ces projets/actions favorisent et d'explorer les opportunités d'émergence d'espaces publics accueillants. Le cahier méthodologique introduit avant l'ouverture précisera la mise en place de ce corpus, grâce au dispositif CIFRE, le choix des projets observés, ainsi que la construction de la méthodologie d'observation et d'analyse.

# **Cahier méthodologique**

bénéficiant d'une démarche partenariale avec  
l'Atelline dans le cadre d'une CIFRE

## Sommaire du cahier méthodologique :

1. Mise en place du contrat CIFRE	120
1. Choix du partenaire et construction du dispositif de recherche	123
2. Positionnement de recherche et co-construction des projets	127
2. Projets artistiques et modalités de recherche	130
1. Définition de la notion de projet	130
2. Critères de sélection des projets	132
3. Présentation des projets et implication scientifique	138
3. Les critères d'observations et hypothèses de recherche	142
1. Hypothèses de recherche	142
2. Les changements physiques et symboliques dans l'espace	143
3. Appropriations habitantes des espaces urbains	145

## 1. Mise en place du contrat CIFRE

*« Les projets artistiques in-situ, en espace non dédiés, sont des projets qui s'écrivent à quatre mains, entre équipe artistique et structure qui les accueille »* Nicolas Hérédia<sup>291</sup>

L'étude des ambiances urbaines partagées, visant à créer des espaces publics inclusifs et accueillants, doit privilégier une expérimentation active dans des contextes socio-urbains pluriels. Cette recherche s'appuie sur une approche empirique permettant d'observer les différentes phases de déploiement des médiations artistiques. Il est en effet essentiel d'étudier ce déploiement sur le terrain avec l'ensemble des acteurs concernés, d'examiner leur implantation technique et pratique dans des contextes actuels, et d'en analyser les répercussions.

Plusieurs réflexions préliminaires et actions préparatoires émergent rapidement lors de la mise en place du terrain d'étude, afin de mieux comprendre le rôle, la construction et les impacts de ces médiations artistiques. Ces intentions ont animé la recherche et esquissent quelques hypothèses de réponses aux questionnements posés en début de thèse. Il nous semble ici important de les consigner pour expliciter la mise en place du dispositif CIFRE. Ces quelques réflexions ont d'ailleurs été déterminantes dans la construction du terrain et de la méthodologie d'observation et d'analyse :

- Accompagner la construction de projets dans les espaces urbains où les habitants pourront participer de manière active au processus créatif. Le but étant de pouvoir étudier les outils mis à leur disposition pour s'appropriier les espaces de rencontre et s'insérer dans la création de nouveaux espaces publics hybrides et transformables.  
Une participation active et une implication réelle dans l'ensemble des étapes de construction et de déploiement du projet s'est imposée pour jauger et modifier, au fur et à mesure du processus, les modalités participatives et observer directement leurs impacts.
- Observer et documenter les rapports qui s'établissent entre des œuvres artistiques, les artistes qui les portent, les habitants et le territoire. Il est alors intéressant de pouvoir étudier les différentes phases de déploiement du projet.
- Initier la rencontre avec des acteurs du territoire, proposer des nouvelles visions et conceptions urbaines au travers de projets artistiques et/ou participatifs, favorisant un déploiement culturel et artistique dans différentes typologies

---

<sup>291</sup> Extrait de l'entretien réalisé dans le cadre de cette thèse avec Nicolas Hérédia, directeur artistique de la compagnie La Vaste Entreprise le 22/11/2022 à Montpellier.

urbaines. Le but étant de pouvoir étudier l'influence de ces actions dans plusieurs configurations et d'examiner l'impact de nouvelles formes de médiations culturelles dans des espaces partagés souvent délaissés par les politiques culturelles des villes.

- Questionner l'impact à court, moyen et long terme des différentes actions développées dans les espaces urbains. En effet l'étude des traces que laissent ces interventions souvent ponctuelles et éphémères en ville est déterminante pour saisir les imaginaires communs et instituants s'inscrivant dans la création de nouveaux paysages urbains inclusifs et permettant une hybridation perpétuellement renouvelée de ces espaces.
- Observer et qualifier les nouveaux états de disponibilité offerts par ces médiations artistiques aux différents acteurs et usagers de ces espaces partagés, questionner les équipes, porteuses de ces propositions, sur les modalités réflexives et pratiques nécessaires pour donner à revoir les espaces urbains et enclencher une attention active du public se constituant en groupe. Cela permet aussi de questionner les nouveaux espace-temps introduits dans le domaine public au travers des outils numériques et les imbrications possibles entre utilisateurs connectés à leurs sphères interactionnelles privées, usagers co-localisés et lieux urbains.
- Penser une co-construction des médiations numériques et artistiques mettant en avant l'émergence de mondes virtuels pluriels et permettant de concrétiser les relations avec les espaces urbains et actuels.

Ces quelques points soulignent la nécessité d'avoir privilégié une recherche permettant une implication active dans les processus d'implantation des projets. La thèse CIFRE<sup>292</sup> a constitué le bon compromis pour mettre en interrelation une recherche théorique sur les espaces publics et une approche expérientielle et active de productions artisanales (en reprenant la terminologie de Thomas Riffaud) d'espaces publics hospitaliers et inclusifs.

L'intérêt était de ne pas effectuer cette immersion dans des bureaux d'urbanisme ou d'architecture qui se limitent, pour certains, à une définition politicienne des espaces publics et de leurs aménagements, mais de favoriser une réelle approche transdisciplinaire autour de ces questions (approche que nous défendons dans la définition des espaces publics). Faire ce *pas de côté* est apparu primordial pour

---

<sup>292</sup> CIFRE pour Convention Industrielle de Formation par la REcherche. « Son objectif est de favoriser le développement de la recherche partenariale publique-privée et de placer les doctorants dans des conditions d'emploi. Il repose sur l'association de quatre acteurs : l'entreprise, le laboratoire de recherche académique, le doctorant et l'ANRT ». <https://www.anrt.asso.fr/fr/le-dispositif-cifre-7844>

comprendre et assimiler d'autres manières d'appréhender, d'étudier et de travailler le maillage urbain, de mettre en avant d'autres acteurs des urbanités essentiels à l'activation des espaces publics. Ce n'est pas la construction physique du projet urbain qui intéresse ici mais bien sa fabrication symbolique et les catalyseurs de son renouvellement permanent.

## 1. Choix du partenaire et construction du dispositif de recherche

Pour mettre en place le dispositif d'actions nécessaire pour cette recherche, le *bon lieu* devait pouvoir accompagner les réflexions initiées autour de la question des espaces publics tout en permettant le déploiement des expérimentations sur le terrain. Ces applications *in-situ* devaient aussi favoriser les relations nécessaires entre les différents acteurs de l'urbanisme et des approches plurielles d'investissements du territoire des villes. Accompagner une seule équipe artistique dans le déploiement d'un projet sur plusieurs territoires, semblait ainsi limiter l'analyse à une seule vision artistique, et mettre de côté une vision plus technique et pratique des enjeux politiques des appropriations artistiques temporaires des lieux. Centrer l'approche sur un regard purement événementiel risquait aussi de limiter l'analyse à des dispositifs d'*animation politique* du territoire, et de limiter l'intérêt pour la fabrique urbaine et les conditions d'habitabilité des villes.

C'est vers des *structures culturelles des arts en espace public*, que l'attention va alors se porter. Ces structures proposent de nouvelles modalités de constructions participatives des imaginaires urbains et génèrent des spatialités publiques par le prisme artistique. Elles ne privilégient pas nécessairement une approche événementielle en ville, mais cherche à investir le territoire en réactualisant les liens entre les lieux et leurs habitants. Ces activateurs d'espaces proposent des appropriations urbaines à différentes échelles et différentes temporalités, ne cherchant pas uniquement à convoquer un public (inviter un public d'initiés), mais à faire participer les habitants des territoires investis. Ces lieux deviennent des espaces de production d'urbanités plurielles et inclusives. Ils permettent aussi de réunir différents acteurs de l'urbanisme et d'en former de nouveaux. Le déploiement des projets sur un territoire oblige de ce fait de composer entre équipes artistiques porteuses des projets, instances politiques, habitants et usagers du lieu.

Sur le territoire montpellierain, le projet de l'Atelline, structure culturelle qui acquiert le statut de scène conventionnée en 2023, retient rapidement l'attention. La structure est reconnue dans sa capacité d'accompagnement dramaturgiques de la création des projets artistiques destinés aux espaces publics et aux lieux non dédiés (terminologie sur laquelle nous insistons d'ailleurs dans l'analyse des résultats et la préparation des entretiens avec les équipes artistiques) mais aussi dans le « renouvellement et de l'hybridation des formes et des écritures pour l'espace public, [...] au soutien et à la diffusion des œuvres et des artistes qui ont choisi d'investir l'espace public – dans sa dimension physique, symbolique, politique – comme terrain d'écriture, de jeu et d'expérimentation »<sup>293</sup>. La particularité de son projet est qu'elle favorise tout autant l'accompagnement et la diffusion de projets artistiques qui investissent les espaces urbains, que les expérimentations qui traitent des urbanités et des spatialités de la ville.

---

<sup>293</sup> Source: Présentation du projet de l'Atelline via le site: <https://www.latelline.org/>

La création in-situ n'y est pas considérée comme un champ disciplinaire, se revendiquant d'ailleurs comme transdisciplinaire (mélangeant plusieurs esthétiques, plusieurs formes et plusieurs champs disciplinaires : théâtre, danse, cirque, création sonore etc...). Elle regroupe de ce fait l'ensemble des projets artistiques contextuels, détournant des espaces aménagés, urbains, partagés ou non dédiés, les utilisant comme support, terrain et médium.

L'implantation de l'Atelline à Juvignac, dans une zone péri-urbaine, tout comme l'implication et la diffusion des propositions artistiques sur l'ensemble de la métropole montpelliéraine, permet d'élargir le cadre d'étude à des zones dépourvues, pour certaines de véritables réflexions urbaines, et offrant des terrains propices aux expérimentations artistiques. Nous approfondissons d'ailleurs, dans l'analyse des différents projets, les inégalités d'accès à des espaces hospitaliers et inclusifs et aux possibilités d'y activer des espaces publics.

Le projet de l'Atelline se structure autour de trois fabriques:

- **la fabrique de la création :**

Cette fabrique englobe le travail de soutien et d'accompagnement de la création artistique (sous forme d'accueil en résidences, de laboratoire de recherche, de résidences d'accompagnements dramaturgiques) de production et de diffusion sur l'ensemble du territoire de la métropole montpelliéraine (dans le cadre d'une programmation annuelle *les Escapes Métropolitaines*).

- **la fabrique du regard :**

Fabrique à partir de laquelle une démarche « de sensibilisation multigénérationnelle et d'actions d'éducation artistique et culturelle avec la volonté de créer du lien social et du dialogue par le prisme artistique »<sup>294</sup>.

- **la fabrique des paysages :**

Cette fabrique « accueille toutes les actions et les projets relevant d'un croisement de regards, de compétences et d'approches sur des questions liées à l'espace public, l'aménagement des territoires, liens entre artistes, professionnels, chercheurs, projets d'urbanisme culturel, favorisant la rencontre entre artistes et territoires. Il s'agit ici de tendre avec persévérance vers des espaces publics expérientiels, inclusifs, dialectiques, hospitaliers, sensibles »<sup>295</sup>.

C'est donc plus spécifiquement autour de cette troisième fabrique que s'est co-construit le projet de la CIFRE, permettant de concilier les attentes du projet de recherche et les axes thématiques proposés par l'Atelline.

---

<sup>294</sup> Source: Présentation du projet de l'Atelline via le site: <https://www.latelline.org/>

<sup>295</sup> *ibid.*

Deux modes opératoires ont été imaginés dans l'étude, l'observation et la mise en place des projets:

### 1.1. Accompagnement et diffusion de projets artistiques

Le travail d'accompagnement dramaturgique, de production et de diffusion de divers projets artistiques, fait de l'Atelline un vrai lieu de brassage et d'échanges entre artistes, porteurs de projets et acteurs urbains. Le suivi qui s'effectue (dès leurs phases d'écritures et de création pour certains au travers de dispositifs d'accompagnement à l'écriture <sup>296</sup>) jusqu'à leur implantation sur le terrain, permet de ce fait d'observer les différentes phases créatives et techniques spécifiques à chacun des projets, d'analyser les différentes étapes de leur inscription dans un territoire (travail soigneusement mené par l'Atelline, au travers de temps de repérages, d'un travail préparatif de médiation avec les habitants, et des procédés administratifs avec les instances politiques et urbaines), ainsi que les moments de représentation avec des publics.

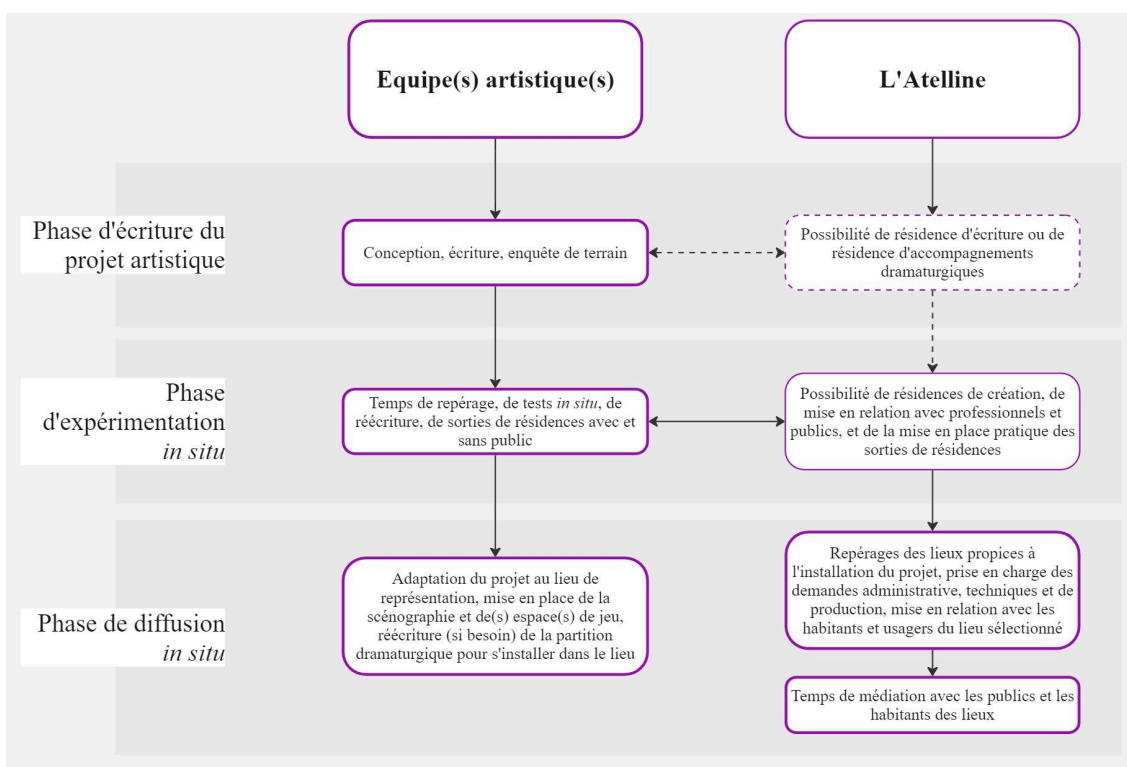


Fig 31 : Méthodologie de recherche des projets portés par des compagnies artistiques ©

Marc El Samrani

<sup>296</sup> L'Atelline propose deux dispositifs d'accompagnement à l'écriture (3 Jours à l'Hôtel des Postes et Agiter Avant Emploi) ainsi que plusieurs accueils en résidences tout au long de l'année.

## 1.2. Mise en place et développement de projets portant sur les espaces publics

La fabrique des Paysages de l'Atelline permet la mise en place d'un tout autre type de projets offrant des modalités d'observation et d'action très différentes. Contrairement aux propositions des équipes artistiques accompagnées et diffusées par l'Atelline, ceux-ci sont créés et montés par la structure, sur des thématiques de recherche autour de la ville, des urbanités et des paysages. L'Atelline fait alors appel dépendamment des besoins et des attentes de chaque projet à des artistes pour accompagner et faire évoluer les propositions. Ces dernières ne sont d'ailleurs pas uniquement diffusées en espace aménagés et en espaces non dédiés, pouvant s'installer dans des espaces habités et habitués à accueillir de tels dispositifs artistiques. Elles viennent cependant questionner activement les rapports aux architectures de la ville et entretiennent les débats autour des espaces publics. Cette fabrique permet aussi l'organisation de rencontres et de séminaires interdisciplinaires autour de ces mêmes questionnements. Elle crée et active ainsi des passerelles nécessaires entre les différentes disciplines qui façonnent et produisent les conditions d'habitabilité de la ville.

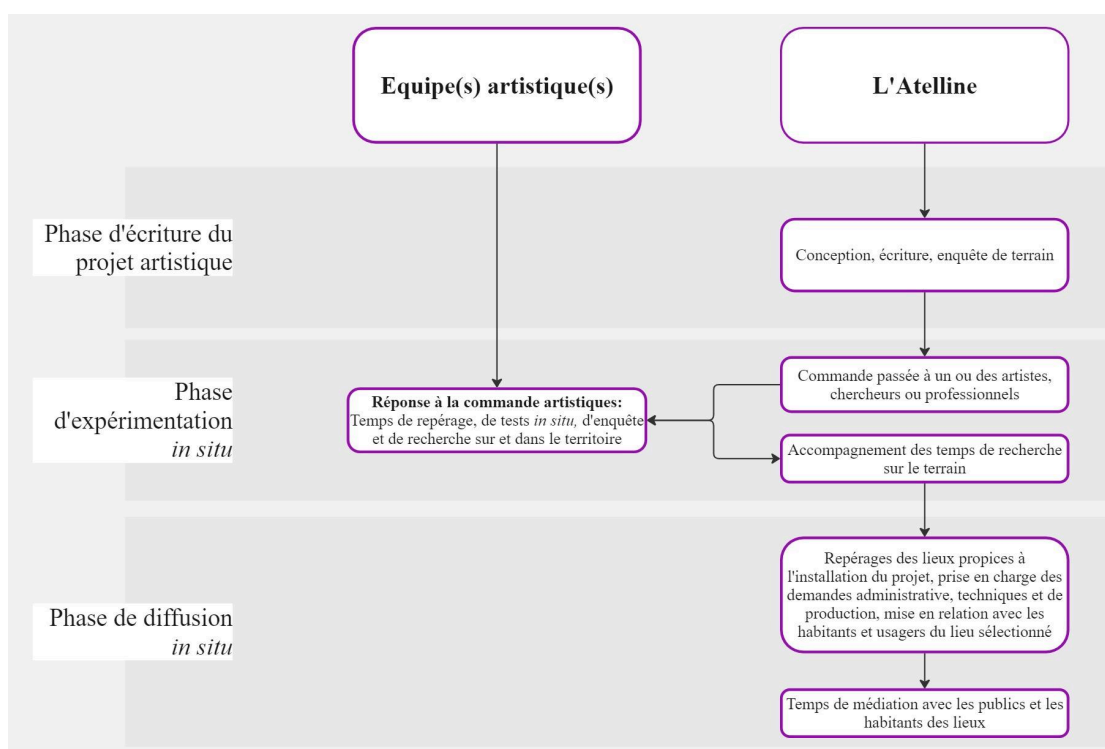


Fig 32 : Méthodologie de recherche des projets portés par l'Atelline © Marc El Samrani

## 2. Positionnement de recherche et co-construction des projets

Pendant la mise en place des objectifs et des modalités du projet de recherche avec l'Atelline, il était essentiel de réfléchir au positionnement scientifique à adopter pour effectuer les observations et les analyses nécessaires, tout en permettant une vraie implication dans le déploiement des différents projets sur le terrain.

Pour accompagner chacune des étapes mises en évidence dans les différentes typologies de co-création, d'accompagnement et de diffusion de projet porté par la structure, un premier dispositif d'observation est monté en s'adaptant aux besoins des étapes du projet artistique.

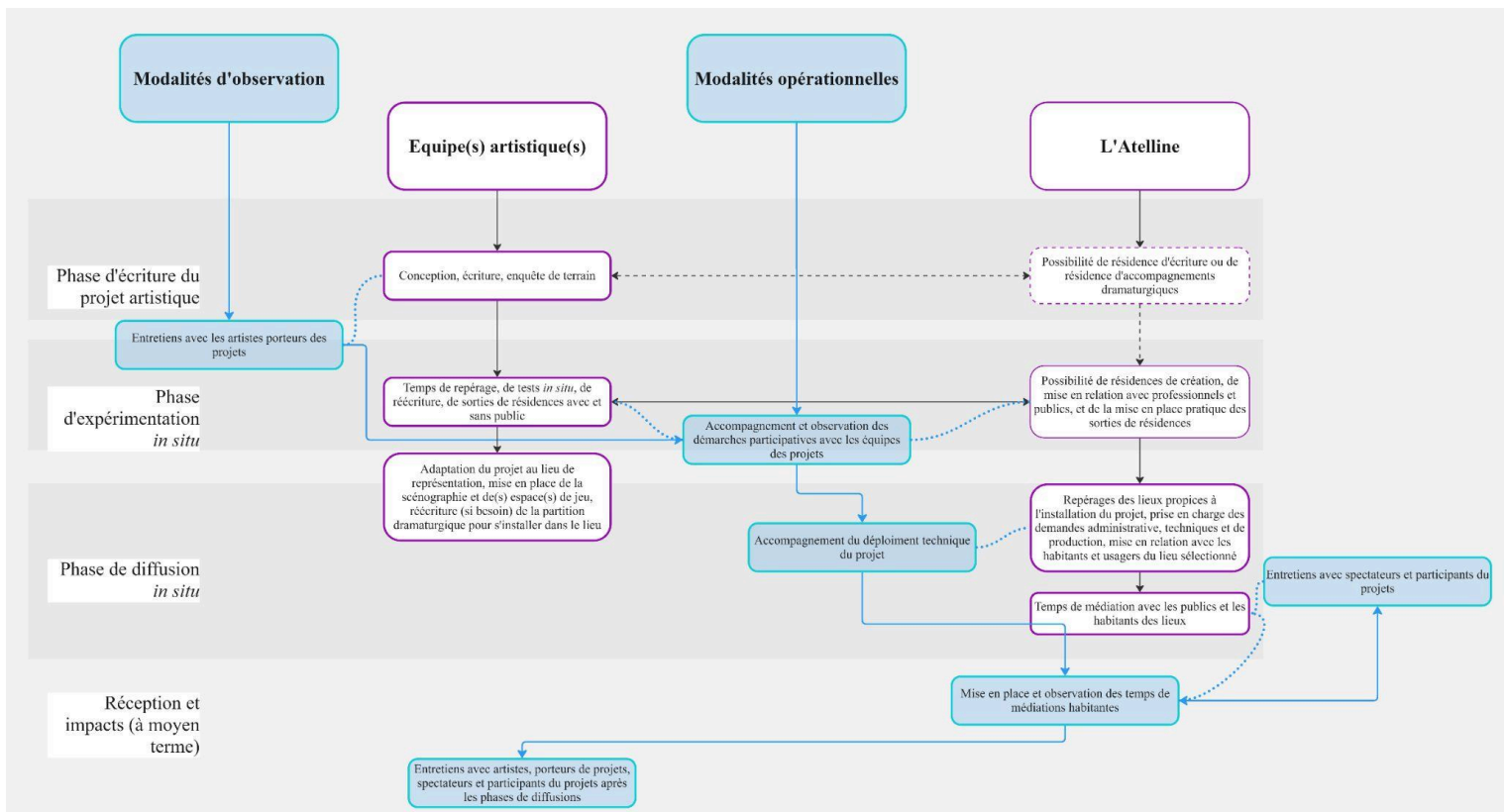


Fig 33 : Positionnements de recherche : Implications et observations des projets artistiques

© Marc El Samrani

Plusieurs phases d'entretiens et d'observations ont été réalisées. La liste des entretiens, leur retranscription et les fiches projets sont consultables dans la partie annexe.

a) **Phase d'écriture du projet artistique**

**Entretiens avec les porteurs de projets**

Plusieurs rencontres sont organisées avec les artistes porteurs de projet pour comprendre l'élaboration des propositions artistiques, leurs relations avec les espaces aménagés et extérieurs et les modalités de production de nouveaux récits et de nouveaux imaginaires urbains partagés. Ces premiers entretiens permettent de comprendre les relations que doit tisser le projet entre les espaces physiques investis, les habitants du lieu, les instances politiques et les publics. Ils favorisent aussi une recontextualisation de l'acte de création artistique *in situ*, en se questionnant sur les possibilités de fabrication d'espaces interstices, et sur le rôle des artistes dans l'activation des espaces publics. Ces entretiens ont été de ce fait généralisés à un grand nombre de porteurs de projets accompagnés par l'Atelline (et ne se restreignent pas aux quelques projets où l'investigation et l'implication ont été poursuivies dans les phases d'application et de diffusion sur le territoire).

**Observations des phases de co-conception**

Dans certains projets de la Fabrique des Paysages, l'implication étant plus importante dans les phases de conception et d'écriture, des enregistrements et des carnets de bords ont été réalisés pour garder en mémoire les différentes étapes de co-création participatives des projets. Ces éléments permettent d'observer les dynamiques de groupe qui ont été initiées dans l'écriture de ces projets et de comprendre les processus d'émergence de nouveaux artisans d'espaces publics.

b) **Phase d'expérimentation *in situ***

**Observations des phases de déploiement des projets**

Des rapports photographiques et des enregistrements sonores sont effectués lors des phases de contextualisation des projets et des étapes de repérages et de médiations effectuées par les équipes artistiques et par l'équipe de l'Atelline. Le but des éléments récoltés est d'observer comment s'effectue l'appropriation progressive des espaces investis par les équipes du projet et parallèlement si les habitants des lieux s'approprient les récits de ces propositions artistiques. Il était aussi intéressant de constater les nouvelles dynamiques habitantes que l'installation même des projets sur le terrain fait émerger.

c) **Phase de diffusion**

**Entretiens et observations pendant les temps de diffusion**

Des rapports photographiques, des enregistrements sonores et des schémas d'implantation et d'impact sur les déplacements et les temps d'arrêt du public et

des passants sont réalisés sur les temps de représentation des projets. Des entretiens avec les publics et les habitants sont effectués sur un délai très court après la diffusion du projet pour récolter les premières impressions. Ces éléments permettent d'observer les impacts directs des propositions artistiques sur les lieux, leurs dynamiques et d'esquisser les espaces partagés qui en émergent.

**d) Réception et traces**

**Entretiens avec publics, habitants, structures porteuses et experts**

Une deuxième phase d'entretiens est réalisée avec du public (ayant préalablement assisté au projet artistique), et les habitants du lieu, pour jauger des traces qui perdurent quelques mois après la diffusion du projet. Des entretiens et des rencontres sont aussi organisés avec des experts et des chercheurs autour de thématiques et des questionnements, en relation avec le sujet de thèse, mis en évidence dans chacun des projets.

## 2. Projets artistiques et modalités de recherche

« [...] tout projet est destiné à engendrer pour une part autre chose que ce qu'il annonçait » Jean-Pierre Boutinet<sup>297</sup>

### 1. Définition de la notion de projet

Le projet admet des caractéristiques et des définitions distinctes, dépendamment des positionnements disciplinaires adoptés. Les projets architecturaux ou urbains, comme parfois énoncés dans les mondes académiques ou professionnels, ne coïncident pas en tout point aux projets artistiques, qui forment le corpus d'étude et qui ont été analysés dans cette thèse.

Avant de présenter les propositions artistiques qui ont été visées par les dispositifs d'observation, ainsi que les différents critères qui justifient ces choix, une définition de la notion de projets s'impose. Il s'agit également d'établir les parallèles nécessaires avec les disciplines architecturales et urbaines.

Dans cette optique, nous adoptons une perspective anthropologique considérant le projet comme « l'une des propriétés essentielles des êtres vivants »<sup>298</sup>. Dans cette réflexion, le projet se construit comme une forme d'action rompant avec les formes traditionnelles de la planification. Alors que l'activité planificatrice est limitée dans le temps, le projet intègre des phases plus longues de mise en œuvre, d'application, de gestion et de réactivation « qui tend à faire de la planification une activité sociale continue »<sup>299</sup>. Le projet est ainsi compris comme un mode d'expression du vivant, puisant ses inspirations dans les faits et actions passés, tout en évitant les répétitions systématiques de formes antérieures condamnant à l'inertie (Boutinet, 2012). La logique de projet fait émerger des figures proactives qui construisent des contre-propositions en dissonance avec l'ordre existant. Cette préoccupation de « faire advenir » de nouvelles modalités de présence et de relation au monde souligne un véritable désir « d'émancipation vis-à-vis de son environnement technique »<sup>300</sup>. Les individus-acteurs réaffirment par projet interposé leur position de sujet actif, habitant des espaces qu'ils produisent, y

---

<sup>297</sup> Boutinet, J.-P. (2012). Mise en perspectives : Penser une anthropologie du projet. In *Anthropologie du projet*, 377-397. Presses Universitaires de France.  
<https://www.cairn.info/anthropologie-du-projet--9782130594611-p-377.htm>

<sup>298</sup> *ibid.*

<sup>299</sup> Pinson, G. (2009). *Gouverner la ville par projet : Urbanisme et gouvernance des villes européennes*, Presses de Science Po, Paris.

<sup>300</sup> Boutinet, J.-P. (2012). Mise en perspectives : Penser une anthropologie du projet. In *Anthropologie du projet*, 377-397. Presses Universitaires de France.  
<https://www.cairn.info/anthropologie-du-projet--9782130594611-p-377.htm>

actualisant en permanence les liens sociaux. « [...] les projets se suivent, se neutralisent les uns les autres, se détruisent eux-mêmes, le suivant ayant pour conséquence de contester le précédent »<sup>301</sup>.

Ces projets convoquent des nouveaux imaginaires instituants, ainsi que de nouvelles pratiques inédites de création et de façonnage de la pensée. Cette pensée dépasse son inscription dans la réalité, la questionne, la remet en cause, répond ainsi à des besoins existentiels et phénoménologiques d'habitabilité. L'acteur est dans l'obligation de négocier en permanence le propos du projet avec l'environnement qui l'accueille et qu'il transforme *in fine*. Cet environnement devient même coproducteur du projet. « Les choix qui constituent le projet apparaissent comme les produits de processus d'interactions, d'ajustements entre acteurs et groupes qui rendent difficile leur imputation et qui risquent de transformer les intentions initiales de cet acteur »<sup>302</sup>. Le projet admet ainsi une transformation des *pratiques d'anticipation*, s'adaptant au caractère imprévisible de l'évolution environnementale et à l'adaptation de ces différents acteurs. La construction même du projet, axée sur une démarche et un processus plutôt que sur une finalité, accepte une révision constante des objectifs engagés (Pinson, 2009).

Cette conception du projet rompt avec une vision linéaire et centrée des phases de l'action et promeut une multiplication des acteurs impliqués. Dans un contexte urbain, ces constructions démocratisées des dispositifs<sup>303</sup>, qui admettent une part d'incertitude et de modulation, deviennent accessibles à une large panoplie d'acteurs, experts et non-experts, qui participent activement au débat et à la fabrication de la cité. Le projet ne peut se restreindre à sa vision architecturale mais doit intégrer une démultiplication des démarches favorisant la redistribution des pouvoirs décisionnaires. Ces projets s'écrivent alors à plusieurs échelles territoriales et à différents niveaux d'impact urbains. De nouvelles orientations de l'action se mettent en place, engageant « [...] des visions d'ensemble qui auront fait l'objet d'un consensus au fil de processus interactifs, itératifs, d'ajustements mutuels entre les acteurs impliqués »<sup>304</sup>.

Les projets artistiques observés participent pleinement à ce façonnage expérientiel et collectif du territoire. Ils rendent accessibles à un grand nombre d'individus-acteurs la participation à une construction partagée des espaces urbains. Ils favorisent ainsi leurs réactivations et leurs réactualisations. Ces projets se définissent par l'opportunité culturelle qu'ils offrent dans le réinvestissement des lieux et par l'aspect

---

<sup>301</sup> *ibid.*

<sup>302</sup> Pinson, G. (2009). *Gouverner la ville par projet : Urbanisme et gouvernance des villes européennes*.

<sup>303</sup> Dispositif compris dans le sens d'Agamben en tant que « Tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants » cité dans Gonzalez, A. (2015). Le dispositif : Pour une introduction. *Marges. Revue d'art contemporain*, 20 <https://doi.org/10.4000/marges.973>

<sup>304</sup> Pinson, G. (2009). *Gouverner la ville par projet : Urbanisme et gouvernance des villes européennes*. Presses de Science Po, Paris.

phénoménologique de l'expérience *in situ* de la ville, contribuant à son évolution permanente. À l'instar des projets architecturaux, ils sont producteurs d'urbanités mais sur des temporalités qui dépassent les temps politiques du projet urbain. Ils s'inscrivent dans les réflexions d'un urbanisme tactique, sans nécessité de réfléchir la production finalisée et inerte d'un espace institutionnalisé.

## 2. Critères de sélection des projets

L'Atelline accompagnant de nombreux projets chaque année, que ce soit pour les différentes résidences d'écritures, dans la programmation des Escapes Métropolitaines ou dans le cadre de la Fabrique des Paysages, il était impossible de suivre de près l'intégralité des propositions artistiques. Même si un intérêt a été porté au travail de la structure d'une manière globale, il semblait intéressant de suivre d'une manière plus approfondie plusieurs projets qui répondent plus directement aux problématiques posées.

Pour sélectionner ces projets, des critères ont été mis en place pendant le dispositif de déploiement de la thèse. Ils permettent d'assurer une diversification des propositions, que ça soit dans la forme, le médium ou les relations aux publics et aux espaces. Ils favorisent aussi une diversification des positionnements de recherche et les degrés d'implication dans les propositions. Ces variations étaient importantes à considérer pour étudier l'impact de projets très différents dans l'activation des espaces publics urbains.

Quatre critères ont été de ce fait privilégiés :

- Le choix du site d'implantation du projet
- Les médias et médiums mis en place
- La nature de la participation habitante
- Les relations avec le public

À partir de ces critères, détaillés ci-dessous, quatre propositions artistiques ont été mises en avant par l'analyse, même si d'autres projets artistiques accompagnés par l'Atelline ont été mentionnés (entre autres suite aux entretiens effectués avec les artistes et les porteurs de projets). Nous privilégions cependant des observations plus approfondies et une implication plus importante dans les projets La Ville à l'envers, Légendes, l'Instant T. et Paysages Intimes<sup>305</sup>. Nous expliquons le choix de ces projets en fonction des quatre critères cités. Les interventions artistiques à Beyrouth évoquées dans l'avant-propos ont été prises comme référentielles pour amorcer un regard comparatif à la fin de cette recherche.

---

<sup>305</sup> cf Fiches projets

## 2.1. Le choix du terrain d'implantation du projet

Nous n'avons pas cherché à privilégier uniquement des projets qui participent au caractère événementiel et « grandiose » mais avons tenté d'étudier les/leurs impacts à différentes échelles urbaines, dans des lieux plus ou moins habitués à accueillir des propositions artistiques. Pour ce faire nous avons privilégié cinq critères qui assurent une diversification des terrains investis :

- a) Échelle : les projets ne s'inscrivent pas uniquement à l'échelle de la ville, impliquant et invitant nécessairement tous ses habitants (comme c'est généralement le cas dans les grands festivals et événements ou les installations artistiques monumentales), mais doivent communiquer avec différentes strates urbaines, oscillants entre places, quartiers, et villes.
- b) Accessibilité : les projets s'installent dans des espaces à différents degrés d'accessibilité pour les habitants des lieux et pour les visiteurs. Ils investissent des lieux plus ou moins accessibles à toute heure par tout type d'usagers, indépendamment du profil social. Nous avons de ce fait pris en compte le statut juridique de ces espaces, les espaces réservés aux piétons, au degré de sécurisation et de surveillance mise en place, ainsi qu'aux dispositifs actifs limitant l'accessibilité à ces espaces.
- c) Appropriation : les espaces investis par les projets artistiques permettent différents types (et niveaux) d'appropriations habitantes et spontanées des lieux (nous nous référons à la définition de l'appropriation apportée dans le deuxième chapitre de cette thèse). Des observations sur le terrain, accompagnées de rapports photographiques (répertoriant les traces et les dynamiques habitantes) et d'entretiens avec les habitants permettent d'évaluer ces possibilités d'appropriation habitante des lieux.
- d) Activité : les espaces sont investis à différents niveaux par des activités humaines diverses. Un regard a été porté sur les activités commerciales et touristiques implantées dans les lieux, ainsi que sur les activités de loisirs et de divertissement pérennes.
- e) Urbanisation : les espaces investis ont été aussi observés au travers des dispositifs d'aménagement proposés et des diverses infrastructures urbaines présentes favorisant l'accueil, le rassemblement et l'installation du(es) public(s).

	<b>Ville à l'Envers</b>	<b>Paysages Intimes</b>	<b>Légendes</b>	<b>L'Instant T.</b>
<b>Lieu d'implantation ou de déploiement</b>	Quelques rues du quartier Delta-Gare de Montpellier	Exposition itinérante dans la métropole montpelliéraine et dispositif numérique	Quartier des Beaux-Arts à Montpellier	Boulevard Bonne Nouvelle - Esplanade Charles-de-Gaulle Montpellier

*Fig 34 : Lieu d'implantation ou de déploiement des projets artistiques © Marc El Samrani*

## 2.2. Les médias et médiums mise en place

Pour observer l'impact de différents types de projets proposés en espaces aménagés et espaces urbains, nous avons privilégié une diversité des formes et des médiums de déploiement des propositions artistiques étudiées. Nous avons de ce fait observé des projets très différents dans la forme artistique proposée (projets photographiques, arts visuels, arts vivants et performance in situ) ainsi qu'une pluralité des dispositifs urbains accueillant ces propositions (collage sur façade, exposition hybride et immersive, déploiement sur des places urbaines, infiltrations dans des espaces non dédiés etc...).

	<b>Ville à l'Envers</b>	<b>Paysages Intimes</b>	<b>Légendes</b>	<b>L'Instant T.</b>
<b>Nature du projet</b>	Affichage éphémère et principe BYOB	Docu-fiction photographique	Installation éphémères	Performance artistique / Happening
<b>Porteur du projet</b>	L'Atelline et Centre d'Art La Fenêtre	L'Atelline	L'Atelline	L'Atelline
<b>Artistes</b>	Graphiste : Fernand Dutilleux	Photographe: Caroline Houal	Cie La Vaste Entreprise	Cie La Vaste Entreprise
<b>Éléments de rendus</b>	Affiches en graphisme augmenté et projections vidéos sur façades extérieures	Tirages photographiques pour exposition et podcast en ligne	Affichages urbains, incrustation graphique dans les commerces et stand de médiation	Création d'un espace scénique en espace public
<b>Médium de déploiement</b>	Murs et façades d'immeubles	Espaces muséal et sphère numérique	Murs et façades d'immeubles, places publiques, commerces de proximité et restaurants	Espace urbain aménagé public

*Fig 35 : Médias et médiums de déploiement des projets artistiques © Marc El Samrani*

### 2.3. La nature de la participation habitante

Dans cette thèse nous partons du principe que tout déploiement de projets artistiques en espaces aménagés convoque un public impliqué dans la production d'espaces publics éphémères. Nous distinguons plusieurs natures de participation habitantes, à différentes phases de la création artistique. De ce fait pour bien analyser l'impact (à court et moyen terme) dans la formation d'artisans d'espaces publics, nous avons choisi de suivre des projets impliquant le public à différents moments (pendant la recherche et les temps d'enquête autour des thématiques du projet, pendant la création et l'élaboration du

projet, ou pendant les périodes de déploiement sur le terrain). L'implication des artistes dans ces processus a été aussi observée et prise en compte dans le phasage des projets.

	<b>Ville à l'Envers</b>	<b>Paysages Intimes</b>	<b>Légendes</b>	<b>L'Instant T.</b>
<b>Nature de la participation habitante dans la création du projet</b>	Création du contenu des affiches et des vidéos du BYOB lors d'ateliers participatifs, sélection des lieux de projections et d'affichages dans le quartier, mise en place technique du dispositif et accrochage des affiches.	Choix des différents sites à partager par les 15 habitants des communes de la métropole montpelliéraine	-	-
<b>Nature de la participation habitante lors de la restitution du projet</b>	Médiation sur les différents postes de projections et d'affichages	Public convié à l'exposition	Participation à l'écriture de légendes supplémentaires dans un stand de médiation créé lors du déploiement du projet	Public convié à la représentation
<b>Nature de l'accompagnement artistique</b>	Cadrage des différents ateliers de création set de brainstorming	Cadrage et mise en relation des paysages choisis avec les récits habitant.e.s par la photographe Caroline Houal en charge du projet	Temps de médiation et de repérage avec les commerces de proximité, les gérants et les propriétaires des immeubles pour permettre la réalisation du projet avec la complicité des acteurs locaux, création d'un stand de médiation pour présenter et expliciter le projet aux habitants	-

*Fig 36 : Nature de la participation habitante © Marc El Samrani*

## 2.4. Relations avec le public

Les projets investissant les lieux de manières diversifiées instaurent des rapports différents avec les spectateurs conviés et non conviés. En variant les dispositifs des publics d'un projet à l'autre, nous pouvons observer les dynamiques qui se mettent en place au moment du déploiement de la proposition artistique en fonction de deux éléments :

- D'abord les modalités de découverte du projet par le public : plusieurs dispositions ont été observées au travers des projets étudiés - déambulation libre, dispositif dramatique et scénique frontal ou rassemblement informel.
- Ensuite, en vue des parallèles établis dans les premiers chapitres entre les espaces physiques et les espaces numériques, il est important de noter comment les projets artistiques investissent les sphères numériques et comment (ou si) ils traitent de la présence des outils et objets numériques dans les espaces urbains.

	<b>Ville à l'Envers</b>	<b>Paysages Intimes</b>	<b>Légendes</b>	<b>L'Instant T.</b>
<b>Dispositif public</b>	Public en déambulation libre + temps de restitution informels	Public en déambulation (en suivant le déroulé de l'exposition ou en déambulation libre quand proposé en extérieur) + visites guidées de l'exposition	Public en déambulation libre + stand de médiation	Public installé sur des gradins en frontal
<b>Dispositifs numériques</b>	Projet en réalité augmenté - utilisation des téléphones mobiles et d'éléments de projections + diffusion hybride et indépendante - Numérique /physique	Projet immersif - utilisation des téléphones mobiles et de dispositifs audio à partir de QR code + diffusion hybride et indépendante - Numérique /physique	Pas de dispositifs numériques proposés par la compagnie	Pas de dispositifs numériques

*Fig 37 : Dispositifs publics et numériques © Marc El Samrani*

### 3. Présentation des projets et implication scientifique

#### 3.1. Fiches projets

Avant de préciser les hypothèses de recherches adoptées, nous présentons chacun des quatre projets en reprenant les éléments de communication des équipes artistiques. Nous nous attardons dans la deuxième partie de cette thèse sur les spécificités et les caractéristiques de chacun des projets. Le reste des propositions artistiques sont présentées sous le même format dans la partie annexe.

#### Projet : Légendes

<b>Cie</b>	<b>La Vaste Entreprise</b>
<b>Présentation du projet</b>	<p>« En détournant le principe des plaques commémoratives, Légendes est une installation pour l'espace public qui se propose, plutôt que de commémorer des gens célèbres et des événements importants, de commémorer l'ordinaire : ce à quoi on ne prête généralement aucune attention, et qui pourtant a lieu, tout autour de nous, à chaque instant.</p> <p>Avec ce projet hors-norme, Nicolas Heredia et La Vaste Entreprise déploient une "écriture à traverser" aux plus de 400 entrées, en investissant une multitude de supports : panneaux d'affichage urbain, collages monumentaux, affiches et enseignes, mais aussi sets de table dans les restaurants, sachets de sucre dans les cafés, emballages de la baguette de pain à la boulangerie, écrans de cinéma avant les projections, etc.</p> <p>Avec ce grand jeu, imaginé comme le décor d'un spectacle dont tous les habitants seraient les acteurs potentiels, ils proposent d'appréhender l'environnement urbain non pas dans sa supposée vérité historique, mais en tant qu'espace porteur d'une multitude d'intimités - et donc : de commun ; jouer de la friction entre le spectaculaire et l'intime : entre un médium qui attire l'oeil et l'infra-ordinaire d'une écriture elliptique et sensible ; déployer l'installation dans la ville, en plus de 400 écriteaux, du plus visible au plus subtil, sur les trajets de chacun et dans ses usages les plus quotidiens, pour inviter dans le jeu tous les habitants. Et parvenir, peut-être, au paradoxe suivant : attirer le regard pour finalement l'aiguiller vers autre chose - non plus l'installation elle-même, mais tout le reste : le potentiel poétique de tout ce qui se produit autour de nous à chaque instant dans l'espace de la ville. » -</p> <p>Source : La Vaste Entreprise</p>
<b>Site web</b>	<b><a href="https://lavasteentreprise.org/lgd.htm">https://lavasteentreprise.org/lgd.htm</a></b>
<b>Lieu</b>	<b>Quartier des Beaux-Arts Montpellier</b>
<b>Date</b>	<b>Du 6 au 21 juin 2022</b>

Fig 38 : Fiche Projet Légendes

## Projet : L'instant T.

---

**Cie**

**La Vaste Entreprise**

**Présentation du projet**

« Nous est-il déjà arrivé de vous poser un instant, dans la rue, pour observer le spectacle de la vie en train de se dérouler autour de vous ?

L'Instant T. vous invite à une expérience singulière dans l'espace public, au cœur d'un fragment de temps suspendu : prenez place, prenez le temps, et... observez.

Avec cette nouvelle performance, La Vaste Entreprise tente une nouvelle fois de jouer au plus malin avec le Temps, en inventant une performance invisible qui, à mesure qu'on l'observe, devient finalement de plus en plus visible.

Un jeu un peu magique et, petit à petit, étrangement troublant, où la plus commune banalité devient potentiellement fascinante à l'instant T. »

Source : La Vaste Entreprise

**Site web**

**<https://lavasteentreprise.org/inst.htm>**

**Lieu**

**Esplanade Charles-de-Gaulle - Montpellier**

**Date**

**7 mai 2022**

*Fig 39 : Fiche projet L'Instant T.*

**Projet : Paysages  
Intimes #1,2 & 3**

**Cie**

**Caroline Houal (Volet 1) et Alexandra Frankewtiz (Volet 2)**

**Présentation du  
projet**

« Commande photographique, exposition à voir et écouter, PAYSAGES INTIMES se donne pour trajectoire de documenter la singularité du rapport d’habitant.e.s à leur environnement quotidien sur la métropole de Montpellier. Nous posons comme postulats qu’habiter un territoire c’est accepter d’en être habité et que la création artistique peut agir comme un révélateur des expériences sensibles du lieu. La pluralité paysagère de la métropole est le terrain que nous avons choisi. Il s’agit de mettre à l’honneur la relation quotidienne, intime, rarement partagée, cette dimension à laquelle nous sommes attachés à l’Atelline ; la poésie du quotidien. »

Source : l’Atelline

**Site web**

**latelline.org**

**Lieu**

**Communes de la métropole montpelliéraine**

**Date**

**2021 – 2023 / Plusieurs temps de restitutions:**

**Juvignac: Mai 2022 et Mai 2023 /Sussargues /Castries  
/Villeneuve-Lès-Maguelone: Septembre 2023/ St- Drézéry: Octobre  
2023**

*Fig 40 : Fiche projet Paysages Intimes*

### 3.2. Implications dans les différents projets

Nous avons privilégié plusieurs postures de recherche dans les quatre projets, intervenant à des étapes différentes de la création et de la diffusion artistique. Les processus de mise en place des projets nous intéressent tout autant que les moments de diffusion. Cette implication aux différentes phases permet de suivre de près l'ensemble des calques constitutifs de la création en variant, dépendamment des projets, les critères d'observations et d'implications dans ces processus. Ces dispositifs de recherche favorisent ainsi une multiplication des regards portés sur les dynamiques enclenchées dans les différents projets et une mise en relation avec les acteurs entrant en jeu aux divers stades de la production artistiques.

	<b>Ville à l'Envers</b>	<b>Paysages Intimes</b>	<b>Légendes</b>	<b>L'Instant T.</b>
<b>Postures de recherche</b>	<b>Pilotage de projet</b> Suivi, organisation et modération des phases d'écriture du projet, de médiation avec les habitants, de montage et de restitution	<b>Organisation et médiation du projet</b> Rencontre avec les habitant.e.s et les élu.e.s et organisation de l'aspect pratique du projet - Organisation et montage de l'exposition itinérante et médiation autour de l'exposition	<b>Montage du projet</b> Déploiement et installation du projet sur le terrain	<b>Observation et participation au projet</b>
<b>Méthodologie de collecte des données</b>	Rapports photographiques, enregistrements sonores des ateliers de travail participatifs et des réunions de cadrage et de brainstorming avec les participants, séries d'entretiens avec les participants, les porteurs du projet et le public	Enregistrements sonores des témoignages des habitants et séries d'entretiens avec les participants, les porteurs du projet et le public	Stand de médiations auprès des habitant.e.s, rapport photographique et séries d'entretiens avec les participants, les porteurs du projet et le public	Enregistrements vidéos des représentations en espace public, enregistrement son du public et séries d'entretiens avec les participants, les porteurs du projet et le public

Fig 41 : Méthodologie de collecte des données pour le quatre projets © Marc El Samrani

### 3. Les critères d'observations et hypothèses de recherche

#### 1. Hypothèses de recherche

Plusieurs hypothèses sont formulées pour explorer l'impact des médiations artistiques et numériques sur la création de nouveaux espaces publics urbains, et leur potentiel pour remédier à l'isolement social à travers l'expérience spatiale des usagers.

Nous posons d'abord l'hypothèse que les propositions artistiques dans l'espace urbain permettent d'introduire de nouveaux codes de lecture de l'urbain. Ces codes pourraient ouvrir des perspectives inédites, permettant de *hacker* la matrice urbaine et de proposer des écritures immersives et participatives. Ces nouvelles écritures urbaines offriraient aux habitants des manières renouvelées de lire, d'habiter et de produire la ville, tout en créant des expériences sensibles qui favorisent des espaces relationnels entre les habitants et avec les lieux qu'ils occupent.

Une autre hypothèse centrale est que ces interventions artistiques ont la capacité d'introduire des manières innovantes d'expérimenter l'urbain, à travers des expériences *in situ* qui génèrent de nouveaux espaces de reliance. Ces espaces, en créant des moments partagés et en déclenchant des processus cycliques d'appropriation, deviennent des prétextes pour réinventer et réapproprier les espaces urbains, tout en favorisant l'émergence d'espaces publics hospitaliers. Nous supposons que ces dynamiques peuvent non seulement enrichir les interactions sociales, mais aussi proposer des expertises du territoire et transformer durablement les manières de produire et d'habiter les espaces urbains.

De plus, nous avançons l'hypothèse que les médiations artistiques et numériques peuvent matérialiser des liens entre les mondes virtuels et les mondes actuels, au travers, en outre, des constructions narratives transmédiatiques et des expériences augmentées et immersives. Ces dispositifs offriraient des opportunités d'activation des espaces, renforçant ainsi les dynamiques d'appropriation et de co-construction des spatialités publiques.

Enfin, nous explorons l'idée que ces interventions artistiques, en redéfinissant constamment les modalités des espaces publics, peuvent décroiser les discours sur la ville et démocratiser les processus de sa fabrication. Elles pourraient ainsi proposer des imaginaires de spatialités publiques inclusives et évolutives, assignant aux habitants des rôles participatifs dans la création de nouveaux espaces publics et les formant ainsi à devenir des artisans dans la transformation et la réactivation de leurs environnements urbains.

Ces hypothèses, qui s'articulent autour de la capacité des médiations artistiques et numériques à transformer l'urbain, ont guidé notre étude pour observer la manière dont ces interventions peuvent aider à repenser les modalités de production des espaces publics dans un contexte urbain en constante évolution.

Pour répondre à ces hypothèses de travail nous avons plus précisément étudiés au travers des projets observés et des entretiens menés : **les changements physiques et**

**symboliques dans l'espace** qui s'opèrent, **les dynamiques sociales qui sont introduites dans les espace urbains, et les appropriations habitantes des espaces temps urbains** que catalysent les médiations artistiques

## 2. Les changements physiques et symboliques dans l'espace

Il était d'abord important d'observer les traces et les changements physiques dans l'espace perceptif que pouvaient laisser les propositions artistiques dans l'espace urbain. Plusieurs paramètres entrent en jeu dans ces observations : la durée, la nature, l'esthétique, le support, la participation habitante, etc.

Nous étudions aussi dans certains cas de figure (dépendamment des caractéristiques des projets) la permanence et le renouvellement de ces traces. Nous nous questionnons de ce fait sur leurs dégradations, leurs réappropriations, leurs détournements, leur acceptation par les habitants des lieux, et dans un regard plus pratique sur les modalités de leurs entretiens (par qui, pourquoi, durée...).

Pour ce faire et pour faciliter la lisibilité et l'interprétation de ces observations nous nous basons sur les critères d'analyses introduits dans le dossier « L'espace urbain et l'action artistique » (cité ci-dessus) ainsi que la thèse doctorale « Les espaces publics urbains à l'épreuve des actions artistiques »<sup>306</sup> de Catherine Avenir.

Nous étudions entre autre :

- Les principes de **kinesthésie** (mouvement et positionnement du spectateur)
- Les **places** ( cadrage du paysage urbain)
- Les **combinaisons d'ambiance** (intra sensorielle – dans les thématiques abordées – ou inter sensorielle – dans la fusion des sens)
- La **Hiérarchisation des objets** (modification des polarités de l'attention)
- **Les dynamiques sociales introduites dans l'espace**

Nous nous intéresserons aux trois temps du déploiement du projet artistique:

a) Avant la date de restitution du projet: **processus créatifs et phases d'implantations dans les lieux urbains**

Nous tentons de comprendre si et comment les phases de création du projet ont généré des moments de vivre ensemble et de rencontre entre les habitant.e.s, les artistes, les porteurs du projets et les lieux urbains. Ces observations permettent de déterminer l'importance des phases de création et d'installation du projet dans un espace habité, et les différentes dynamiques qui permettent d'y générer de nouveaux espaces publics artisanaux.

b) Pendant la phase de restitution: **Temps de diffusion du projet artistique**

Nous analysons les nouvelles postures du(es) public(s) dans les espaces urbains pendant le déploiement des projets artistiques. Nous y notons aussi les moments de disponibilité inédits et temporaires offerts par ces

---

<sup>306</sup> Avenir, C. (2005). *Les espaces publics urbains à l'épreuve des actions artistiques* [Phdthesis, Université de Nantes]. <https://theses.hal.science/tel-00397603>

projets, ainsi que l'impact de ce public constitué sur les autres habitants et usagers du lieu. Nous nous attardons ainsi sur les mondes virtuels créés, leurs participants, leurs conséquences corporelles et physiques dans les lieux investis, ainsi que leurs impacts sur les dynamiques urbaines actuelles.

c) Après la phase de restitution: **Impact à court et moyen terme des projets artistiques**

Nous observerons si les propositions artistiques ont permis d'intégrer de nouvelles pratiques socialisantes au court, moyen et long terme (dans le cadre temporel permis par les trois années de CIFRE) dans les espaces et lieux en question.

### **3. Appropriations habitantes des espaces urbains**

#### 3.1. (Sur)appropriation(s) du projet en place

Ces observations sont différentes d'un projet à l'autre, dépendamment des modalités, de la temporalité et du médium de déploiement. Nous étudions les possibilités de réappropriation par le public et les habitants des lieux de la proposition artistique en y observant les détournements et les modifications effectuées. Nous tentons d'analyser les nouvelles temporalités du projet induites par ces prolongations habitantes, qu'elles soient effectuées dans les sphères physiques ou numériques.

#### 3.2. Mémoire collective et (ré)activation spatiale

Nous observons l'impact mémoriel des propositions artistiques et ses conséquences sur la perception du lieu, et ses capacités à former des artisans des espaces publics, souhaitant se réappropriier les lieux ou participer à la co-construction de nouvelles appropriations collectives des espaces urbains. Nous nous intéressons de ce fait à l'apport symbolique de ces projets artistiques en questionnant habitants et artistes sur les nouveaux récits introduits, la modifications des ambiances des lieux, l'impact sur la perception sensible, les nouveaux espaces virtuels et imaginaires qui en découlent ainsi que leur envie de participer à la conception de nouveaux espaces publics

Pour répondre aux hypothèses de recherche formulées, la méthodologie mise en place privilégie parfois une approche ethnographique. Cette approche permet de documenter et de comprendre en profondeur le déploiement des projets sur le terrain, un processus qui se révèle aussi crucial que les moments de diffusion des œuvres ou l'impact direct de ces médiations sur les publics invités lors des représentations.

Cette méthodologie offre un cadre d'analyse qui dépasse la simple observation des réactions immédiates du public pour s'intéresser à la manière dont les projets artistiques s'inscrivent dans le tissu social et spatial des territoires. En suivant les processus de création et d'implantation sur le terrain, cette approche permet de saisir les interactions complexes entre les artistes, les habitants et les espaces urbains. Elle met en lumière les dynamiques sociales et culturelles qui se développent autour de ces interventions, ainsi que leur capacité à modifier la perception et l'utilisation des espaces publics par les communautés locales.

Ces observations sont complétées par des analyses plus générales, qui s'appuient sur le regard d'experts (artistes, chercheurs et porteurs de projets) habitués à déployer des projets similaires dans divers sites et territoires. Ces experts apportent une perspective précieuse pour évaluer les dynamiques spécifiques à chaque contexte et pour tenter de répondre aux hypothèses posées. Leur expertise permet également d'esquisser des regards plus globaux sur l'impact de ces médiations artistiques et numériques, tout en reconnaissant les limites de toute généralisation.

Il est essentiel de souligner que cette étude affirme l'importance de réfléchir les projets dans leur contexte spécifique. Il est en effet très difficile, voire impossible, de généraliser les méthodes de production des espaces publics sans tenir compte des particularités socio-territoriales de chaque site. Chaque intervention artistique ou numérique s'inscrit dans un cadre unique, façonné par les caractéristiques culturelles, sociales et physiques du territoire. Nous privilégions de ce fait dans certaines parties une approche ethnographique mettant en avant les spécificités de chaque terrain, en détaillant les modalités de mise en place des projets de médiation avec tous les acteurs impliqués. Ce choix de registre d'écriture paraît important pour souligner les espaces relationnels qui émergent pendant les temps d'expérimentations et d'enquête de terrain.

Cependant, en dépit de ces particularités, cette thèse vise à identifier les dynamiques récurrentes qui peuvent être déclenchées dans un territoire donné par de telles médiations. L'objectif est d'explorer les impacts potentiels de ces interventions sur des réflexions urbaines plus larges, en s'interrogeant sur leur capacité à transformer les espaces publics et à influencer les pratiques urbaines de manière significative. Ainsi, tout en respectant la singularité de chaque contexte, cette recherche aspire à dégager des enseignements qui puissent éclairer la conception et la mise en œuvre de projets similaires dans d'autres territoires, contribuant ainsi à enrichir les discussions sur la production des espaces publics urbains.

## PARTIE II. Médiations artistiques et numériques producteurs d'espaces publics

## Introduction: **Lire, habiter et produire la ville.**

Le déploiement du dispositif technique a permis de faire ressortir trois possibilités agissantes, trois champs d'impact de ces propositions artistiques sur et dans les espaces urbains, générant des temps de présence partagés et permettant de réfléchir à de nouvelles modalités de production des espaces publics. En effet, ces projets favorisent, dans un premier temps, une lecture renouvelée de la ville et de ses espaces. Ils permettent d'écouter et d'observer le territoire, de le documenter, de le définir, de le (re)découvrir. Ils deviennent parfois de bons indicateurs des sociabilités en cours, des appropriations spatiales possibles, de la « bonne santé » des espaces urbains et communs.

Ces médiations artistiques permettent, dans un second temps, de faire émerger de multiples conditions d'habitabilité. Elles favorisent de nouvelles urbanités dans les espaces communs, créant parfois de la friction, du dissensus, et mettant en évidence des plateformes de transactions urbaines. Elles instaurent des espaces-temps inédits, favorisant des conditions de disponibilité pour l'ensemble des acteurs impliqués. Enfin, ces propositions artistiques produisent de nouveaux interstices, des espaces propices aux échanges, aux discussions, au débat, des espaces politiques matérialisant les liens nécessaires entre sphère virtuelle et actuelle. Elles proposent des imaginaires instituant de spatialités publiques inclusives et évolutives, assignant aux habitants des rôles actifs dans leur production et leur réactivation. Cet artisanat urbain redéfinit en permanence les modalités de ces espaces, les transforme et les transcende, décloisonnant les discours sur la ville et démocratisant les possibilités de sa fabrication.

Lire, habiter et produire la ville. Trois actions entreprises par les médiations culturelles, trois modalités participatives réinventant les processus urbanistiques, multipliant les discours sur la ville, proposant des lectures intersectorielles et transdisciplinaires sur l'urbain. Ces propositions de réinvention de la cité proposent de repenser des villes de et pour la création, et de multiplier les acteurs qui y sont impliqués.

Cette deuxième partie est donc divisée en trois axes (Lire, habiter et produire la ville) et se base sur l'apport théorique présenté dans la première partie ainsi que sur l'ensemble des projets étudiés pendant les trois années de la CIFRE à l'Atelline. Nous nous focalisons d'abord sur les possibilités qu'offrent ces projets pour l'analyse de la ville, dans toutes ses composantes physiques et symboliques. Nous tentons de comprendre, à travers des projets comme Paysages Intimes et Légendes, comment ces propositions peuvent mettre en récit la ville ou faire transparaître les récits du lieu et installer différentes ambiances urbaines dans les espaces communs et partagés. Ces projets prospectifs sont aussi analysés dans leur capacité à générer des zones d'approfondissement multipliant les possibilités de lecture des espaces urbains. Nous prolongeons cette réflexion en y associant une perspective transmédiatique dans la construction de ces nouveaux récits urbanistiques.

À partir de ces observations, nous analysons les possibilités offertes par ces propositions artistiques de réhabiliter les espaces partagés, d'y (ré)instaurer des conditions d'habitabilité et d'appropriations renouvelées. Nous questionnons les nouvelles temporalités introduites et les ambiances partagées qui s'y installent. Les temps de monstration et de médiation artistique menés par les compagnies et les porteurs de projets sont mis en avant dans ce chapitre. Enfin, nous tentons de comprendre comment les dispositions socio-spatio-temporelles créées peuvent produire des espaces publics actifs en privilégiant des zones de créations habitantes infiniment renouvelées. La place des acteurs impliqués dans ces modalités de productions urbaines est au centre de cette réflexion et nous amène ainsi à repenser l'impact des imaginaires urbains artistiques et la multitude des mondes virtuels qui en découlent dans l'émergence d'espaces publics inclusifs et hospitaliers. Nous y soulignons des actes imaginatifs urbains instituant ces spatialités publiques en ville et favorisant leur réactivation permanente.



### Chapitre 3. Lire et comprendre la ville: Écouter, documenter et donner à (re)voir le territoire.

*« L'espace nous forme en utilisant ses modalités propres, un langage binaire d'ouverture et de fermeture: qui permet ou empêche un accès, montre ou cache une vue... C'est lui qui donne à nos pas, notre œil et notre oreille les mesures du monde par la valeur géométrique des distances, des angles et surtout par l'indice des emplacements. Cet espace matériel et symbolique, entièrement parcouru de tensions, ne cesse de nous instruire dans son rôle de langage qui n'est ni écrit, ni oral. Il s'offre à lire comme un livre ouvert mais ce livre nous prodigue son enseignement par la pratique et non par l'intellect. » Chantal Deckmyn<sup>307</sup>*

L'histoire et l'évolution de l'architecture sont des témoignages puissants de la manière dont les agencements spatiaux et les détails ornementaux racontent des récits, reflétant l'histoire d'une civilisation, d'un pouvoir politique, etc. Les formes géométriques des édifices religieux pendant les époques grecque, romaine ou médiévale, l'évolution des aménagements des places de rencontre et de commerce, les tracés plus minimalistes des courants modernistes illustrent toutes la puissance narrative que portent les dispositions urbaines et architecturales. Ces éléments, qu'ils soient spatiaux ou ornementaux, reflètent la façon dont les sociétés appréhendent notamment la vie, la nature et la spiritualité<sup>308</sup>.

La ville se présente, en réalité, comme un texte à part entière, complexe et multiforme. Elle se compose en effet d'une diversité d'écritures et de signes. Des panneaux indicateurs aux noms des rues, des affichages réglementés aux graffitis, la ville articule une série de textes qui établissent les fondements d'une narration urbaine. Grâce à la culture numérique, une diversité de nouveaux récits s'intègrent encore plus aisément dans la fabrication et la reconfiguration des espaces urbains, procédés que s'approprient souvent des démarches marketing et commerciales. Cette culture numérique constitue un des dispositifs qui multiplie les acteurs impliqués dans les écritures de ces récits et en diversifient les plateformes et les médiums.

Il convient ainsi de considérer ce texte urbain comme un processus participatif et morcelé, constitué d'« écritures avançantes et croisées qui composent une histoire multiple, sans auteur ni spectateur, formée en fragments de trajectoires et en altérations d'espaces. »<sup>309</sup> Toute la puissance de ces récits tient dans leur aptitude à transmettre un message (sociétal, politique ou religieux) mais surtout à transformer les dimensions symboliques d'un espace et à en altérer les expériences des usagers. Nous évoquons ici la capacité de ces histoires multiples et diverses à générer des imaginaires urbains

---

<sup>307</sup> Deckmyn, C. (2020). *Lire la ville. Manuel pour une hospitalité de l'espace public* -. La Découverte. p.14

<sup>308</sup> Mecarsel, J. (2014). *Architecture et présence : Entre idée, image et communication* [Phdthesis, Université de Toulon]. <https://theses.hal.science/tel-01654506>

<sup>309</sup> Certeau, Michel de. *L'Invention du quotidien. 1. Arts de faire*. Paris: Gallimard, 1980, p.174

instituants, regardant la ville comme sujet, objet et toile de fond de narrations subjectives et collectives. L'utilisateur l'observe et la découvre par ses propres sensations, s'inspire d'images et d'ambiances existantes mais génère par le même biais une pluralité de nouveaux scénarios produisant de nouveaux récits et de nouvelles images urbaines. La matière de cette ville doit être alors considérée comme étant « composite entre le bâti, le verre, les lumières, les machines et les images »<sup>310</sup>. Penser l'apport narratif dans l'expérience de l'espace architectural est ainsi primordial pour activer et faire évoluer les lieux urbains. Pour reprendre Tschumi, la forme ne dépend pas uniquement de la fonction attribuée à un espace, mais de l'action, de l'événement qui s'y déroulent. C'est l'expérimentation sensorielle et narrative de l'espace qui enrichit le lieu, qui lui redonne sens (Fig 42).

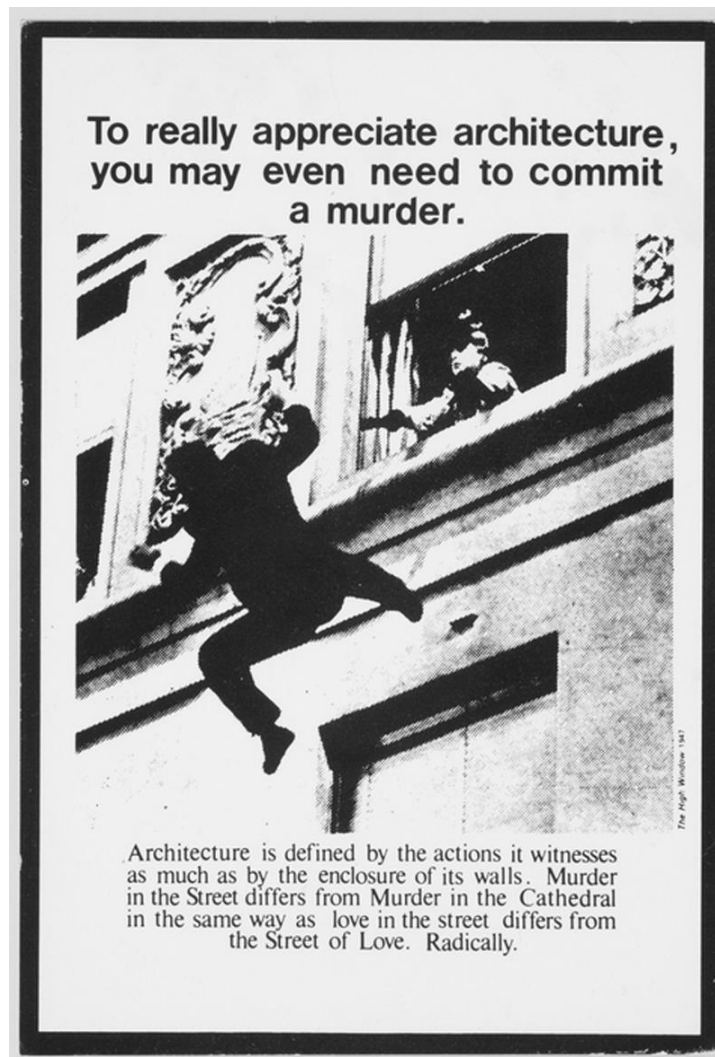


Fig 42 : *Advertisements for Architecture* ©Bernard Tschumi<sup>311</sup>

<sup>310</sup> Mons, A. (2013). *Les Lieux du sensible. Villes, hommes, images*. Cnrs.

<sup>311</sup> Série de cartes postales créées par Bernard Tschumi entre 1976 et 1977

Source: <https://designmanifestos.org/bernard-tschumi-advertisements-for-architecture/>

Il sera alors question, dans ce chapitre, en étudiant le déploiement de projets artistiques dans des espaces urbains, d'examiner le rôle de ces propositions sensibles et sensorielles dans la création d'ambiances partagées nécessaires à l'habitabilité du monde. « C'est que l'ambiance donne vie au monde environnant, le rend véritablement habitable, et renvoie à des aspects extrêmement sensibles de la condition humaine. Que serait donc un monde dépourvu d'ambiances ? Il suffit de se poser la question pour comprendre combien il convient plus que jamais de nourrir ce domaine fondamental de l'habiter et du vivre ensemble »<sup>312</sup>.

Nous considérons d'abord la possibilité de recodifier la matrice urbaine à partir des récits artistiques. Nous étudions ensuite les tentatives de détournements et d'incrustations narratives qu'elles initient. Nous nous focalisons surtout sur les processus de réflexion entamés par les artistes et les porteurs de projets pour construire ces récits, ainsi que sur le travail de maillage méticuleux qui s'établit avec les différents acteurs impliqués, les constructions actuelles (physiques et symboliques) des espaces, et les récits qui les habitent. Nous finissons enfin par mettre en avant les possibilités transmédiatiques offertes par ces projets et les systèmes narratifs sporadiques qui se mettent en place grâce à la diffusion et au partage de ces projets, en soulignant l'apport de la dimension numérique.

---

<sup>312</sup> Thibaud J-P., Rose Duarte C. *Ambiances urbaines en partage. Pour une écologie sociale de la ville sensible*. MetisPresses, 2013.

## 1. (Re)codifier la lecture urbaine

*« On préférerait l'inventaire étage par étage des noms et des vies, avec les lieux traversés et les phrases que chacun prononce quant à ces lieux, qui sont la vérité pour lui de sa trace sur la terre, et cela multiplié par l'infini des hommes pris dans les étages de la ville, cela qui ne constitue pas fiction ni roman mais l'inventaire exact de la ville devant nous, comment le représenter ou le construire, comment imposer que nous n'ayons pas à l'inventer mais seulement à le rejoindre, que la vérité qu'on cherche pour soi-même est dans l'excès de tout ce que la ville assemble. Le livre qui décrirait cela se suffirait à lui-même, et c'est pour rejoindre cette surface de l'aventure dispersée des hommes qu'on récréerait l'illusion de la représentation ; cela qu'on nomme dispositif noir, lieu des paroles qui pourtant n'a plus que ce livre qu'on dresse, pour les capter et les renvoyer sur la ville. » François Bon<sup>313</sup>*

Lire une ville consiste à se référer à des interprétations et des compréhensions (plus ou moins fines et approfondies) de ses caractéristiques physiques, culturelles et sociales. Chaque ville, chaque lieu, chaque espace racontent des histoires uniques et multiples. Observer leurs composantes, leurs particularités physiques et symboliques permet d'en décrypter les symboles et les signes qui révèlent leur identité et qui constituent leurs conditions d'habitabilité. Chantal Deckmyn, dans son manuel pour une hospitalité de l'espace public<sup>314</sup>, énumère une liste non exhaustive de dispositifs urbains qui précisent des trames de lecture de la ville et en déterminent les capacités hospitalières. « [...] le décor [de la ville] parle également et son rôle est loin d'être neutre. La forme ne se rapporte pas à l'esthétique, elle constitue aussi un contenant et un dispositif »<sup>315</sup>. Nous ne sommes jamais n'importe où dans la ville ; chaque lieu, chaque espace est marqué par des forces symboliques, des valeurs, des dispositifs référentiels qui en déterminent les usages (ou les non-usages). Les espaces de la ville sont en conséquence hiérarchisés, définis par des conventions, des fonctions, des dispositifs physiques qui en régulent l'accès ou l'appropriation. En passant des aménagements urbains à l'échelle de la ville (les aménagements urbains de grande envergure qui visent à concevoir la disposition des quartiers, des rues, des parcs et des espaces communs) jusqu'au maillage plus ponctuel de mini-services (aménager les espaces communs pour en favoriser l'usage, la convivialité et l'accessibilité : bancs, toilettes publiques, abris vélos, etc.), tous les éléments urbains constituent une écriture riche et foisonnante en dialogue permanent avec les usagers. « L'espace parle à notre corps un langage à la fois matériel et symbolique que nous comprenons tous. Ce langage se manifeste par des éléments évocateurs [...] »<sup>316</sup>. L'abondance des signes qui habitent ces espaces n'en facilite cependant pas nécessairement la lecture, mais peut au contraire infantiliser l'utilisateur, le contraindre et le limiter. « Là où le sens se perd, le signe s'épanouit [...] »<sup>317</sup>.

---

<sup>313</sup> Bon, F., 1998. *Impatience*. Editions de Minuit, Paris. p.13

<sup>314</sup> Deckmyn, C. (2020). *Lire la ville. Manuel pour une hospitalité de l'espace public* -. La Découverte.

<sup>315</sup> *idem.* p.14

<sup>316</sup> *idem.* p.38

<sup>317</sup> *idem.* p.22

## 1.1. Mises en récits de projets et projets en récit

Lire une ville ne se limite pas à l'observation et à la compréhension de ses aspects physiques. C'est également une exploration des interactions humaines qui s'y déroulent. Ce récit vivant s'écrit par et avec les habitants et les usagers du lieu. Chaque lecteur y apporte sa propre interprétation. « Le relevé des géographes et des urbanistes cloue sur le papier son [la ville] squelette sans vie. On ne peut la réduire à un espace construit, voie bordée de maisons certes, mais aussi couloir destiné au passage. L'ethnologie de la ville revient à approcher la mobilité, le temps, les rythmes, plus que l'espace, pourtant représentable graphiquement, mais que les hommes pétrissent par leurs mouvements. Derrière le rideau des apparences - celui que l'ethnologue aime tant soulever -, se déroulent des ballets aux figures imprévisibles et renouvelées »<sup>318</sup>. La ville se constitue ainsi en un palimpseste de récits, un espace complexe et sporadique où les strates narratives se superposent pour former une trame urbaine riche et diversifiée. Les strates historiques, sociales, culturelles et architecturales s'entremêlent et font émerger des identités dynamiques et évolutives.

Ce décor structurant que pose le « projet architectural et urbain » au travers des politiques urbaines conditionne les capacités des espaces partagés à accueillir et à visibiliser la multitude des mondes virtuels qui y prennent place. Ce premier cadre, autant physique que symbolique, détermine l'hospitalité d'un lieu, sa qualité d'espace public, ouvert à tou.te.s ou, au contraire, dédié à un groupe social déterminé. Même s'il n'est pas décisif dans l'émergence de la diversité de récits nécessaires aux espaces publics, il peut en être catalyseur ou inhibiteur. Cette scénographie urbaine est alimentée en permanence par de nouveaux éléments et signes distinctifs altérant le récit, souvent érigés pour répondre à des « besoins » socio-sécuritaires. Nous pouvons citer, par exemple, les dispositifs anti-SDF qui s'immiscent de plus en plus facilement dans les espaces partagés et dans le design même du mobilier urbain. Qu'ils soient sous forme de pics métalliques, d'éléments de séparation sur des bancs, ou d'installations lumineuses et sonores, ces dispositifs rivalisent « d'ingéniosité » pour raconter des espaces dont on régule l'accès, des lieux qui se veulent hygiénistes au détriment d'une réelle mixité sociale.

---

<sup>318</sup> Pétonnet, C. (2018). *Variations sur la ville*. CNRS Editions. p.210



Fig 43 : Dispositif Anti-Sdfs ©cath\_pierre<sup>319</sup>

Le design urbain devient un outil de régulation de l'espace, y instaurant un récit parfois hostile. L'urbanisme fait ainsi parler les objets qui deviennent des éléments de marquage social<sup>320</sup>. Les démarches urbanistiques et d'aménagement s'accaparent de ce fait de plus en plus les principes narratifs et construisent un urbanisme fictionnel qui s'intègre dans les réflexions mêmes du projet. Les espaces de la ville se racontent même avant leur construction. « De fait, la mise en spectacle de la production territoriale s'est muée en norme fonctionnelle de la bonne conduite de projet urbain. Or, dans le même temps que l'action se déréalise, qu'elle devient le simple signe d'un vouloir agir, c'est la capacité concrète des individus à agir sur leur cadre de vie qui est mise en péril »<sup>321</sup>. La ville se met en scène à travers des projets urbains qui fictionnalisent les habitants et leurs usages, et qui, au travers de productions d'images de plus en plus réalistes, laissent de moins en moins de place à l'inconnu et à l'imaginaire. La parole des experts de la construction de la ville est même mise en spectacle<sup>322</sup>, reflétant un urbanisme qui s'inscrit dans les processus banalisateurs d'une « société du spectacle »<sup>323</sup>, transformant les êtres et les choses en marchandises et préférant la représentation à tout ce qui est directement vécu. La ville en devient parfois un simple enjeu de promotion et de spéculation immobilière. L'imaginaire de la Smart City, récit produit par des géants de la data (comme par exemple Cisco et IBM) est un des stigmates les plus saillants de cet urbanisme fictionnel au service d'un agenda économique.

---

<sup>319</sup> Source:

<https://www.rtl.fr/actu/debats-societe/paris-une-banque-retire-un-dispositif-anti-sdf-apres-un-tolle-sur-les-reseaux-sociaux-7798116999>

<sup>320</sup> Mestdagh, L. (s. d.). *Du matériel au ségréatif: L'objet comme outil de régulation de l'espace public*.

<sup>321</sup> Matthey, L. (2011). Urbanisme fictionnel: L'action urbaine à l'heure de la société du spectacle.

*Métropolitiques*. <https://metropolitiques.eu/Urbanisme-fictionnel-l-action.html>

<sup>322</sup> *ibid.*

<sup>323</sup> Debord, G. (1996). *La société du spectacle*. Gallimard.



Fig 44 : Capture d'écran de la vidéo Orizon © Greenpeace<sup>324</sup>

Ces processus narratifs sont d'ailleurs parodiés par l'association Greenpeace, qui propose une vidéo promotionnelle par l'agence Orizon, une fausse « start-up qui parie sur le réchauffement climatique », pour vendre des appartements qui seront bientôt sur le nouveau front de mer, suite à la montée des eaux (Fig 44).

Le studio H5 propose quant à lui une campagne publicitaire factice pour les Nuits Blanches en 2007, sous forme de vidéo promotionnelle et de grands panneaux d'affichage sous l'égide d'une fausse agence immobilière, Immorose, au slogan « l'immo sympa ». Celle-ci y présente sa prochaine réalisation « à l'architecture audacieuse », un projet qui vient remplacer la bibliothèque publique Forney, dans le cadre du réaménagement du quartier Marais, rive Seine à Paris. Renaissance Forney, complexe hôtelier et centre d'affaires luxueux, à l'architecture qui dénote par rapport au contexte, se veut être « un paradis au cœur de Paris ». Cette campagne, diffusée aussi sur les réseaux sociaux numériques, avait indigné un grand nombre d'habitants et d'utilisateurs qui s'étaient mobilisés pour faire face à ce projet. « Une manière efficace d'ouvrir le débat sur la privatisation des biens publics et "l'Eurodisneyisation des capitales" »<sup>325</sup>, précise Le Brun Cordier (Fig 45).

<sup>324</sup> Source: Greenpeace France (Réalisateur). (2017, novembre 9). *Orizon, la start-up qui parie sur le réchauffement climatique*. <https://www.youtube.com/watch?v=9vn0wJgm9ko>

<sup>325</sup> Le Brun-Cordier, P. (s. d.). *Des artistes créateurs d'urbanité*. 11, 5-22. p.20

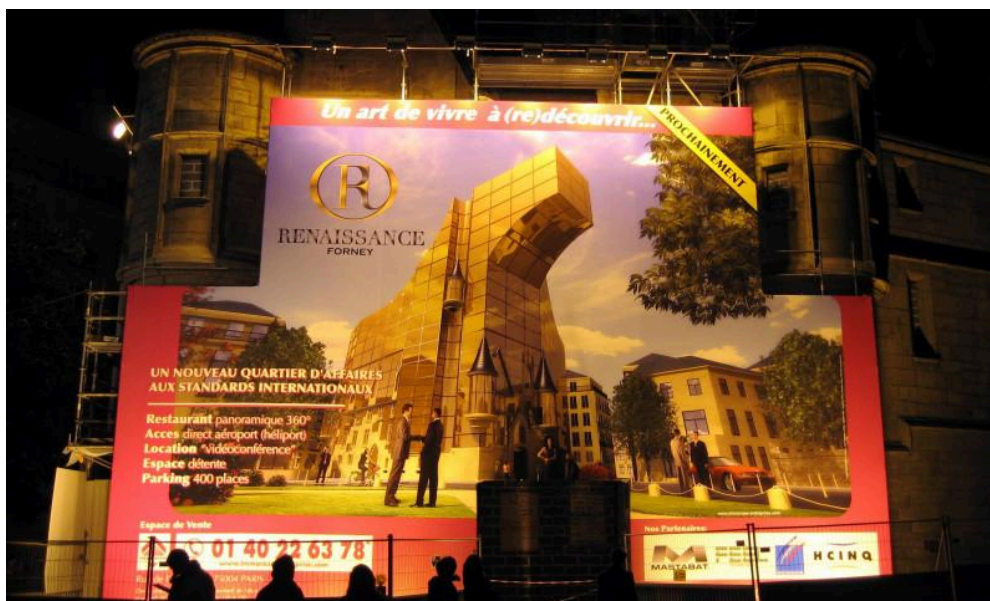


Fig 45 : Annonce du projet Renaissance Fornay sur des échafaudages © Studio H5<sup>326</sup>

S'accaparer les récits des projets urbains et en détourner les mécanismes devient une forme de résistance urbaine et permet de multiplier les acteurs impliqués dans la production de ces récits ou, du moins, d'ouvrir le débat sur les processus de fabrication de la ville. Ces projets offrent surtout de nouveaux codes de lecture pour observer et comprendre les dynamiques urbaines en jeu. L'aspect numérique y est d'ailleurs largement facilitateur, que ce soit dans la diffusion ou dans la production de ces contre-récits urbains.

Nous avons déjà commencé à noter les dynamiques socio-urbaines qui émergent dans la sphère numérique dans la première partie de cette thèse. Que ce soit au niveau sémantique dans l'appropriation de terminologies socio-spatiales (site, naviguer, communauté, adresse, etc.) ou dans les mouvements militants qui avaient tendance à réapparaître dans les communautés virtuelles (qu'elles soient excluantes, communautaristes ou, au contraire, émancipatrices), les dynamiques numériques qui s'inspirent des tendances « physiques » étaient nombreuses.

Cependant, il serait ici intéressant de renverser la réflexion et de puiser des connaissances et des appétences numériques acquises collectivement pour repenser d'autres modalités d'action dans la création de nouveaux récits urbains. Parler de nouveaux codes de lecture n'est donc pas anodin, et réfléchir à de nouvelles perspectives anoptiques (à l'instar d'Olivier Auber dans *Anoptikon*<sup>327</sup>) permettrait de réactualiser des acquis préétablis dans et de nos espaces physiques et d'impliquer un plus large public dans leur création, leur activation et leur prolifération.

<sup>326</sup> Source: <https://www.h5.fr/fr/art/nuit-blanche-immorose>

<sup>327</sup> Auber, O. (2019). *ANOPTIKON. Une exploration de l'internet invisible* (FYP Editions).

## 1.2. Hacker la matrice urbaine

*« A l'instant t, nous ne sommes conscients que d'un très petit nombre de réseaux avec lesquels nous sommes en relation. Notre attention passe de manière incessante de l'un à l'autre. Dans le cas où elle se concentre sur un aspect visible ou tangible d'un réseau particulier, nous sommes loin d'avoir conscience de toute sa portée et de toutes ses connexions. Néanmoins, nous entrons à ce moment-là dans une forme ou une autre de conversation avec d'autres êtres humains supposés partager le même objet de l'attention. » Olivier Auber<sup>328</sup>*

Les perspectives centralisées des espaces numériques instaurent souvent de nouveaux points de fuite (les codes de fuites) de plus en plus identifiés et identifiables par les usagers. Cette centralisation numérique, structurée par les GAFAM<sup>329</sup>, impose des tendances algorithmiques communautaristes, structurant une vision du monde. L'algorithme n'est rien d'autre qu'une « opinion formalisée en un code informatique »<sup>330</sup> (Richard, 2018). Cependant, les possibilités d'adaptation et de transformation de ces espaces offertes par les technologies de communication permettent de placer l'utilisateur dans une double position de créateur, modulant et modifiant un espace numérique qu'il consomme (les nouveaux proams). Cette appropriation spatiale semble assez instinctive dans des espaces virtuels conçus dans une volonté de faciliter la personnalisation de ces outils par les usagers (souvent dans des logiques économiques et commerciales).

« En réfutant le paradigme techniciste, les recherches sur les usages s'accordent en effet pour rompre avec le modèle de la consommation. L'utilisateur n'est plus un simple consommateur passif de produits et services qui lui sont offerts, même s'il garde bien évidemment sa qualité d'agent économique; il devient un acteur. L'usage social des moyens de communication (médias de masse, nouvelles technologies) repose toujours sur une forme d'appropriation, l'utilisateur construisant ses usages selon ses sources d'intérêts »<sup>331</sup>. Cette facilité d'appropriation et de production d'espaces imaginaires, souvent portée par des plateformes de communications et d'échanges, pourrait servir de base de réflexion pour proposer de nouvelles démarches d'appropriation des spatialités urbaines.

En effet, malgré l'asynchronie (Caron & Caronia, 2018) qu'impose l'ubiquité de ces réseaux, en accédant à une plateforme web, en échangeant avec ses utilisateurs, en laissant un commentaire, en interagissant avec les aspects dynamiques de la page, en partageant un lien, « nous entrons dans une forme ou une autre de conversation avec

---

<sup>328</sup> Auber, O. (2019). *ANOPTIKON. Une exploration de l'internet invisible* (FYP Editions). p.140

<sup>329</sup> GAFA et GAFAM sont des acronymes reprenant l'initiale des « géants du net », les plus puissantes multinationales des technologies de l'information et de la communication. Ces lettres font référence aux cinq plus grosses entreprises du secteur, Google, Apple, Facebook, Amazon, et Microsoft. Source: JBB. (2023, novembre). *GAFA, GAFAM, géants du net* (ISSN : 2492-7775). Géoconfluences; École normale supérieure de Lyon. <https://geoconfluences.ens-lyon.fr/glossaire/gafa-gafam>

<sup>330</sup> O'Neil, C. (2018) cité dans Auber, O. (2019). *ANOPTIKON. Une exploration de l'internet invisible* (FYP Editions). p.150

<sup>331</sup> Jouët, J. (2000). Retour critique sur la sociologie des usages. Réseaux. Communication - Technologie - Société, 18(100), 487-521. <https://doi.org/10.3406/reso.2000.2235> p.502

d'autres êtres humains supposés partager le même objet d'attention »<sup>332</sup>. Varela (1995) propose de préciser ce couplage structurel entre l'individu, le collectif et leur environnement.

Selon lui, nous interagissons uniquement avec les composantes de l'environnement que nous considérons pertinentes ou qui parviennent à perturber notre dynamique interne, modifiant notre navigation d'un point A à un point B, que ce soit d'une manière voulue et désirable, ou pas. La grande force des géants du net est leur capacité à générer des environnements dynamiques et interactifs qui exploitent cette asymétrie avec les utilisateurs de ces plateformes. En orientant les processus de sélection des éléments avec lesquels nous pouvons interagir, ils conditionnent ainsi les identités numériques des usagers et limitent leurs possibilités évolutives. Ces entreprises mettent en place les outils interactifs et les organes artificiels par le biais desquels les utilisateurs sont couplés avec leurs environnements numériques. Cependant, elles forment aussi les utilisateurs à devenir proactifs, à s'appropriier ces spatialités virtuelles, les faire évoluer, mais aussi évoluer avec les usages qu'ils en font.

En effet, ces espaces ont tous leurs propres codes de lecture, leurs modalités d'accès et de participation, qui sont identifiés par les usagers. Ceux-ci se prêtent au jeu de l'expérience numérique, mais parviennent souvent à en détourner les usages et à inventer de nouvelles appropriations. Des principes d'exaptation des espaces virtuels créés s'opèrent ainsi d'une manière continue dans la dimension numérique. L'exaptation, définie dans la théorie de l'évolution comme une adaptation sélective et opportuniste permettant de faire émerger des caractéristiques inédites, répond souvent à des besoins fonctionnels, s'ajoutant, modifiant ou remplaçant la fonction d'origine<sup>333</sup>. Ces processus s'opèrent spontanément lors d'événements socio-politico-économiques. Auber<sup>334</sup> cite, par exemple, le gilet jaune qui, suite aux mouvements sociaux, passe d'un instrument de sécurité à un symbole de révolte.

---

<sup>332</sup> Auber, O. (2019). *ANOPTIKON. Une exploration de l'internet invisible* (FYP Editions). p.140

<sup>333</sup> « According to Darwin, there are phenomena escaping from the label of adaptation case. If the skulls of young mammals show sutures that are not the outcome of an adaptation process, it means that they are the effects of something different. George Williams again will nominate them "fortuitous effects" in 1966. Stephen J. Gould in 1982 will go deeper in the question, introducing the word "exaptation": ex-aptation versus ad-aptation. In Gould's approach there is the awareness of a significant lexical gap: the name to explain the matter is missing so that phenomena that could be relevant remain relegated to the peripheral areas of the evolutionary discipline. This lexical gap is part of a more general struggle, that concerns the structure of the disciplines as a structure for the construction, consolidation and development of knowledge as a place of discourse (in a decidedly Foucaultian sense). Gould's approach can be summarized in a few sentences: "We suggest that such characters, evolved for other usages (or for no function at all), and later 'coopted' for their current role, be called exaptations (...). They are fit for their current role, hence aptus, but they were not designed for it, and are therefore not ad-aptus, or pushed towards fitness. They owe their fitness to features present for other reasons, and are therefore fit (aptus) by reason of (ex) their form, or ex-aptus. Mammalian sutures are an exaptation for parturition. Adaptations have functions: exaptations have effects. The general, static phenomenon of being fit should be called aptation, not adaptation". »

Trisciungio, M. (2023). *Exaptation in Transitional Urban Morphologies*.

<sup>334</sup> Auber, O. (2019). *ANOPTIKON. Une exploration de l'internet invisible* (FYP Editions). p.140

Appliquées au domaine digital, ces exaptations produisent de nouveaux usages des outils numériques, transformant souvent par le même biais les espaces physiques qui les accueillent. Les revendications socio-politiques dans le domaine numérique, que nous avons pu évoquer au début de cette thèse (entre autres, au travers des outils de messagerie numérique, de géolocalisation ou de partage de photos et de vidéos), détournent les usages de ces plateformes à des fins idéologiques. Ces revendications débordent souvent dans les espaces urbains, matérialisant les nouveaux usages co-construits « en ligne ». Ces exaptations initient ainsi de nouvelles manières d'appréhender les applications numériques, transforment la conception des objets qui les hébergent, et entraînent parfois des activations physiques dans les espaces partagés. Pour faire adhérer une communauté de plus en plus nombreuse d'utilisateurs, les tenants des points de fuite numériques doivent s'adapter à ces nouveaux usages, au risque de perdre le contrôle des perspectives numériques.

Ces principes d'expectations en deviennent souvent des processus de « hacking »<sup>335</sup> organisé cherchant à détourner l'usage prescrit et bien cadré de ces plateformes numériques et génèrent d'autres codes de fuites, d'autres lectures des espaces virtuels. Ils y font émerger des récits dissonants, perturbateurs, et offrent aux utilisateurs des modalités d'actions inédites et renouvelées. Ces actes, parfois militants, parfois en défiance à un ordre établi, parfois des actes illicites et de piratage, infiltrent les réseaux, créent des brèches, des interstices, fournissent de nouvelles informations générant de l'attention.

En sélectionnant de nouvelles modalités spatio-temporelles à exploiter, en transformant l'utilisation de ces outils, ces hackers construisent de nouveaux concepts spatiaux, et transforment leurs visions du monde et leurs attitudes dans ce monde. « Dès lors que nous sommes outillés conceptuellement, nous sommes à même de construire nos propres simulations mentales sans grands mots ni grandes théories, afin de mieux nous situer et comprendre ce que nous vivons et observons. »<sup>336</sup> En s'infiltrant dans le système et en proposant de nouveaux points d'attention, ces utilisateurs s'engagent dans un processus d'apprentissage « marqué par des phases d'assimilation, d'accommodation et d'équilibrations »<sup>337</sup> et reconfigurent ainsi le modèle de l'asymétrie attentionnelle instaurée. Outre le fait de refuser les automatismes acquis et inconsciemment intégrés dans nos structurations sociales, les hackers proposent d'autres formes d'appropriations cognitives et symboliques, tant au niveau individuel que collectif. Ils s'insèrent dans des processus permanents d'expérimentation, de ruse, de créativité et d'ouverture. Ils ne cherchent pas uniquement à perturber un environnement, mais à s'y engager de manière innovante et créative avec les règles et les infrastructures qui les régissent.

---

<sup>335</sup>« Généralement avant d'attaquer une cible particulière, le pirate informatique procède à un relevé de toute information pouvant mener à une cartographie de l'organisation qu'il vise. Par ce fait, il s'approprie l'objectif. Pour exemple, à Los Angeles, Intense School propose un séminaire intitulé : « le hacking, ou l'art de pénétrer les systèmes informatiques (Hacker College). »

Source: Humbert, J.-P. (2007). *Les mondes de la cyberdélinquance et images sociales du pirate informatique* [Phdthesis, Université Paul Verlaine - Metz]. <https://hal.univ-lorraine.fr/tel-01749001>

<sup>336</sup> Auber, O. (2019). *ANOPTIKON. Une exploration de l'internet invisible* (FYP Editions). p.194

<sup>337</sup> *ibid.*

Appliqué au contexte urbain, « les premiers récits de "hacking urbain" considéraient le hack comme une stratégie qui défiait la privatisation de l'espace public, souvent illustrée par des pratiques de détournement culturel et publicitaire et d'urbanisme DIY. »<sup>338</sup> Parler de hacking urbain n'engage pas nécessairement une présence numérique, mais entreprend une réflexion conceptuelle faisant émerger des lieux de résistance citoyenne et produisant des outils de gouvernance partagée et participative. **Nous considérerons le hack comme un outil de lecture et d'analyse urbaine pour observer et détailler les environnements actuels, révéler les anomalies et les défauts des systèmes existants, mais aussi pour proposer des possibilités et des alternatives futures.**

Tout en modifiant les codes de lecture des espaces-temps, et en valorisant des logiques de ludicité, de créativité, d'efficacité et d'optimisation, le hacking permet aux systèmes de continuer à fonctionner sans nécessairement changer leurs fondements. Il permet de contourner les dispositifs de l'attention préalablement acquis et de proposer de nouvelles perspectives narratives et des points de disponibilité partagés. Maalsen<sup>339</sup> propose de le relier au concept de « jugaad » présenté par Rai (2019) dans son étude des espaces de vie partagés en Inde. Le « jugaad » fait référence en hindi/punjabi à des « solutions de contournement, de hack ou d'adaptation »<sup>340</sup>. Il est présenté comme une série de négociations quotidiennes et permanentes, à petite échelle, des espaces-temps urbains. Il permet de passer d'un état « de relative inaction » à une posture active « d'improvisation situationnelle »<sup>341</sup>.

« A liveable city is a hackable city »<sup>342</sup>. Le piratage de la ville se présente comme une nécessité. Il implique de nouvelles postures urbaines, un renouvellement de ses composantes et une remise en cause perpétuelle de ses structurations. Il y instaure des imaginaires mouvants dans la fabrication et la production de la ville et y fait émerger une « politique de la surprise »<sup>343</sup> que nous développons dans les chapitres suivants. Pirater la ville consiste à pirater le récit du projet urbain et à proposer un nouveau code de lecture partagé.

Pour (re)prendre la main sur la structure narrative de la ville, les hackers doivent d'abord découvrir les failles, les apories ou les interstices qui permettent d'y accéder. Ils y révèlent ainsi « les bugs » constitutifs et les solutions de contournement possibles.

---

<sup>338</sup> « Early references to 'urban hacking' positioned the hack as a strategy oppositional to the privatisation of public space (Friesinger et al., 2010). In this framework, activities including culture jamming, ad jamming and DIY urbanism were considered hacks (Friesinger et al., 2010; Iveson, 2013). »  
Source: Maalsen, S. (2022). The hack : What it is and why it matters to urban studies. *Urban Studies*, 59(2), 453-465. <https://doi.org/10.1177/0042098020986300> p.455

<sup>339</sup> *ibid.*

<sup>340</sup> « Urban hacking also emerges as a small-scale, everyday negotiation of urban life. In India, Rai (2019) refers to jugaad, a Hindi/Punjabi word meaning workaround, hack, trick, or make do (Rai, 2019: 2) »  
Source: *ibid.* p.455

<sup>341</sup> « an improvisational situation »

Rai, A. S. (2019). *Jugaad Time : Ecologies of Everyday Hacking in India*. Duke University Press. p.47

<sup>342</sup> Chattopadhyay, S. (2021). Hacking the urban code : Notes on durational imagination in city-making. In *Global Urbanism*. Routledge.

<sup>343</sup> *ibid.*

Ainsi, en plus de proposer des récits alternatifs et des espaces du possible<sup>344</sup>, ils racontent les villes, leurs dynamiques et révèlent aussi leurs problématiques socio-politico-spatiales. « [...] le piratage propose un mode d'investigation qui s'infiltré dans des systèmes peu étudiés, fournit des stratégies pour explorer leurs fonctions et leurs failles et révèle des possibilités pour des opérations alternatives »<sup>345</sup>.

Les piratages urbains ne cherchent pas toujours à résoudre les problématiques relevées ou à ressortir des solutions concrètes face aux failles qui permettent leurs infiltrations. Ils ne tentent pas non plus d'améliorer impérativement les conditions de l'ensemble des usagers. Ils initient cependant des possibilités narratives et engagent activement de nouveaux acteurs dans les réflexions urbaines. À l'instar de l'urbanisme transitoire et tactique (qui parfois s'instrumentalise parfois par des instances politiques et devient un outil politique et politisé de reconfiguration spatiale) ces interventions urbaines tactiques et ces nouvelles manières de faire la ville « constituent les mille pratiques par lesquelles des utilisateurs se réapproprient l'espace organisé par les techniques de la production socioculturelle »<sup>346</sup>.

Nous nous focalisons dans le reste de ce chapitre sur les nouvelles structures narratives, sensibles et immersives, que peuvent ainsi offrir les projets artistiques pour donner à revoir la ville et à y activer une politique de hacking urbain, à y générer des interstices, « [...] des fissures, des hiatus, des points de friction »<sup>347</sup>.

---

<sup>344</sup> Massey, D. B. (2005). *For Space*. (pp. 1-232).

<sup>345</sup> « For Gunkel (2018 [2001]: 13), hacking proposes a mode of investigation that infiltrates under-examined systems, provides strategies for exploring their functions and flaws and reveals possibilities for alternative operations.»

Source: Maalsen, S. (2022). The hack : What it is and why it matters to urban studies. *Urban Studies*, 59(2), 453-465. <https://doi.org/10.1177/0042098020986300>

<sup>346</sup> Certeau, M. de, Giard, L., & Mayol, P. (1990). *L'invention du quotidien, tome 1 : Arts de faire*. FOLIO ESSAIS.

<sup>347</sup> Perec, G. (2000). *Espèces d'espaces* (Galilée).

## 2. Détournements urbains et incrustations narratives

*«Je mets un tableau sur un mur. Ensuite j'oublie qu'il y a un mur. Je ne sais plus ce qu'il y a derrière ce mur, je ne sais plus qu'il y a un mur, je ne sais plus que ce mur est un mur, je ne sais plus ce que c'est qu'un mur. Je ne sais plus que dans mon appartement, il y a des murs, et que s'il n'y avait pas de murs, il n'y aurait pas d'appartement. Le mur n'est plus ce qui délimite et définit le lieu où je vis, ce qui le sépare des autres lieux où les autres vivent, il n'est plus qu'un support pour le tableau. Mais j'oublie aussi le tableau, je ne le regarde plus, je ne sais plus le regarder. J'ai mis le tableau sur le mur pour oublier qu'il y avait un mur, mais en oubliant le mur, j'oublie aussi le tableau. Il y a des tableaux parce qu'il y a des murs. Il faut pouvoir oublier qu'il y a des murs et l'on n'a rien trouvé de mieux pour ça que les tableaux. Ou alors il faudrait changer continuellement, soit de mur, soit de tableau, mettre sans cesse d'autres tableaux sur les murs, ou tout le temps changer le tableau de mur. » Georges Perec<sup>348</sup>*

Le piratage urbain par le biais du médium artistique est donc ici assimilé à une méthode de faire et d'inventer des manières d'appréhender la ville, d'y produire de nouvelles possibilités narratives qui se détachent d'un récit unique porté par le projet politique et urbain. Nous nous concentrons ici sur l'inventivité de ces propositions et leurs capacités à détourner des éléments constitutifs de l'environnement urbain : hacker ce qui ne peut être facilement transformé pour proposer d'autres paysages socio-urbains. Comment le projet artistique peut-il alors transformer les usages de l'urbain à travers des dispositifs narratifs alternatifs pour donner à revoir la ville et à la remettre en jeu ?

Les projets que nous développons ne cherchent pas à hacker le système politico-administratif des villes ni à s'y installer illégalement. Contrairement à l'art dit urbain, qui n'est généralement pas contraint par un cadre administratif et ne bénéficie donc pas des autorisations justifiant son déploiement dans des espaces communs et partagés, ces projets s'infiltreront dans les espaces urbains avec les accords préalablement requis. Hacker les espaces partagés ne signifie pas ici s'y installer sans l'approbation des services urbains, mais plutôt être en négociation avec eux, se prêter au jeu des demandes d'occupation d'espaces avec les préfectures locales, et remplir les conditions imposées qui régissent l'accès à ces lieux. Tout comme le hacking numérique, ces projets s'installent dans les cadrages et les rouages du système et génèrent d'autres manières de faire de la recherche, d'inventer des façons de comprendre les problématiques socio-urbaines et de proposer des visions inédites.

Ce dialogue avec les instances administratives et politico-urbaines, sur lequel nous revenons plus en détail dans ce chapitre, est rendu possible grâce à des structures culturelles implantées dans le territoire qui se présentent comme des acteurs de médiation entre d'un côté les propos et les visions artistiques et de l'autre les enjeux politico-économico-administratifs des lieux où ils se posent. Ce dialogue permet tout

---

<sup>348</sup> Perec, G. (2000). *Espèces d'espaces* (Galilée) p.55

autant de créer des marges d'action avec les pouvoirs politiques que de permettre une pérennisation et une légitimation des projets artistiques dans les espaces partagés.

En s'installant dans ces espaces, en s'infiltrant dans les routines du quotidien, ces récits peuvent devenir empuissantants<sup>349</sup>, activer des espaces, rétablir ou catalyser les liens entre les usagers et les milieux qu'ils traversent.

Ces dispositifs artistiques sont capables de modifier la hiérarchisation des objets et les polarités de l'attention à travers, entre autres, les dispositifs scénographiques qu'ils déploient. Ils entraînent une mise en valeur des portions ou de l'ensemble de l'espace, engagent de nouveaux points d'observation, permettent de se concentrer sur des aspects jusque-là négligés, des processus d'agrandissements « pour justement faire entendre le détail »<sup>350</sup>, proposant une nouvelle « écologie de l'attention »<sup>351</sup>.

---

<sup>349</sup> Terme souvent repris par Alain Damasio

<sup>350</sup> Extrait de l'intervention de la chorégraphe Danya Hammoud lors de la rencontre « Villes méditerranéennes entre pratiques, représentations et imaginaire(s) » organisée par l'Atelline et le LIFAM le 26 Novembre 2021 à la MSH Sud de Montpellier.

<sup>351</sup> Citton, Y. (2014). Pour une écologie de l'attention. Média Diffusion.

## 2.1. Processus d'écritures et infiltrations narratives

*« Un espace ne s'adresse pas seulement à l'œil, mais concerne le corps entier et ne peut, sous peine de réduction, être traité dans le seul cadre d'une esthétique de la vision : l'espace de notre quotidienneté n'est pas vu d'avion, mais vécu à ras de terre. L'approche du tout visuel méconnaît par ailleurs le fait, et c'est plus gênant, qu'un espace urbain ne peut ainsi être perçu d'un coup, mais seulement dans la successivité de séquences fragmentaires, au gré du temps et des parcours. » Françoise Choay<sup>352</sup>*



Fig 46 : Légende n.125 dans le quartier des Beaux-Arts à Montpellier © Marc El Samrani

<sup>352</sup> Choay, F. (1985). Production de la ville, esthétique urbaine et architecture. In M. Roncayolo & G. Duby, *La ville aujourd'hui*. 232-279. Seuil.

La compagnie La Vaste Entreprise tente de hacker la ville en y introduisant de nouveaux récits à travers le projet artistique intitulé Légendes. Cette initiative réimagine le concept des plaques commémoratives en remplaçant les événements historiques habituellement affichés par des anecdotes du quotidien. Selon la compagnie, l'objectif est de saisir l'environnement urbain non pas dans sa prétendue vérité historique, mais en tant qu'espace porteur de multiples intimités.

Les textes urbains (plaques commémoratives et signalétique urbaine de manière plus générale) qui inondent les espaces de la ville sont ici repensés et remplacés par de nouvelles écritures urbaines. « Au lieu de commémorer toujours les gens célèbres et les événements historiques dits importants, l'idée était de détourner cet objet-là pour raconter tout le reste, tout ce qui n'est pas important, qui n'est pas historique, qui n'est pas célèbre, etc. C'est-à-dire tout ce qui se passe dans l'espace de la ville. Chaque jour, à chaque instant »<sup>353</sup>. « Des micro-événements souvent non advenus ou des espèces d'embryons d'histoire, comme des micro-romans »<sup>354</sup> remplacent certains affichages publicitaires pendant la durée du projet, font apparaître de nouvelles paroles, d'autres perspectives narratives urbaines. La compagnie parle d'ailleurs d'une invasion narrative et poétique à travers le projet dans un quartier ou une ville. En effet, « [...] il y a une espèce de coulée jaune qui envahit le quartier avec des grands formats, des éléments très visibles dans la rue qui vont créer l'événement. Et en même temps, une infiltration est pensée dans tous les espaces de quotidienneté. Par exemple, à la boulangerie, de petites légendes seront plantées dans les éclairs au chocolat. La baguette de pain sera emballée dans un sachet sur lequel il y aura une légende. Au restaurant, il y aura un set de table avec une légende. Au salon de coiffure, il y aura une petite carte de fidélité sur le comptoir avec une légende. Quoi que l'on fasse pendant la durée d'implantation du projet, pendant cette quinzaine de jours, on est poursuivi par ces légendes qui deviennent une espèce de jeu de piste sans solution et qui viennent, petit à petit, modifier la perception de ce qui se passe autour de nous. »<sup>355</sup>

En effet, plus de 350 panneaux, allant du plus visible au plus discret, sont disséminés dans le quartier choisi. La proposition joue sur la diversité des supports utilisés, allant des affiches de grand format attirant l'attention, aux petits autocollants presque dissimulés dans l'espace urbain. Toutes ces légendes numérotées adoptent le même style graphique et la même formulation : « Ici, le » suivi d'une date, de l'initiale du protagoniste et d'une brève histoire. Par exemple, on peut lire des légendes telles que « Ici, le 23 juillet 2006, G. se promène en famille pour le simple plaisir d'afficher encore un peu son bonheur » (Fig 46) ou encore « Ici, le 28 septembre 2018, L. trimballe sa mélancolie ».

---

<sup>353</sup> Extrait de l'entretien avec Nicolas Hérédia, directeur artistique de la compagnie La Vaste Entreprise et porteur du projet Légendes.

<sup>354</sup> *ibid.*

<sup>355</sup> *ibid.*



Fig 47 : Exemples d'infiltrations des légendes dans les commerces du quartier investi. Photos 1,2,3 et 6: © Marc El Samrani, Photos 4 et 5: © La Vaste entreprise<sup>356</sup>

Ce projet s'installe à Montpellier dans le quartier des Beaux-Arts. Le choix du lieu de la représentation se fait en collaboration avec l'expertise de l'Atelline. La densité des commerces de proximité et l'effervescence sociale du quartier sont des critères déterminants pour la réussite du projet. Les habitants le comparent souvent à « un petit village en plein cœur de la ville »<sup>357</sup>, soulignant qu'ils ont tout ce dont ils ont besoin à portée de main : « On a tout dans le quartier ! On n'a même pas besoin d'en sortir ! »<sup>358</sup>. En préparation du projet, l'équipe artistique effectue plusieurs visites de repérage quelques mois avant le déploiement du projet pour rencontrer les résidents et les commerçants. Le but est de sélectionner les lieux propices à l'installation, de récolter les

<sup>356</sup> Source: <https://lavasteentreprise.org/lgd.htm>

<sup>357</sup> Extrait d'entretiens avec les habitants du quartier des Beaux Arts à Montpellier effectué pendant l'installation du projet Légendes en juin 2021

<sup>358</sup> *ibid.*

témoignages des habitants, d'enquêter sur leurs pratiques et usages du quartier, et de comprendre les dynamiques constitutives.

Les différents affichages et incrustations graphiques qui s'installent dans le quartier ne relatent pas nécessairement les histoires des habitants, mais introduisent de nouveaux récits inspirés par ces derniers. Nicolas Heredia, directeur artistique de la compagnie, explique que l'approche consiste à partir d'une écriture pour s'approprier un espace, plutôt que de partir de l'espace pour créer une écriture. Ce principe de réinvention du texte urbain n'élimine cependant pas l'importance de trouver des points d'entrée, des interstices nécessaires pour raconter ces espaces avec de nouveaux récits. L'observation du territoire et de ses pratiques constitue une base de travail et de réflexion pour les mondes virtuels qui se superposent aux espaces actuels de quotidienneté. « L'espace public raconte tout un tas de choses et l'observer permet de générer des idées et des envies de création. Dans ce projet, une réflexion est portée sur la question de l'ordinaire. Partir de ce que l'on considère banal pour voir dans quelle mesure il peut devenir signifiant. [...] Cette diversité et complexité des vies juxtaposées dans l'espace public est fascinante. Tout le monde a déjà fait l'expérience d'être à une terrasse de café, de regarder les gens passer, et il y a là un truc qui se joue. À ce moment précis, il y a une multitude d'histoires potentielles qu'on peut imaginer, et du coup artistiquement et plastiquement, il y a plein de façons de s'en emparer, de raconter ces récits et d'en imaginer d'autres. »<sup>359</sup>

Le dispositif mis en place dans ce projet donne ainsi une part essentielle au langage, aux différents textes disséminés dans l'ensemble du quartier investi. L'enjeu d'écriture est de penser des micro-romans qui se lisent autant de manière indépendante que dans la trame globale du projet : « [...] une sorte de livre dont les pages seraient dispersées, et dont l'auteur ne maîtrise plus par quel endroit on accède au récit [...] »<sup>360</sup>. Il est en effet peu probable qu'un habitant découvre les 400 légendes cachées dans le quartier, parce qu'il ne va pas forcément à cette boulangerie, ne passe pas par cette rue, ne s'arrête pas devant ce buraliste... D'ailleurs, le projet, qui propose une réelle incrustation dans les usages quotidiens des habitants du quartier, ne cherche pas nécessairement à y convoquer un public extérieur et ne demande pas non plus aux usagers des lieux de s'investir obligatoirement dans l'intégralité du projet.

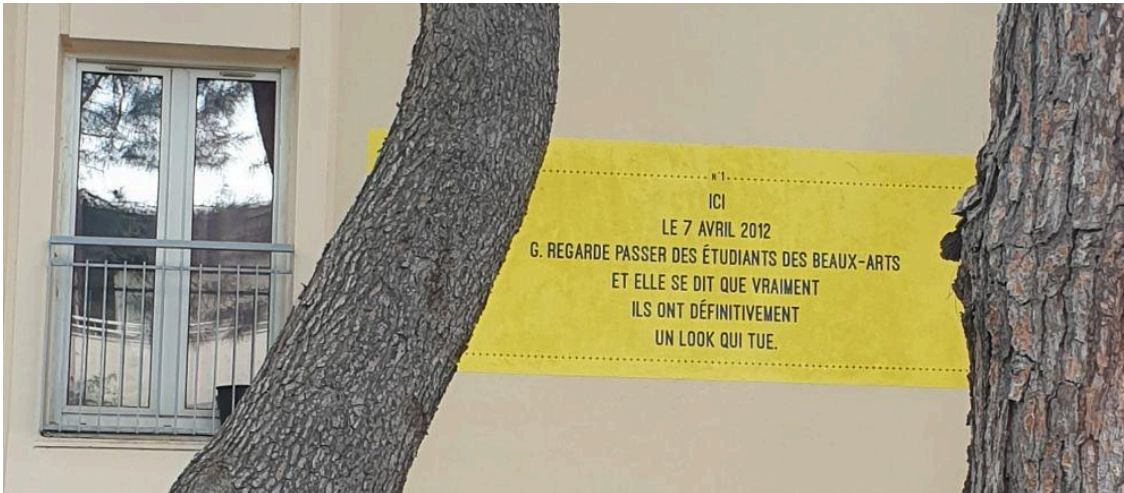
Pour entremêler encore plus les récits proposés et les usages des habitants, ces affichages évoquent des histoires en très peu de mots, tout en suggérant parfois des caractéristiques des lieux qu'ils investissent. Ils reprennent des éléments factuels, des incrustations référentielles intégrées dans les récits fictionnels mis en place. Ils tissent ainsi des liens nécessaires avec les lieux dans lesquels ils se posent. Dans le cas du quartier des Beaux-Arts à Montpellier, les légendes font référence à l'histoire du quartier, à des lieux iconiques et historiques qui permettent de légitimer et de

---

<sup>359</sup> Extrait de l'entretien avec Nicolas Hérédia, directeur artistique de la compagnie La Vaste Entreprise et porteur du projet Légendes.

<sup>360</sup> *ibid.*

crédibiliser les récits affichés. Elles invoquent des usagers identifiés par les habitants, comme dans la légende ci-dessous qui met en scène les étudiants de l'école des beaux-arts présente dans le quartier. Cette porosité entre le réel et le fictionnel installe la rumeur, fait émerger une sorte de récit collectif qui puise sa base dans les éléments constitutifs du lieu, sans réellement le raconter.



*Fig 48 : Légende numéro 1 dans le quartier des Beaux Arts à Montpellier © Marc El Samrani*

Cette proposition instaure aussi une porosité entre les espaces privés et les espaces partagés, entre les espaces commerciaux et les espaces de passage et de déambulation. Ce projet s'infiltré ainsi dans des locaux privés et des commerces de proximité, élargissant l'étendue des mondes virtuels qu'il met en place. Lors de la phase de repérage, la compagnie initie le contact avec les commerçants du quartier, leur proposant d'accueillir une légende et de participer activement à la création et au maintien de la « rumeur » autour du projet. Ce brouillage entre le privé et le public est d'ailleurs plus amplement développé dans un aspect encore plus participatif du projet, que nous développons dans le chapitre 2 de cette partie.

## 2.2. Cadrage poïétique et hiérarchisation artistique

« [...] Car tout lieu est lui-même un intervalle dans l'étendue spatiale. Il est ponctué dans sa composition même par des phénomènes d'espacement d'agencement de télescopage des éléments entre eux, qui aboutissent au fait qu'un lieu me touche dans le sentir de l'expérience immanente ou différée. » Alain Mons<sup>361</sup>

Les récits fictifs introduits à travers le projet Légendes et présentés comme des vérités historiques interpellent les passants de différentes manières, créant des micro-événements qui transforment les espaces habituels du quartier. Leurs emplacements et leurs échelles impliquent de nouvelles postures des habitants pour lire et découvrir les histoires qui y sont racontées. Le choix des supports d'accroche et la forme de l'affiche impliquent de détourner le regard, de se rapprocher ou de s'éloigner d'une façade, d'un mur ou d'un poteau, afin de trouver la distance adéquate pour favoriser la lecture du texte affiché. Pendant la phase de repérage, une attention particulière est portée à la scénographie spatiale que propose le projet, aux différentes perspectives qui émergeront après l'installation des affiches jaunes.

« Pour que le projet Légendes fonctionne, il faut qu'il y ait un côté spectaculaire, avant de travailler sur l'infiltration urbaine et l'infiniment petit. Pour cela, on va généralement s'appuyer sur des bâtiments emblématiques du quartier [...] il y a certains éléments architecturaux qu'on ne peut pas ignorer [...]. Ils vont constituer des points de départ. [...] On va alors procéder du plus grand pour aller vers le plus petit et s'infiltrer dans le quartier. Il est alors indispensable de penser la perspective, [...] comment, quel que soit l'endroit où on est, on va pouvoir apercevoir cette coulée jaune ? [...] On va alors travailler les plans du proche et du lointain »<sup>362</sup>.

Cette installation, par les différents focus qu'elle apporte sur divers éléments urbains, met en lumière des portions d'espaces sur lesquels on ne porte pas instinctivement notre regard. Un mur arborant une affiche jaune devient un nouveau point de fuite spatial, gagnant de l'intérêt aux yeux des explorateurs urbains se prêtant au jeu de la proposition artistique. La hiérarchie des objets est ainsi altérée par les dispositifs scénographiques mis en place qui induisent des valorisations perceptives de certains objets urbains, portant sur l'ensemble de l'environnement ou sur des détails jusqu'alors négligés. Ce basculement perceptif découle de la modification des polarités de l'attention, amorcée par le projet et des cadrages urbains qu'il installe. Ces questionnements sont au centre de la réflexion menée par l'équipe artistique:

« Sur quoi colle-t-on ces affiches ? Est-ce qu'il va y avoir des endroits sur lesquels on veut mettre un focus ? En fait, c'est ça aussi la question. On va être là à la recherche de

---

<sup>361</sup> Mons, A. (2013). *Les Lieux du sensible. Villes, hommes, images*. Cnrs.

<sup>362</sup> Extrait de l'entretien avec Nicolas Hérédia, directeur artistique de la compagnie La Vaste Entreprise et porteur du projet Légendes.

tout ce qui n'est pas nécessairement emblématique du quartier et qu'on va vouloir traiter à travers le projet. [...] Il faut évidemment faire correspondre la légende à cet endroit qu'on investit, y introduire une petite théâtralité par l'histoire. [...] Cela met en lumière des espaces sur lesquels on ne porte pas notre regard. [...] C'est, par exemple, mettre l'accent sur une fenêtre ou sur un balcon [...] cela fait mécaniquement lever les yeux, rajouter un focus sur une fenêtre qu'on aurait peut-être jamais regardée. »<sup>363</sup>

Dans un autre projet artistique, la même compagnie donne à observer les détails de l'espace urbain en imposant cette fois une attitude corporelle stationnaire qui reprend et détourne les conventions des spectateurs dans les salles de théâtre ou de cinéma. Au lieu d'inviter à la flânerie et à la déambulation, comme c'est le cas dans le projet *Légendes*, la proposition artistique *L'Instant T.* propose de se concentrer sur un seul cadrage urbain, sur ces détails et ces pratiques, d'y observer et d'y construire collectivement des récits.

« L'idée de ce projet est d'installer des spectateurs sur un petit gradin qui sera comme une espèce de poste d'observation sur une place, une rue, un lieu, un fragment de ville. Nous, on intervient dans cette réalité, dans cette ultra banalité. »<sup>364</sup> Une vingtaine de comédiens participent à cette chorégraphie urbaine, interprètent des gestes quotidiens très anodins, presque invisibles. « Ils traversent la rue et tournent à gauche, sortent de la pharmacie et tournent à droite. Ils passent en vélo. Ils passent avec un carton dans les bras ou avec un sac de provisions. Des actions extrêmement ordinaires qui se mélangent dans une scénographie urbaine des plus banales. »<sup>365</sup> Ces partitions chorégraphiées des participants complices se mélangent et se confondent aux actions des passants, qui sont d'ailleurs souvent intrigués par ces gradins posés en milieu urbain et qui ne regardent rien en particulier.

Les actions des comédiens se répètent en boucle toutes les trois minutes avec de légères variations. L'idée est de créer « une suspension du temps, un temps qui tout à coup se grippe et se répète avec ces trois minutes qui ne veulent pas passer, qui ne veulent pas laisser la place à la suite. Donc c'est une espèce de chorégraphie absolument non spectaculaire et qui ne devient spectaculaire que par sa répétition. »<sup>366</sup> Les spectateurs qui s'installent sur les gradins ne sont jamais informés du début de la performance. Ils sont assis, attendent, discutent entre eux, observent l'espace urbain qui servira d'espace de jeux.

Au fur et à mesure que le temps passe, les spectateurs commencent à repérer quelques-uns des comédiens qui réapparaissent toutes les trois minutes et à se rendre compte du mécanisme mis en place pour la performance. Débute alors un jeu

---

<sup>363</sup> *ibid.*

<sup>364</sup> Extrait de l'entretien avec Nicolas Hérédia, directeur artistique de la compagnie *La Vaste Entreprise* et porteur du projet *Légendes*.

<sup>365</sup> *ibid.*

<sup>366</sup> *ibid.*

d'observation et d'enquête pour repérer et différencier les personnes qui font partie de la performance artistique et celles qui ne le sont pas.


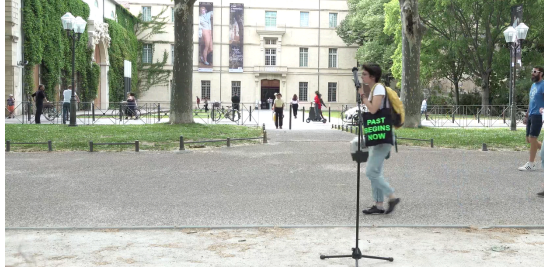




	
<p>Début de la performance + 16 min Inscription sur le sac: Future begins now</p>	<p>Début de la performance + 28 min Inscription sur le sac: Past begins now</p>
	
<p>Début de la performance + 27 min Passant mange une pomme rouge portant un sac avec une étoile bleue</p>	<p>Début de la performance + 36 min Passant mange une pomme verte portant un sac avec une étoile rose</p>
	
<p>Début de la performance + 15 min T Shirt avec inscription: UN PETIT DÉTAIL</p>	<p>Début de la performance + 25 min T Shirt avec inscription: UN I DÉ A L</p>

Fig 49 : Captures d'écran de l'enregistrement vidéo de l'Instant T. à Montpellier © Jules Savoie

« Le but est évidemment de générer une espèce d'attention très fine et très aiguë à ce qui nous entoure. On va alors glisser des variations, des erreurs, des bugs dans cette partition qui vont maintenir à la fois la curiosité et le jeu d'observations initié, et maintenir le spectateur en éveil pour disséquer ce fragment de la ville au travers duquel

il est sûrement déjà passé mille fois sans le regarder plus que ça »<sup>367</sup>. Le choix du lieu de représentation n'est d'ailleurs pas anodin. La compagnie cherche à investir un espace assez passant et vivant, connu par une majorité des habitants de la ville accueillant la performance. « Il faut qu'à chaque représentation, on soit sur un flux à peu près semblable. [...] à Montpellier, effectivement, sur l'Esplanade en face du musée Fabre, il y a cette qualité de flux, c'est-à-dire qu'il y a toujours du monde, mais ce n'est jamais non plus le rush. Et donc, nous profitons de ce flux pour y créer notre musicalité. »<sup>368</sup>

Les dispositifs de l'attention sont ici pensés comme une manière « d'aiguiser le regard »<sup>369</sup>, de poser un temps d'observation assez long pour initier des approfondissements, chercher les détails, décrypter et analyser les différents calques de ce paysage urbain. Les dispositifs perceptifs initiés dépassent l'observation du médium artistique et se présentent comme un prétexte pour donner à revoir le lieu et ses usages. Le projet, qui « met en récit le lieu », permet d'y faire émerger les « récits du lieu »<sup>370</sup>, d'observer les histoires qui l'habitent, les usages qui le façonnent, d'y déceler ce qui fait de lui un lieu habité et vivant. La distinction entre mise en récit du lieu et récit du lieu repose sur les perspectives et les processus impliqués dans la narration des espaces urbains. La mise en récit du lieu se réfère en effet à l'acte intentionnel de créer et d'inscrire des histoires dans un espace urbain par des interventions extérieures. Les artistes, urbanistes ou autres acteurs introduisent des récits fictifs ou poétiques dans l'environnement pour réinterpréter ou transformer la perception du lieu. En revanche, le récit du lieu émerge de manière organique et non intentionnelle à partir des expériences vécues et des interactions quotidiennes des habitants avec leur environnement. Il reflète les histoires, les traditions, et les dynamiques sociales qui se sont naturellement développées au fil du temps. Ce type de récit est ancré dans la mémoire collective et les pratiques habituelles des usagers du lieu. Par les dispositifs attentionnels qu'ils instaurent, des projets comme *Légendes* et *L'Instant T.* qui mettent en récit les lieux en y ajoutant des histoires et en modifiant l'interaction des habitants avec leur environnement, racontent aussi les récits des lieux. Christophe Modica, créateur sonore, précise : « Le lieu et l'environnement dans lequel on joue ont une part dans notre partition, ce sont des nouveaux éléments dans notre partition que l'on ne maîtrise pas, qui sont hasardeux mais qui de fait s'invitent à l'intérieur de la partition et s'invitent aussi par le regard. [...] Le fait d'être dans cet environnement raconte quelque chose et se met en résonance avec ce que l'on joue. [...] Tous les sons du lieu viennent se mélanger à la partition et racontent quelque chose de notre rapport au vivant! [...] Le lieu a donc sa part narrative dans la partition que l'on crée [...] il vient raconter son histoire et nous, on vient jouer avec cette histoire-là. »<sup>371</sup>

---

<sup>367</sup> *ibid.*

<sup>368</sup> Extrait de l'entretien avec Nicolas Hérédia, directeur artistique de la compagnie La Vaste Entreprise et porteur du projet *Légendes*.

<sup>369</sup> *ibid.*

<sup>370</sup> Intervention de Pascal Amphoux « “Récit du lieu” n'est pas “mise en récit” » lors du colloque « *Entre communication et participation: usages du transmedia storytelling en aménagement et urbanisme* » à Genève le 16 février 2023

<sup>371</sup> Extrait de l'entretien avec Christophe Modica, directeur artistique de la compagnie Comptoir des silences et porteur du projet *Vivant*, accompagné par l'Atelline.

Ces deux projets proposent donc des outils de hacking urbain pour observer les espaces de la ville. En transformant les perceptions et en encourageant une interaction plus profonde et attentive avec l'environnement quotidien, ces initiatives ouvrent de nouvelles perspectives sur la manière dont nous percevons et comprenons les espaces urbains. En redéfinissant les usages et les significations de l'espace public à travers des interventions artistiques, La Vaste Entreprise crée, le temps de la représentation, une ville plus riche, complexe et vivante. Elle catalyse principalement de nouvelles façons collectives de percevoir et d'expérimenter la vie urbaine. Elle crée de nouveaux vecteurs de lecture et de diffusion de récits, multipliant ainsi les canaux disponibles le temps de la représentation artistique. Cela propose une contrebalance à la classe vectorialiste, telle que présentée par McKenzie Wark et Christophe Degoutin<sup>372</sup>. Ces derniers précisent d'ailleurs, en parlant des hackers : « Nous ne sommes pas des pirates ; nous sommes des hackers. Et la distinction consiste en un point précis. Le pirate est quelqu'un qui s'empare de la propriété d'autrui. Les pirates s'emparent de ce qui ne leur appartient pas. [...] Si « hacking » ne va pas, alors trouvez autre chose. Mais pas piraterie. Le pirate prend la propriété d'un autre. Le hacker crée du nouveau à partir d'une propriété qui appartient dès le départ à tout le monde. L'information veut être libre, mais elle est partout enchaînée. La figure du pirate attire l'attention sur les chaînes. La figure du hacker insiste sur le fait que l'information est libre par essence, qu'elle échappe toujours à la forme de la propriété. Elle est là où nous sommes et demeurons des êtres sociaux. Elle est là où, loin d'être en fuite ou en recul, le jeu ne fait que commencer. »<sup>373</sup>

---

<sup>372</sup> « Alors que la vieille classe dominante contrôlait les moyens de production, la nouvelle classe dominante éprouve un intérêt limité pour les conditions matérielles de la production, pour les mines, hauts fourneaux et chaînes de montage. Son pouvoir ne repose pas sur la propriété de ces choses, mais sur le contrôle de la logistique, sur la manière dont elles sont gérées.

Le pouvoir vectoriel présente deux aspects, intensif et extensif. Le vecteur intensif est le pouvoir de calcul. C'est le pouvoir de modéliser et simuler. C'est le pouvoir de surveiller et calculer. Et c'est aussi le pouvoir de jouer avec l'information, de la transformer en récit et poésie. Le vecteur extensif est le pouvoir de déplacer l'information d'un endroit à un autre. C'est le pouvoir de déplacer et combiner chaque chose avec toute autre chose en tant que ressource. Encore une fois, ce pouvoir n'a pas uniquement un aspect rationnel, mais aussi poétique. »

Wark, M., & Degoutin, C. (2013). Nouvelles stratégies de la classe vectorialiste. *Multitudes*, 54(3), 191-198. <https://doi.org/10.3917/mult.054.0191>

<sup>373</sup> *ibid.*

### 3. Écritures transmédiatiques

« [Les lieux] appartiennent au récit, c'est-à-dire à ce discours (dont ils sont les moments primitifs et fondamentaux) où l'expérience peut être référée par une parole qui la dit, réseaux de noms propres ou communs qui jalonnent l'acte de narration dans l'énoncé narratif ». Louis Marin<sup>374</sup>

Les médiations artistiques permettent de générer de nouveaux cadrages dans les espaces urbains et d'y faire émerger des récits. « [...] les récits appartiennent aux lieux, c'est-à-dire à cet espace (dont ils sont l'indice éphémère et inépuisable) où l'expérience peut être référée par une pratique qui l'agit, réseau de gestes individuels ou collectifs qui jalonnent l'urbanité des lieux dans leur répétition quotidienne. Le récit du lieu serait alors l'acte de narration collective qui fait exister le lieu comme espace de pratiques partagées ou de pratiques potentielles ». <sup>375</sup>

Observer, décrire et raconter un lieu reste un enjeu majeur pour en déceler les mécanismes, les usages, les pratiques qui les différencient d'un autre point spatial. Ces projets donnent ainsi à relire ces lieux, à y être attentif, à y renouveler le contenu symbolique tout en préservant ce qui les rend uniques. Ils trouvent surtout des moyens de raconter ce qui « [...] est parfois difficilement énonçable, voire indicible »<sup>376</sup>, de rendre perceptible ce qui ne l'est pas toujours, de trouver d'autres moyens pour énoncer les structurations de ces lieux. C'est là que la fiction intervient, pour mettre en récit des espaces et en faire ressortir les récits du lieu, les récits qui témoignent de leur habitabilité. Une mise en récit par le projet (qu'il soit artistique ou urbain) ne peut être contextuelle et viable si elle ne communique pas avec les récits constitutifs du lieu et avec les histoires qui le construisent quotidiennement.

Habiter un lieu, c'est y construire un « patrimoine d'usages »<sup>377</sup> qui se manifeste à travers la diversité des formes d'y être présent et des manières de le raconter. Observer ces présences et les retranscrire renvoie à la figure du témoin qui décrit ou atteste d'un lieu. Lorsqu'un projet met en avant une parole, un discours du lieu, ou en propose des regards alternatifs, il y crée des mondes virtuels divers, qui ne modifient pas nécessairement l'espace actuel, mais qui en apportent d'autres lectures. « Le témoin n'est jamais neutre ou impartial. Il lui incombe la responsabilité de faire voir ce qu'il a eu le privilège de voir, sentir ou penser. Le voilà qui devient créateur. De sujet percevant (voir), il devient sujet créateur (faire voir) »<sup>378</sup>. C'est cette figure de témoin-créateur portée par les projets artistiques que l'on soulignera dans cette partie, et les possibilités de construire des multivers urbains, à partir d'écritures transmédiatiques, propices aux productions d'espaces relationnels.

---

<sup>374</sup> Marin, L. (1973). Du corps au texte : Propositions métaphysiques sur l'origine du récit. *Esprit* (1940-), 423 (4), 913-928.

<sup>375</sup> Tixier, N. (2020). Récits du lieu / Lieu des récits. In F. Gatta & A. Sotgia (Éds.), *L'habiter comme patrimoine*. Imbernon. <https://hal.science/hal-02492469>

<sup>376</sup> *ibid.*

<sup>377</sup> *ibid.*

<sup>378</sup> *ibid.*

### 3.1. Enquêtes sensibles et récits du lieu

*« Il y a des lieux qui nous appartiennent, des lieux où l'on a le sentiment d'avoir sa place, de se confondre avec le cadre. Des endroits où l'on projette ses rêves, ses sentiments, ses espoirs. Ce peut être sa chambre, son jardin, son salon, tout comme des lieux publics ; si ces lieux laissent une empreinte dans nos vies, ils sont aussi à notre image. Cette «intimité» se joue du temps : la seule évocation de ce bâtiment, de ce champ, de cette place... qui aujourd'hui a peut-être changé de visage, fait revivre cet endroit et les multiples histoires qui s'y sont déroulées. Ces paysages (urbains, naturels, de la sphère domestique) sont les témoins muets de nos vies, et cette attache invisible rend plus forte la complicité que nous avons avec eux. Je suis photographe de territoires. Je ne cesse de chercher ce lieu où j'ai ma place. Pour moi, ce paysage intime se situe là où il y a des cîmes, dans un confin alpin. Le temps se suspend lorsque j'observe les lignes des paysages alpins : elles évoquent pour moi ces lignes de la main que l'on peut parcourir en tentant d'en deviner la fin ; si elles sont nôtres, elles portent en elles un secret. »* Caroline Houal<sup>379</sup>

Le projet sonore et photographique Paysages Intimes, porté par l'Atelline, propose, en s'inspirant de la mission photographique de la DATAR<sup>380</sup>, une cartographie collective et sensible des différents paysages qui constituent la métropole montpelliéraine. Chaque année, une nouvelle photographie part à la découverte de cinq communes et de 15 nouveaux paysages partagés par les habitants. Les deux premiers volets, portés successivement par les photographes-auteurs Caroline Houal et Alexandra Frankewitz, ont investi les communes de Castries, Sussargues, Clapiers, Saint-Geniès-des-Mourgues, Saint-Drézéry, Villeneuve-lès-Maguelone, Saussan, Juvignac et Saint-Georges-d'Orques. Les photographies sont toutes accompagnées d'un podcast d'environ 3 minutes, synthèse d'un entretien enregistré préalablement au rendez-vous avec la photographe, explicitant le choix de l'habitant ainsi que son approche sensible dans la définition, la délimitation et la pratique expérientielle du paysage. « Leurs récits nous permettent de traverser un territoire, des trajectoires de vie, des bouleversements paysagers »<sup>381</sup>. Une habitante de Castries choisit l'ancienne cave coopérative, remplacée depuis par une médiathèque ; un jeune de Saussan décide de mettre en avant sa « cabane du fossé » construite avec ses amis et qui sert d'espace de jeu infiniment renouvelé ; une urbaniste de Saint-Geniès-des-Mourgues apporte un nouveau regard sur l'évolution de la place du village, activée depuis trois ans par un café ; une habitante de Sussargues raconte les récits oubliés des ouvriers qui ont travaillé dans les carrières de la commune.

---

<sup>379</sup> Texte communiqué par la photographe-auteur Caroline Houal autour du projet Paysages Intimes #1

<sup>380</sup> « La Délégation à l'aménagement du territoire et à l'action régionale (DATAR) lance une vaste commande artistique de photographies ayant pour objet de "représenter le paysage français des années 1980" ». Source : <https://missionphotodatar.anct.gouv.fr/mission>

<sup>381</sup> Texte communiqué par la photographe-auteur Caroline Houal autour du projet Paysages Intimes #1

Cet ensemble d'expériences spatiales subjectives et personnelles matérialise des composantes inconnues du lieu, mettant en avant des pratiques méconnues de ces espaces, leur offrant un champ des possibles et un imaginaire des perceptibles.

Trois niveaux de lecture sont ainsi possibles au travers de ces paysages hybrides. D'abord, une lecture primaire, instinctive, directe, reprenant les codes visuels des éléments constitutifs du lieu, les repères familiers et décryptables par l'observateur. Ensuite, une deuxième lecture, centrée sur le regard de la photographe cadrant ce paysage, le mettant en scène, choisissant les perspectives et proposant une ambiance. Enfin, une troisième approche, intimement liée à la découverte du récit (sonore) de l'habitant, apporte de nouveaux codes de compréhension de l'espace, rendant visibles les pratiques qui le traversent, le modulent et le transforment. L'aspect multimédia (associant podcast et photo) permet une immersion sensorielle au sein de ces paysages, mettant l'accent sur cette approche expérientielle. Il souligne également la capacité de ces récits d'habitants à produire des espaces habités, à rendre visibles des usages, des appropriations temporaires et symboliques de lieux mouvants.

Les paysages proposés par les habitants de Juvignac, une des communes de la métropole montpelliéraine investie par le projet et territoire d'ancrage de l'Atelline, démontrent bien les lectures multiples et changeantes que produit ce projet. Perçue comme un espace archétypal du périurbain, à Juvignac s'opère un repli dans les espaces privés permettant peu de porosité entre les zones d'habitation et les lieux de brassages et de circulations. Il y existe peu d'espaces de transactions urbaines et de frictions. « Juvignac est l'archétype de la ville périurbaine. Nous sommes sur le rêve de la vie pavillonnaire, sur une commune qui touche Montpellier, et qui est parfois vécue comme un quartier de Montpellier. Les sociabilités y sont complètement différentes de celles que nous pouvons retrouver dans des espaces très urbains ou, au contraire, dans des communes qui se vivent encore sur le modèle du village. Pour nous, Juvignac n'a pas de cœur ancien, pas de cœur de ville. Il y a des présences humaines, mais aussi des sociabilités qui imposent de changer de paradigme pour arriver à les appréhender »<sup>382</sup>. Les trois paysages proposés par les habitants s'éloignent des zones dédiées et aménagées par les instances urbaines et politiques pour la rencontre, des espaces qui n'arrivent plus, pour certains, à remplir leur rôle d'espaces publics et communs. Ils en repèrent d'autres, inédits, inconnus, parfois imperceptibles, activés par les habitants et leurs histoires du lieu.

---

<sup>382</sup> Extrait de l'entretien avec Marie Antunes, directrice de l'Atelline, réalisé le 08/03/2022 à Juvignac



Fig 50 : Paysage de Nicole et Yves à Juvignac par Caroline Houal. Photo 1 : © Caroline Houal  
Photo 2 : © Marc El Samrani

Nicole et Yves, anciens habitants de la commune, proposent un des trois paysages juvignacois en choisissant leur jardin pour parler d'espace de rencontre et de convivialité. Refusant de mettre des clôtures entre leurs espaces extérieurs et la rue afin de maintenir des liens visuels qu'ils considèrent essentiels, ils instaurent une ouverture, allongent la perspective de la rue et proposent une brèche dans le paysage urbain des ruelles généralement opaques et imperméables. « [...] Les clôtures ça coupe les relations, je crois qu'on a besoin des relations pour continuer à vivre, surtout dans les moments un peu difficiles »<sup>383</sup>. Partant de cette volonté de décloisonnement, ils décident d'un commun accord avec leur voisin de ne pas mettre de clôture entre leurs deux jardins ; « ne pas avoir de clôture ça ne signifie pas être les uns chez les autres ; chacun a sa vie, la clôture elle est là. [...] J'ai pris conscience récemment que ce bien-être qu'on a, on se le doit mutuellement ».

La photographie proposée par Caroline Houal permet de déceler quelques éléments de ce récit. La disposition presque scénographiée des éléments du paysage fait déjà transparaître un espace habité et entretenu. La particularité socio-spatiale qui y prend place est cependant difficilement compréhensible, surtout lorsque cette image est associée au contexte plus général de la commune et à l'imaginaire qui lui est assigné. Le récit audio vient ainsi apporter des éclaircissements sur les différents calques constitutifs du paysage proposé, expliquant en quoi ce lieu constitue un espace innovant de partage et de rencontre. C'est à partir du discours de ces deux habitants que ce lieu acquiert de nouvelles dimensions habitées, proposant des approfondissements sur les différents éléments du paysage. Ils en fabriquent une histoire sensible, racontant l'installation d'une première clôture végétale rapidement abandonnée, l'importance des oliviers qu'on aperçoit à peine sur la photo comme lieu d'accueil et d'échanges conviviaux, l'unicité de la pelouse et du jardin qui séparent les deux maisons. Ils font émerger un monde virtuel autour de cette image, monde peuplé par les éléments paysagers et la narration qu'ils en font.

Outre la dimension sensible que génèrent ces récits, ils permettent d'y cartographier des pratiques et d'y diagnostiquer des problématiques d'usages. Le piratage du récit urbain

<sup>383</sup> Extrait de l'entretien avec Nicole et Yves dans le cadre du projet Paysages Intimes#1 réalisé le 07/11/2021 à Juvignac

se doit de passer par une analyse fine du territoire pour en déceler les possibilités créatrices. À Juvignac, en parlant de leur jardin, Nicole et Yves offrent une vue plus générale sur l'urbanisation de la commune : « [...] nous, à Juvignac, on est gênés par le regard des clôtures qui montent indéfiniment. Je ne dis pas que ça nous perturbe, chacun a le droit de faire ce qu'il a envie de faire [...] mais les gens, pour se protéger, mettent des murs de plus en plus hauts »<sup>384</sup>. À Saint-Génies-des-Mourgues, Béatrice met en avant dans son témoignage l'évolution de la place du village et pointe surtout son accessibilité à un public restreint : « [...] ce cœur de village est resté très longtemps vide de tout, en tout cas c'est mon ressenti, [...] et finalement le confinement je l'ai vécu 16 ans, [...] j'ai interrogé des hommes, ils n'avaient pas du tout la même impression, mais jusqu'à il y a trois ans, il y avait là un bar presque exclusivement réservé aux hommes, [...] et ce qui s'est passé depuis trois ans, c'est que Martin, un jeune du village, a repris ce bar pour en faire un café-restaurant, et pour moi, quand il a ouvert, c'était un peu extraordinaire »<sup>385</sup>.

---

<sup>384</sup> *ibid.*

<sup>385</sup> Extrait de l'entretien avec Béatrice dans le cadre du projet Paysages Intimes#1 14/11/2021 à Saint-Génies-des-Mourgues.



*Fig 51 : Mosaïque paysagère des photos de Caroline Houal et Alexandra Frankewitz ©  
Caroline Houal et Alexandra Frankewitz*

Ce projet, rassemblant ainsi une panoplie de paysages sensibles (img), met en avant de nouvelles typologies de lieux, propose d'autres lectures du territoire et apporte parfois un regard critique sur l'urbanisation en cours. Sur l'ensemble des 30 entretiens menés pour les deux premiers volets, alors que les questions posées n'orientaient pas la

conversation sur les visions urbaines et politiques de la ville, les habitants ont tous proposé de relier le paysage discuté avec le contexte urbain plus global de la commune.

Ces visions urbaines et paysagères sont rendues accessibles à un imaginaire commun et construisent une cartographie sensible. Ces cartographies ne sont plus constituées de plans et de données géostatiques, mais d'une mosaïque de paysages vécus et expérientiels, constituant un outil essentiel de diagnostic et d'analyse du territoire. Ces paysages visuels et sonores apportent ainsi des clés de compréhension du territoire, des sortes de chemins de désirs, qui ne répertorient plus les coordonnées des lieux et leurs composantes physiques, mais y matérialisent leurs dimensions symboliques et vivantes. À l'instar de la plateforme numérique *An Atlas of Places*<sup>386</sup>, qui dessine une nouvelle cartographie d'espaces physiques, mémoriels et imaginaires au médium et au format très différents, ce projet revisite les principes cartographiques du territoire en y plaçant les habitants et leurs récits du lieu au centre de la réflexion. Se déployant ainsi numériquement sur une plateforme dédiée, il aménage des espaces virtuels de découverte de ces géographies sensibles, construisant de nouvelles identités territoriales partagées et évolutives. « En étant exposés, publiés comme les socles d'une œuvre d'art, les espaces photographiés acquièrent une valeur patrimoniale que les représentations usuelles tendent à leur refuser. Dès lors qu'un quartier ou un bâtiment, banal sous tous rapports, est transposé dans des images reconnues pour leur qualité artistique, il est susceptible de devenir un objet d'attention, voire de contemplation. Et la commande photographique vise d'ordinaire ce retournement et cette redistribution visuelle des polarités urbaines »<sup>387</sup>.

---

<sup>386</sup> [www.atlasofplaces.com](http://www.atlasofplaces.com)

<sup>387</sup> Ballesta, J. (2014). La commande au risque de l'illustration. *Études photographiques*, 31. <https://journals.openedition.org/etudesphotographiques/3384#abstract>

### 3.2. Construction d'un récit transmédiatique

« D'après une tradition d'Hollywood, un bon pitch commence soit avec un personnage captivant, soit avec un monde intéressant [...]. Un bon "monde" est capable de porter plusieurs personnages (et leurs histoires) » Henry Jenkins<sup>388</sup>

Ce projet propose des infiltrations dans le récit territorial et le récit du projet urbain, faisant émerger des lieux interstitiels peuplés de récits d'habitants. Quelques habitants des communes de la métropole montpelliéraine esquissent ainsi de nouveaux profils paysagers et construisent des mondes virtuels multiples. Les participants du projet rendent visibles des paysages mémoriels, sensibles et imaginaires. En choisissant de mettre en avant un lieu et un récit, ils participent à la modélisation virtuelle de nouveaux profils urbains et périurbains, faisant émerger de nouveaux récits territoriaux. À travers la plateforme numérique dédiée au projet, ils produisent des sosies numériques des lieux en y ajoutant des couches de lecture, instituant des usages et des appropriations plurielles. Ce projet contribue ainsi à la multiplication des points de vue et de vie sur le territoire et à la modélisation d'une cartographie évolutive. « Le cartographe doit désormais s'interroger sur la façon dont ces entités sont en mouvement et quelles formes du territoire elles engendrent : c'est l'enjeu du passage du point de vue au point de vie »<sup>389</sup> précise Frédérique Aït-Touati. La dimension numérique permet d'instaurer une temporalité plus longue et une malléabilité dans une co-construction du paysage.

Pour revenir à l'exemple de Nicole et Yves à Juvignac, ce projet ne transforme pas l'aspect physique du lieu, il ne modifie pas nécessairement non plus l'architecture opaque du quartier que les deux habitants déplorent. En faisant transparaître le récit de leur jardin, ils construisent un regard complémentaire sur la commune, proposant une nouvelle manière d'appréhender l'histoire du lieu. Le récit de ces deux habitants s'oppose à l'image que l'on peut se faire de la commune de Juvignac, faisant ainsi apparaître des formes de résistance urbaine, détournant la matrice paysagère en y apportant d'autres regards, d'autres paroles, d'autres modalités de présence. Multiplier ces points d'entrée permet ainsi d'alimenter un univers narratif sporadique, un multivers urbain fait d'une mosaïque de récits divers et subjectifs, approfondissant la trame narrative du territoire et superposant les espaces physiques et les mondes virtuels.

Le numérique, qui participe à la fabrication de ces mondes virtuels, renouvelle ainsi ces paysages qui en deviennent mouvants et extensibles. Des liens se concrétisent entre la sphère numérique et physique : il est impossible de dissocier les mondes virtuels créés au travers du numérique de leurs dimensions territoriales, intimement reliés aux

---

<sup>388</sup> « According to Hollywood lore, a good pitch starts with either a compelling character or an interesting world [...] A good "world" can sustain multiple characters (and their stories) ».

Source: Jenkins, H. (01-23). Transmedia storytelling. *Technology review*.  
[www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling](http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling)

<sup>389</sup> Grégoire, A., Arènes, A., & Aït-Touati, F. (2023). *TERRA FORMA* (Éditions B42). Éditions B42.  
<https://editions-b42.com/produit/terra-forma/>

conditions géo-socio-émotionnelles des lieux. Le récit juvignacois présenté ici sera ainsi appréhendé différemment selon le niveau de connaissance du territoire, mais dépendra aussi du contexte géo-social de la personne qui l'écoute. Cette proposition tente ainsi d'impliquer les habitants des communes concernées dans la construction du projet mais aussi dans la découverte et le partage de nouveaux lieux d'urbanités. Elle active de nouvelles formes de spatialités publiques et communes, et transmet de nouveaux imaginaires partagés.

La sphère numérique tisse ainsi un maillage tactique avec le terrain, activant selon un principe d'acupuncture urbaine plusieurs lieux/nœuds de sociabilités. Ces nouveaux textes paysagers hybrides sont alors compris comme des processus participatifs et fragmentés des « écritures avançantes et croisées qui composent une histoire multiple, (...) formée en fragments de trajectoire et en altérations d'espaces », comme le précise de Certeau<sup>390</sup>. Les habitants des communes deviennent médiateurs de leurs espaces, choisissant de mettre en avant un paysage, de raconter son(ses) histoire(s), et de le redéfinir comme lieu commun, lieu repère.

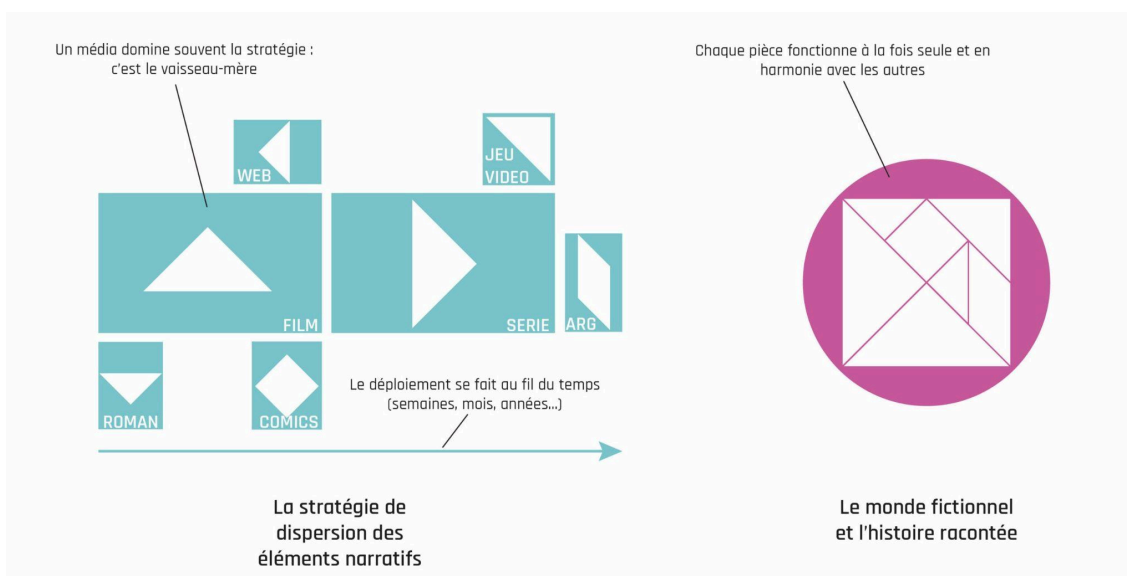


Fig 52 : Récit transmédiatique d'après la définition de Jenkins ©Bourdaa<sup>391</sup>

Ces profils narratifs, favorisant une démultiplication de récits urbains, ne modifient pas nécessairement les composantes architectoniques du lieu, mais en proposent une infinité d'avatars virtuels. Ils produisent surtout des trames transmédiatiques.

Pour reprendre la définition de Jenkins, « le storytelling transmédia représente un processus où les éléments intégraux d'une fiction sont systématiquement dispersés à travers plusieurs canaux de diffusion dans le but de créer une expérience de

<sup>390</sup> Certeau, M. de, Giard, L., & Mayol, P. (1990). *L'invention du quotidien, tome 1 : Arts de faire*. FOLIO ESSAIS. p.174

<sup>391</sup> Source: Bourdaa, M. (2020). Le Master CPNM-Transmedia [Billet]. *Narration Augmentée*. <https://doi.org/10.58079/oqju>

divertissement unifiée et coordonnée. Idéalement, chaque médium apporte sa propre contribution unique au déroulement de l'histoire »<sup>392</sup> (Fig 52).

La pratique transmédiatique implique donc de raconter des récits sur des médias distincts utilisant plusieurs médiums. Les plateformes ayant la capacité d'accueillir ces récits sont de plus en plus nombreuses. L'avancée des technologies digitales participe à la facilitation de leur accès, de leur partage et de leur appropriation. « L'utilisation de technologies et de plateformes différentes a permis aux créateurs de contenu de se libérer d'une seule plateforme, d'un seul médium ou d'une seule méthode de narration, permettant ainsi des histoires qui peuvent satisfaire un plus grand nombre de personnes en alimentant leur curiosité et en s'adaptant à leur style de vie »<sup>393</sup>.

Le storytelling transmédia, contrairement à une adaptation narrative, n'essaie pas de raconter la même histoire dans un médium différent, mais raconte diverses histoires dans un même univers narratif. Les récits transmédiatiques élargissent les mondes fictionnels, y rendent accessibles de nouvelles brèches narratives et proposent, en conséquence, des expansions des territoires virtuels. Cette transposition narrativo-médiatique des usagers peut ultimement modifier leurs représentations symboliques d'un lieu et du monde narratif qu'il construit.

La ville peut être ainsi comprise comme un univers narratif global où s'insère une multiplicité de nouveaux récits écrits par et pour les habitants. Ils y mettent en exergue des récits des lieux et font émerger « différentes histoires à propos d'un monde donné »<sup>394</sup>. Que ce soit à travers des dispositifs numériques qui donnent à voir et à écouter des expériences sensibles des lieux comme dans le projet PAYSAGES INTIMES ou par le biais des affichages graphiques qui envahissent un quartier dans le cadre de la proposition artistique Légendes, ces récits initient des écritures transmédiatiques de la ville et font émerger des mondes narratifs complexes et protéiformes. Ils produisent des récits satellites aux urbanités multiples autour « d'un vaisseau-mère qui n'est pas nécessairement affecté par ces productions périphériques »<sup>395</sup>.

---

<sup>392</sup> « Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story »

Source: Jenkins, H. (01-23). Transmedia storytelling. *Technology review*.  
[www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling](http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling)

<sup>393</sup> « The use of differing technologies and platforms has allowed content creators to unshackle themselves from a single platform, medium or method of storytelling, allowing stories which can satisfy a larger group of people by fueling their curiosity and fitting their lifestyle. »

Source: Ryan, M.-L. (2015). Transmedia Storyworlds : Industry Buzzword or New Narrative Experience ? Storyworlds.

[https://www.academia.edu/37058566/Transmedia\\_Storyworlds\\_Industry\\_Buzzword\\_or\\_New\\_Narrative\\_Experience](https://www.academia.edu/37058566/Transmedia_Storyworlds_Industry_Buzzword_or_New_Narrative_Experience)

<sup>394</sup> Matthey, L., Ambal, J., Gaberell, S., & Cogato Lanza, E. (2022). The empire of the narrative : Plan making through the prism of classical and postclassical narratologies. *Planning Theory*, 14730952221125174. <https://doi.org/10.1177/14730952221125174>

<sup>395</sup> *ibid.*

Le transmedia storytelling renouvelle la production symbolique de la ville en y faisant apparaître d'autres formes de narrativités urbaines et en modifiant l'appréhension et la compréhension du territoire urbain. Ce nouveau territoire extensible favorise la rencontre entre des systèmes médiatiques et des mondes virtuels divers, en impliquant des publics hétérogènes avec des modes d'engagement et d'implication inédits.

Dans cette approche transmédiate, les canaux sémiotiques créés et les différents objets médiatiques générés, même s'ils sont organiquement connectés, sont compris comme des entités autonomes qui peuvent être expérimentées séparément. Le monde narratif initial, celui de la ville, garde une lecture cohérente et ne perd pas une partie de son attrait si un des récits alternatifs était désactivé ou rendu inaccessible. L'utilisateur peut traverser ces dimensions narratives à sa guise, s'y perdre, les explorer plus ou moins en profondeur. Il peut choisir les mondes narratifs dans lesquels il navigue et interagit.

« Ce monde narratif devient alors un générateur d'histoires »<sup>396</sup>. Ces extensions narratives, en plus d'apporter de nouvelles lectures urbaines, offrent aussi des outils pour faciliter des engagements créatifs dans ces univers virtuels. Elles initient des appropriations des récits de la ville et facilitent des processus de hacking urbain. Diversifier les récits de et sur la ville offre la possibilité à de nouveaux acteurs de participer à l'écriture de narrativités urbaines et de déconstruire l'hégémonie d'un imaginaire centré sur une ville techno-centrée. En effet, même si la ville n'est pas en panne d'imaginaire, l'image d'une ville intelligente menée par « une idéologie entrepreneuriale de la gouvernance et de la fabrique de la ville »<sup>397</sup> prend facilement le dessus dans les discours urbains. Ces récits émancipateurs, qui ne sont pas définis par des données algorithmiques préétablies, recherchent de nouveaux systèmes de représentation et s'éloignent des images préconstruites qui enferment les représentations du monde et restreignent les expériences qui y prennent place. « De multiples manières d'imaginer la ville de demain sont donc possibles, dès lors que l'on place le récit et les imaginaires des individus au centre des problématiques d'un projet collectif, car « la fonction des récits a toujours été d'explorer les conditions d'une expérience possible – les nouveaux rapports au corps, au temps et à l'espace –, d'inventer comme le disait Deleuze un peuple qui manque »<sup>398</sup> .

Ces récits constituent autant des lectures renouvelées de l'urbain et des réalités qu'ils réinterprètent, que des modes de projection mettant en avant les prémices de futurs qu'il faudrait inventer. Ils se constituent ainsi en invitation à réfléchir à de nouvelles

---

<sup>396</sup> Vitalis, L., & Guéna, F. (2017). Narrer pour concevoir, concevoir pour narrer—Enjeux épistémologiques croisés. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 10. <https://doi.org/10.4000/rfsic.2603>

<sup>397</sup> Lucas, J.-F. (2019). Pour une fabrique des imaginaires de la Smart City. *Etudes digitales*. p.22 <https://doi.org/10.15122/isbn.978-2-406-09563-7>

<sup>398</sup> *ibid.* p.23

représentations collectives urbaines et à initier d'autres manières d'habiter des mondes relationnels urbains et hospitaliers.

La lecture de l'urbain par le prisme des médiations artistiques ouvre donc des horizons nouveaux en permettant la création de mondes virtuels multiples, à travers lesquels les utilisateurs peuvent se promener, se balader et redécouvrir perpétuellement leurs espaces de vie. Cette approche immersive et interactive est essentielle pour ré-initier les liens entre les habitants et leurs environnements urbains. En offrant des perspectives renouvelées et des expériences sensorielles enrichissantes, elle permet aux citoyens de prendre le temps de relire leurs espaces, d'y prendre place et de développer des moyens de s'y relier. Ainsi, l'intégration des pratiques artistiques dans la lecture de l'urbain favorise non seulement une meilleure compréhension et appréciation de la ville, mais également une revitalisation des relations avec les espaces et leurs composantes physiques et symboliques.

Lire la ville nous semble être une étape importante pour l'habiter, pour construire des espaces publics qui répondent aux besoins socio-politiques de la ville. Cette lecture devient parfois d'ailleurs une expertise sur ses conditions d'habitabilité, sur la relation qu'entretiennent les habitants avec leurs espaces, sur leurs modalités de présence urbaine et leur capacité à imaginer de nouvelles perspectives urbaines.

L'habitabilité de l'espace urbain est intrinsèquement liée à la manière dont ces espaces sont perçus et vécus par les habitants. Les médiations artistiques jouent un rôle crucial en enrichissant cette perception par des représentations qui peuvent transcender les espaces temps actuels. Les temps de la représentation artistique créent des moments de réflexion collective et de dialogue sur la manière dont les espaces urbains sont utilisés et peuvent être transformés. Ils peuvent mettre en lumière des problématiques urbaines spécifiques, stimuler l'engagement habitant et co-construire de nouvelles modalités d'habiter la ville. C'est cette capacité que nous présentons dans le chapitre suivant.



## Chapitre 4. Habiter des mondes relationnels renouvelés

« *Nous nous racontons des histoires pour continuer à vivre* » Joan Didion<sup>399</sup>

Les récits artistiques peuvent contribuer à (re)lire une ville en s'attardant sur ses composantes physiques et symboliques, en portant attention à ses caractéristiques, en détournant le regard, en mettant en avant ses histoires, ses dynamiques et ses éléments constitutifs. Par le biais de représentations artistiques, les conteurs urbains produisent des récits qui captivent l'imagination collective et façonnent la manière dont les habitants et les visiteurs perçoivent leurs environnements. Ces lectures inédites de la ville peuvent transformer les espaces urbains en leur attribuant de nouvelles significations et de nouvelles fonctions. Elles peuvent y introduire de nouvelles postures usagères, de nouvelles manières d'arpenter et d'observer la ville. Ces récits permettent aussi de révéler les complexités et les tensions qui caractérisent la vie urbaine, initiant des réflexions critiques sur la conception et l'évolution de la ville.

Ces propositions artistiques et la dimension numérique omniprésente dans la production et la diffusion de ces récits permettent l'émergence de mondes virtuels multiples et l'initiation à des écritures transmédiatiques qui peuvent être les supports d'une diversité de scénarios et de points de vue sur la ville. Ils sont partagés et partageables par et avec l'ensemble des habitants et usagers concernés, des publics conviés et non conviés. Ils se présentent souvent comme des invitations à réinvestir la ville, à la traverser, à s'y attarder, à s'y rencontrer. En transformant l'environnement physique et en favorisant les interactions diverses, de tels projets peuvent contribuer à renforcer les liens sociaux et à promouvoir des appropriations multiples des espaces urbains. Ils représentent également une opportunité de réinventer les espaces partagés en des lieux d'expression culturelle et de créativité, faisant émerger une ville plus inclusive et dynamique. Ces actions artistiques urbaines favorisent ainsi « de nouvelles interactions avec le "public" (dans les deux sens du terme : ensemble de spectateurs et espace public) »<sup>400</sup> tout en engageant « une modification de l'aménagement, de la perception et de la représentation de l'espace-temps urbain quotidien »<sup>401</sup>.

Les récits artistiques constituent ainsi des outils puissants pour raconter des histoires qui reflètent les réalités complexes de la ville, enrichissant et rendant visibles les différentes strates des tissus sociaux, culturels et spatiaux des espaces urbains. Ils offrent de nouvelles perspectives sur la manière d'habiter la ville.

---

<sup>399</sup> « We tell ourselves stories in order to live »

Source : Didion, J., & Leonard, J. (2006). *We Tell Ourselves Stories in Order to Live : Collected Nonfiction; Introduction by John Leonard*. Everyman's Library.

<sup>400</sup> Augoyard, J.-F., Leroux, M., Aventin, C., & Pernice, D. (2000). *L'espace urbain et l'action artistique* (Research Report 42 bis). CRESSON ; Plan Urbain. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01545549>

<sup>401</sup> *ibid.*

Ces propositions narratives, en multipliant les invitations à de nouveaux publics, peuvent également stimuler l'engagement civique et la participation citoyenne en encourageant les habitants à s'impliquer dans la réflexion et la production urbaine. De nouvelles formes de participation habitante peuvent émerger, impliquant un réseau complexe d'acteurs et d'objets, contribuant de manières diverses aux constructions et productions physiques et symboliques de l'espace.

À partir des observations ethnographiques menées tout au long du contrat CIFRE, des enquêtes auprès des publics et des artistes, de l'observation des changements physiques des espaces, amorcés par les propositions artistiques étudiées, et des interactions sociales qu'elles initient, nous étudions dans ce chapitre les nouvelles conditions d'habitabilité qui émergent au travers de ces projets. Nous mettons en avant l'importance des expériences partagées et communes dans les espaces investis, induisant l'émergence de nouvelles postures habitantes en ville. Nous nous attardons sur d'autres manières d'être présent et disponible aux échanges avec les acteurs et les objets qui constituent ces espaces. Nous observons aussi les possibilités interactives que peuvent générer ces projets et les potentialités relationnelles inter et intra-publics qui en émergent. Nous analysons enfin les multiples appropriations rendues possibles, au travers de ces médiations artistiques, des espaces physiques et symboliques de la ville.

## 1. Expérier des inter-mondes habités/habitables

*« Changer la place d'une place, est-ce changer dans la ville ou est-ce changer de ville ? Et encore, qu'est-ce qu'une ville ? Place d'une chose, place des choses dans un ensemble qui les contient, place d'un ensemble, place de ces ensembles ; relations entre les choses, entre les places des choses, entre les ensembles qui les contiennent ; places des gens, relations des gens avec les choses, avec les places des choses, entre eux, entre leurs places, avec les ensembles qui les contiennent ; représentations de ces places, de ces ensembles et de leurs relations, etc. Et tout cela qui peut changer et qui change »* Françoise Paul-Lévy & Marion Segaud<sup>402</sup>

Faire l'expérience d'un lieu, en déceler les strates culturelles, historiques, sociales, physiques, etc., et initier les échanges avec ces composantes, ces acteurs, avec les différents éléments qui le constituent, nous paraît essentiel pour générer une disponibilité des usagers du lieu et catalyser l'apparition d'espaces relationnels publics. Les possibilités de créer des expériences collectives dans les espaces urbains sont multiples, mais nous nous intéressons surtout ici aux expérimentations dans et avec les lieux et leurs habitants actuels.

Comme développé au chapitre 2, les expériences individuelles et partagées dans les espaces urbains influencent les perceptions et les représentations des lieux. Ces expériences permettent aux individus d'acquérir des compétences et des connaissances pour se familiariser avec leur environnement. Ces expérimentations urbaines, qui initient des relations sensibles avec le lieu, génèrent des sentiments d'appartenance collective et catalysent la formation de publics engagés dans la construction des espaces publics. Ces expériences engendrent des « savoir-voir » par les trames narratives qu'elles proposent et les incrustations urbaines qu'elles effectuent, transformant ainsi les perceptions objectives et subjectives en constructions mentales et collectives. Elles initient des mémoires collectives basées sur ces expériences partagées. Celles-ci sont centrées sur une logique de l'instant et établissent des liens symboliques entre la stabilité des lieux et les dynamiques de transformation constantes catalysées par l'expérimentation.

Ces médiations artistiques, dont les capacités de poétisation et de familiarisation du monde génèrent de nouveaux publics concernés, sont observées dans leur capacité à permettre à ces usagers d'expérier<sup>403</sup> les lieux de manière sensible. Elles génèrent des connexions sensorielles avec ces espaces, par des pratiques corporelles multiples, et initient de nouvelles capacités, compétences et connaissances, au sens de Tuan<sup>404</sup>, pour co-construire des images collectives des lieux, y générer des expériences immersives et y créer des espaces interactionnels.

---

<sup>402</sup> Paul-Lévy, F., & Segaud, M. (1983). *Anthropologie de l'espace / Françoise P.-Lévy, Marion Segaud*. Centre Georges Pompidou, Centre de création industrielle. Paris. p.19

<sup>403</sup> « L'expérience est tout autant une expérience de la nature qu'une expérience dans la nature ».

Dewey, J., Cometti, J.-P., & Zask, J. (2012). *Expérience et nature*. Gallimard. p.32

<sup>404</sup> *ibid.*

## 1.1. Expérimentations spatio-temporelles

*« J'ai un rapport plutôt passif dans l'observation des villes, je me laisse balader, je me laisse embarquer par les images qui me sont soit inspirées par la ville soit que la ville m'inspire, puisqu'elle est réellement un lieu d'inspiration pour moi, je suis beaucoup plus passive et observatrice que expérimentatrice, et j'ai eu beaucoup de mal à m'y poser et me laisser traverser par la ville et pas de la traverser ... depuis que je suis enfant j'ai toujours traverser la ville mais il fallait aller vite, il y a des endroits devant lesquelles on me demandait de ne pas m'arrêter, et c'est resté ancré en moi et j'ai fait un gros travail en tant qu'artiste in situ de m'arrêter, de me poser et de m'exposer, surtout en tant que femme, dans la ville. La ville est un espace pour les femmes qui est compliqué et je crois que tout mon travail vient de ce bras de fer que je vais faire avec cette ville comme espace complexe, défendu, qui ne correspond pas vraiment à mon organicité, c'est ce bras de fer qui va me permettre en tant qu'artistes de m'appropriier des espaces, et c'est toujours une grande joie et un grand plaisir de me dire que je vais pouvoir prendre de la place, je suis en général assez ambitieuse dans les formes que je propose, je crée des formes amples, larges, je m'étale, je prends la place, je suis toujours dans un rapport de contradiction par rapport à la ville, dans un mélange de plaisir et de terreur et c'est ces endroits de frottements qui me permettent de créer d'aller superposer des images, d'imaginer, d'aller provoquer des choses, d'aller changer les références, d'imposer d'autres regards, d'autres récits. » Yaelle Antoine<sup>405</sup>*

La fiction peut jouer un rôle important dans notre façon d'appréhender et d'habiter le réel. Les explorations narratives des environnements urbains créent des liens sensibles entre les habitants et leur ville. Les propositions artistiques dans les espaces aménagés ne viennent pas uniquement puiser dans le réel pour alimenter leurs processus créatifs et leurs constructions narratives, mais elles l'influencent aussi, le transforment, et y proposent de nouvelles postures et de nouvelles adresses. Nous ne nous intéressons pas ici uniquement au monde fictif initié par la narration, mais à ces inter-mondes habités par des récits et des usagers qui se les approprient, entre espace virtuel narratif et environnement actuel. Nous traitons de la porosité de ces inter-mondes, de la communication permanente et renouvelée entre ces deux entités qui rendent les espaces de la ville habitables.

Les inter-mondes produits par les propositions artistiques *in situ* génèrent une géographie imaginaire et sensible qui s'immisce dans la ville, occupe ses rues et ses places, et fournit surtout un puissant moyen de comprendre, de communiquer et d'enrichir les liens avec le lieu. À l'instar des récits d'anticipation de science-fiction, souvent caractérisés par leur capacité à explorer l'avenir des villes en impliquant de

---

<sup>405</sup> Extrait de l'intervention de l'auteure et metteuse en scène Yaelle Antoine lors de la rencontre « Villes méditerranéennes entre pratiques, représentations et imaginaire(s) » organisée par l'Atelline et le LIFAM le 26 Novembre 2021 à la MSH Sud de Montpellier.

larges communautés dans leurs réflexions et leurs fabrications<sup>406</sup>, les inter-mondes urbains et narratifs engagent une large panoplie d'acteurs qui co-construisent, avec les composantes physiques du lieu, des milieux habités. Cette géographie narrative et imaginaire fournit bien plus qu'un décor ou qu'un support pour l'œuvre artistique. Elle permet d'ancrer les prémices de l'action narrative dans la ville, la ville « incarnant et donnant corps à la narration »<sup>407</sup>.

Nous nous focalisons dans ce chapitre sur l'imbrication de ces intermondes dans « une logique de l'instant s'attachant à ce qui est vécu ici et maintenant »<sup>408</sup>. Ces intermondes sont peuplés de « nos représentations mentales ou cognitives de la réalité urbaine et des grilles interprétatives à travers lesquelles nous pensons, éprouvons, évaluons et décidons d'agir dans les lieux, espaces et communautés où nous vivons »<sup>409</sup>. Ils communiquent avec les acteurs humains et non humains qui investissent les lieux et contribuent à la façon dont nous donnons un sens à la vie urbaine et aux espaces que nous traversons.

Cette réflexion rejoint la théorie de l'acteur-réseau (ou ANT pour Actor-Network Theory) développée par Bruno Latour et Michel Callon. Elle propose une autre manière de comprendre la façon dont les acteurs, qu'ils soient humains ou non humains, interagissent pour produire des réalités sociales. La théorie de l'acteur-réseau rejette les asymétries interactionnelles et attentionnelles comme observées, entre autres, dans les perspectives numériques. Tous les éléments constitutifs de l'espace, humains ou non humains, font partie de réseaux complexes d'interactions et sont dotés de capacités à influencer et à être influencés. Ces acteurs sont tous des éléments actifs dans la création de réseaux, ou « agencements », qui influent sur la manière dont le monde est perçu et organisé. Ces agencements peuvent être temporaires ou durables, et leur stabilité dépend des interactions continues entre les acteurs qui les composent.

Les médiations artistiques proposent de mettre en avant ces agencements, de les retravailler, d'activer ces connexions entre les différents acteurs pour catalyser des espaces habités et habitables. L'implantation du projet artistique dans le lieu passe obligatoirement par une phase d'expérimentation, d'adaptation et d'implication des

---

<sup>406</sup> « Moreover, science fiction is often characterised by its ability to explore the future of cities. This gives the genre a fascinating and potentially useful resonance with urban planning as a discourse and set of practices; and, in particular, strategies for engaging communities in the design process and, thus, designing for future social sustainability. »

Cities of the imagination : Science fiction, urban space, and community engagement in urban planning. (2011). *Futures*, 43(4), 424-431. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2011.01.005>

<sup>407</sup> « Rather, these cities ground the premises of the narrative action; the city literally embodies and enables the narrative »

Cities of the imagination : Science fiction, urban space, and community engagement in urban planning. (2011). *Futures*, 43(4), 424-431. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2011.01.005>

<sup>408</sup> Leite, J. M. de V. (2010). Médiations technologiques dans la ville : De l'expérience de l'espace urbain aux formes d'interactions sociales hybrides [Thèse de doctorat, Paris 5].

<sup>409</sup> Soja. (1996). *Thirdspace : Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places* (1st edition). Blackwell Publishers.

composantes humaines, physiques et institutionnelles du lieu. « On a une méthode de travail, [pour installer la proposition artistique dans un lieu] on arrive toujours en avance et on fait toujours des répétitions dans les espaces de jeu pour trouver les entrées et les sorties possibles dans ces espaces, pour trouver comment on s'imprègne du lieu et comment on est dans ce lieu. L'installation et la mise en place sont souvent les mêmes [...] mais ce qui est intéressant, c'est que pour les spectateurs qui ont pu voir le spectacle dans plusieurs lieux, en ville ou en bord de mer ou à la montagne, nous racontent qu'ils n'ont pas du tout vécu la même expérience. [...] Chaque lieu va rajouter quelque chose de différent [à l'expérience du public]»<sup>410</sup>.

Nous évoquons ici, de ce fait, deux types d'expériences spatiales : d'abord l'expérimentation du lieu par les équipes artistiques, les porteurs de projets et les participants impliqués dans les phases de conception, ensuite l'expérience sensible du lieu par les publics conviés et non conviés au travers des médiations artistiques proposées. Nous parlons ainsi du fait d'expérimenter un lieu pour faire référence à ces deux compréhensions distinctes et complémentaires.

L'expérimentation du lieu, en préparation à un projet artistique, est une phase déterminante dans l'activation des réseaux complexes et diversifiés d'acteurs qui permettent d'envisager des espaces relationnels et hospitaliers. « Les arts de la rue sont les arts de la contrainte. La ville est un bien commun, elle est un espace à négocier avec les autres occupants. Les arts de la rue représentent les arts du contexte. Le contexte peut faire prendre à la manifestation une qualité remarquable. Les solutions sont donc artistiques. Il faut s'adapter à la ville et cela prend du temps »<sup>411</sup>, précise Pierre Sauvageot, ancien directeur du CNAREP<sup>412</sup> Lieux publics à Marseille. Ces phases d'enquête *in situ* et *in vivo*, qu'effectuent les équipes artistiques et les tiers lieux de l'urbanisme se nourrissent de la réalité du terrain pour abonder la trame narrative de la proposition artistique, mais activent surtout des réseaux et des formes de collaboration expérimentales et évolutives.

---

<sup>410</sup> Extrait de l'entretien avec Anna Liaboeuf, membre de la compagnie Les Toiles Cirées, metteuse en scène et comédienne dans *Fugue* réalisé le 30/11/2022 à Montpellier.

<sup>411</sup> Extrait de l'entretien avec Pierre Sauvageot effectué dans le cadre de la journée d'information « Organiser un événement artistique sur l'espace public. Quelle liberté, quelles contraintes? » le lundi 7 juin 2004 au Théâtre du Vieux-Colombier, Paris.  
<https://www.artcena.fr/sites/default/files/medias/pdf/jij/Evenement-espace-public-liberte-contraintes-CR-IJ-2004-CND-CNT-IRMA.pdf>

<sup>412</sup> « Les centres nationaux des arts de la rue et de l'espace public accompagnent les projets artistiques et culturels pour l'espace public ainsi que les parcours des artistes en prenant appui sur leur territoire d'implantation.

Ce sont les établissements de référence pour la création, la diffusion et la présentation aux publics de projets artistiques conçus pour l'espace public. Ils participent à la reconnaissance et à la qualification des arts de la rue et de l'espace public.

Il existe aujourd'hui 13 CNAREP répartis sur l'ensemble du territoire national. »

<https://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Theatre-spectacles/Le-theatre-et-les-spectacles-en-France/Centres-nationaux-des-arts-de-la-rue-et-de-l-espace-public-CNAREP>

« Quel projet pour quel espace ? Comment allons-nous procéder ? [...] Les spectacles dans les lieux dédiés ne justifient pas tellement l'ouverture ou les échanges spécifiques avec la structure qui l'accueille, les lieux qui l'accueillent. Alors qu'en espace public, on ne peut pas faire autrement. Il y a forcément l'idée de penser avec et de construire ensemble. On passe du temps à réfléchir ensemble. Donc cela génère une relation qui sera plus nourrie, plus approfondie, plus inscrite dans le temps »<sup>413</sup>. En venant habiter l'espace, même temporairement, le projet artistique implique une adaptation, du moins pratique, à un contexte. La proposition artistique s'accomplit dans un principe de contextualisation avec la scénographie du lieu, ses habitants et les instances politiques qui réglementent ces espaces. Cet espace administré est d'ailleurs souvent « dévolu à des activités spécifiques, activités qui peuvent gêner, venir contredire une présence artistique. De plus, l'artiste, dans l'espace public, n'est pas forcément souhaité, en tout cas pas de manière automatique. Il ne saurait suffire de revendiquer le droit d'utiliser l'espace public pour y apparaître d'emblée légitime »<sup>414</sup>.

Les artistes et porteurs de projets interagissent en permanence avec des « univers publics »<sup>415</sup>, faisant converger des environnements physiques et matériels à des espaces administrés et réglementés dont l'accès et l'occupation ne sont jamais complètement libres. Expérimenter ces espaces, c'est les observer de près, en étudier les structurations, les accès et les contraintes. C'est aussi réfléchir avec les habitants de ces lieux, revendiquer un processus par l'enquête systématique et par l'expérimentation permanente. C'est se tenir en éveil et favoriser des frottements fertiles avec tous les acteurs des espaces investis. « Jouer dans l'espace public, c'est un choix politique fort, et cela nécessite de faire avec, de dialoguer, de composer avec l'altérité, de composer parfois avec le dissensus. Évidemment, on fait toujours des heureux, mais on fait toujours aussi des mécontents. Les artistes qui ont choisi d'œuvrer dans les espaces publics ont à la fois un côté irrévérencieux et une réelle intelligence de la relation. Cela nécessite beaucoup d'intelligence relationnelle pour anticiper les problématiques. On se prépare toujours à l'avance, on n'arrive jamais en terrain conquis sur un territoire, et c'est là tout l'enjeu de la médiation, tout l'enjeu du travail avec les équipes et les structures qui agissent de manière pérenne sur un territoire. Nous investissons le territoire d'une manière sporadique, donc cela s'écrit toujours en dialogue avec des complices. J'aurais même envie de parler de complicité. Des habitants peuvent être complices, mais aussi des structures à caractère social, pédagogique, culturel le sont bien évidemment. [...] Nous recherchons de ce fait ces moments de concordance, de correspondance avec l'altérité. Il faut composer avec, c'est aussi ce qui nous nourrit. Nous ne nous adressons pas seulement à un public, mais à une population dans sa diversité, à un espace public qui ne vit pas pour recevoir un spectacle. L'espace public est une entité vivante, difficile à définir. C'est l'endroit du conflit d'usage par excellence. Donc, nous venons y ajouter une proposition, un pas de côté. Nous nous adressons avant

---

<sup>413</sup> Extrait de l'entretien avec Nicolas Hérédia, directeur artistique de la compagnie La Vaste Entreprise et porteur du projet Légendes, réalisé le 22/11/2022 à Montpellier.

<sup>414</sup> Ardenne, P. (2010). L'implication de l'artiste dans l'espace public. *L'Observatoire*, 36(1), 3-10.

<sup>415</sup> *ibid.*

tout à des passants, à des habitants, avant de nous adresser à un public. C'est l'une des différences fondamentales [avec les spectacles dans les lieux dédiés] »<sup>416</sup>.

Ces espaces de négociations imposent des temporalités plus ou moins longues pour permettre le déploiement de ces expérimentations. Ils instituent des temps pour l'enquête, des temps qui ne requièrent pas toujours la présence sur le terrain des compagnies artistiques, mais imposent cependant l'ancrage territorial d'une structure qui peut assurer ces temps de médiation avec les différents réseaux. Ces temps d'enquête impliquent un défrichage du territoire, des repérages, des mises en relation avec les habitants et les structures qui y sont implantées. Ils cherchent à répondre à un cahier des charges artistique, à trouver les bonnes qualités sensorielles et physiques du lieu, les fréquentations, les flux, les densités et l'urbanisation adaptés. Ces temps sont ainsi propices pour instaurer le dialogue nécessaire entre un propos artistique, un territoire et ses habitants. Cette temporalité se superpose à celle de la ville, pouvant s'étaler sur plusieurs mois. Ce temps de l'enquête est suivi du temps d'implantation et de jeu qui implique d'autres confrontations spatio-temporelles.

Pour revenir sur l'exemple de *Légendes* présenté ci-dessus, Nicolas Hérédia précise : « [...] pour plein de raisons, on fait le choix de dire qu'on reste trois semaines dans un quartier. [...] cette idée-là, elle vient aussi du fait que nous faisons beaucoup de demandes d'autorisation à la fois sur les bâtiments publics, sur la voirie, les espaces verts, la rue, etc. Et surtout beaucoup de demandes d'autorisation auprès de privés. Il y a à la fois les commerçants et les riverains, parce qu'il y a beaucoup d'affichages sur des immeubles d'habitation et sur les commerces. Donc, pour pouvoir réaliser ce projet et obtenir ces autorisations-là, effectivement, la demande est temporaire. C'est ça que nous recherchons, que les gens jouent le jeu pendant deux ou trois semaines maximum, et ils acceptent uniquement sur cette base-là. C'est-à-dire qu'il y a un accord pour que nous investissions pendant trois semaines leurs murs, leurs espaces privés à condition que nous enlevions tout en partant. [...] l'idée c'est de mettre en complicité les gens du quartier, qu'ils acceptent de jouer le jeu avec nous, qu'ils soient d'accord pour que nous tartinions leurs murs avec de la colle. [...] Cet accord nous l'avons pour trois semaines, et ça tient à ça. Et effectivement, nous enlevons tout une fois ce temps écoulé »<sup>417</sup>.

---

<sup>416</sup> Extrait de l'entretien avec Marie Antunes, directeur de l'Atelline, réalisé le 8/03/2022 à Juvignac.

<sup>417</sup> Extrait de l'entretien avec Nicolas Hérédia, directeur artistique de la compagnie La Vaste Entreprise et porteur du projet *Légendes*, réalisé le 22/11/2022 à Montpellier.

## 1.2. Expériences des publics et déplacements corporels

« *Il ne s'agit pas seulement de mettre en valeur le corps et les sens à travers des récits évocateurs de la vie corporelle, bien que ceux-ci puissent être précieux, mais aussi d'analyser les idéologies sociales véhiculées à travers les pratiques sensorielles* »<sup>418</sup>.

Ces temps d'enquête et d'implantation du projet initient des expériences habitantes multiples ancrées dans des territoires mouvants. Ils engagent différents modes de reliance que nous détaillerons ultérieurement. Ces expérimentations du et dans le territoire permettent de co-construire des expériences publiques riches et sensorielles de milieux habités en symbiose avec les acteurs des réseaux constitutifs des lieux investis. La dimension temporelle est au cœur de cette démarche. Le premier temps d'enquête, assez long et sporadique, favorise une prise de connaissance et une montée en compétences des enjeux locaux. Il rend possible une immersion progressive, une familiarisation avec les contextes spatiaux et sociaux de ces territoires en mutation. Le deuxième temps, celui de la représentation, beaucoup plus court et fugace, ponctue l'espace par des expériences riches et complexes. Le contrat social établi avec les habitants repose donc en grande partie sur cette éphémérité de l'implantation physique sur le terrain. Ces propositions artistiques, qui ne cherchent pas à se pérenniser dans l'espace physique de la ville, permettent d'y perturber les mouvements et les habitudes corporelles et d'y initier de nouvelles manières d'y être présent et disponible.

En proposant de nouvelles polarités de l'attention, comme discuté préalablement, et en offrant aux usagers des positions de réceptivité<sup>419</sup>, les perspectives construites initient des mouvements corporels guidés par des dispositifs dramaturgiques de l'espace. Quelques-unes des actions artistiques observées favorisent en effet des déplacements, déplacements au sens physique et philosophique, comme introduit par Deleuze et Guattari. Ces déplacements explorent différentes dimensions du mouvement et du devenir. Ils ne se limitent pas à une simple translation spatiale, mais englobent des transformations, des changements d'état, des mutations sociales, politiques, ou encore psychologiques. Les corps en mouvement y sont en constante évolution et en interaction avec leur environnement.

Un des catalyseurs de ces déplacements consiste en des déambulations spatiales impliquant des modifications des habitudes perceptives de l'espace perçu et vécu. Nous parlerons ici de transductions corporelles et sensibles dans l'espace qui « ont pour mérite de remettre le citoyen dans un habitus routinier et quotidien : spectateur, sans

---

<sup>418</sup> « [it] is not only a matter of playing up the body and the senses through evocative accounts of corporeal life, although these can be valuable, but analyzing the social ideologies conveyed through sensory practices »

Howes, D. (2003). *Sensual Relations* (University of Michigan Press). University of Michigan Press.

<sup>419</sup> Augoyard, J.-F., Leroux, M., Aventin, C., & Pernice, D. (2000). *L'espace urbain et l'action artistique* (Research Report 42 bis). CRESSON ; Plan Urbain. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01545549>

doute, mais aussi bien urbain. Entraînée par l'action artistique, la marche, pour l'occasion, change d'allure, de rythme, d'orientation et transforme la coutumière polarité des trajets »<sup>420</sup>. Les propositions artistiques scénographient des traversées de l'espace pour en découvrir le contenu symbolique et initier des interactions avec l'espace et ses composantes, y introduire des re-cadrages et des décentrement des milieux physiques et virtuels investis. « Une part importante de l'art des "détourneurs de paysage urbain" est de trouver et d'instrumenter ainsi l'emplacement qui fait basculer l'évidence »<sup>421</sup>.

Le projet Légendes propose, au travers du dispositif artistique mis en place, d'engager une découverte de la ville, des changements des habitudes perceptives, des modifications des parcours habituels pour initier des espaces d'interactions. La perspective est réfléchie pour pousser à approfondir la découverte du projet et du quartier ; à attiser la curiosité de l'utilisateur pour le déplacer de ses habitudes. « Ce sont [ces perspectives] qui vont générer l'envie de changer son parcours habituel, parce qu'il y a une affiche là-bas, que l'on voit de loin, mais qu'on ne peut pas lire. Donc, plutôt que de rentrer chez soi directement ou de passer toujours par la même rue, tout à coup, on va dévier de son parcours habituel. [...] Un des enjeux majeurs de ce projet est de pousser les gens à changer leur parcours quotidien, qu'ils soient amenés à changer de trottoir, à prendre la rue d'à côté, [...] à, *in fine*, initier de nouvelles chorégraphies urbaines ». <sup>422</sup>. (Fig 53)

---

<sup>420</sup> *ibid.*

<sup>421</sup> *ibid.*

<sup>422</sup> *ibid.*



### **Petits stickers sur des poteaux.**

Écriture assez petite, oblige le participant à se rapprocher pour lire la légende. Une série de stickers sur l'enfilade de poteaux incite à suivre un trajet et guide vers une grande affiche qu'on aperçoit déjà au lointain.



### **Grande affiche en hauteur.**

Affichage en hauteur sur un bâtiment assez emblématique du quartier, qui oblige à prendre beaucoup de recul et à lever le regard.



### **Grande affiche au premier étage d'un immeuble.**

Grande affiche qui oblige à prendre moyennement du recul et à se mettre sur le trottoir en face. La route adjacente, assez passante, segmente le temps de lecture et impose un temps de latence plus important. De ce point de vue propice à la lecture, on aperçoit déjà une autre affiche jaune au lointain et qui propose un chemin à suivre pour continuer à découvrir le projet.

	<p><b>Affiche de taille intermédiaire en hauteur</b></p> <p>Afficher très en hauteur, qui implique en même temps un recul pour pouvoir la remarquer et de se rapprocher un peu pour pouvoir la lire. Elle amorce un chemin à suivre pour découvrir d'autres affiches au bout de la rue.</p>
	<p><b>Affiche sur un balcon</b></p> <p>Affiche installée sur le plafond d'un balcon d'un habitant du quartier. Induit à un rapprochement de l'immeuble et de regarder vers le haut. Cette affiche s'incruste dans l'espace privé d'un résident de l'immeuble mais joue sur l'étendue du regard dans les espaces partagés et accessible au public.</p>
	<p><b>Affiches sur façades</b></p> <p>Série d'affiches collées directement sur les façades attenantes à la rue et à hauteur d'œil. Induit une déambulation plus lente dans la rue avec des textes plus longs que sur les autres affiches. La coulée jaune crée une nouvelle perspective avec une grande affiche jaune en toile de fond comme nouveaux point de fuite.</p>

Fig 53 : Répertoire de quelques légendes impliquant un détournement du regard © Marc El Samrani

Ces déambulations urbaines impliquent des changements de cadrages, une attention portée à des portions d'espaces, mais aussi aux relations perceptives entre elles, aux espaces de transition, aux interstices dans lesquels viennent se poser ces paroles artistiques. « Je trouve qu'en tant que spectateur, quand tu es en train de marcher, ça te met dans une dynamique où du coup tu es aussi plus ouvert à ce qui se passe autour de toi »<sup>423</sup>, précise Anna Liabeuf. Nous pouvons ainsi nous référer ici aux figures historiques et théoriques des marcheurs qui arpentent les espaces urbains : en passant

<sup>423</sup> Extrait de l'entretien avec Anna Liabeuf, membre de la compagnie Les Toiles Cirées, metteuse en scène et comédienne dans Fugue, réalisé le 30/11/2022 .

par « le flâneur » de Walter Benjamin, observateur urbain attentif qui arrive à lire ce qui n'est pas toujours écrit et qui déambule sans but ou objectif précis, au « dériveur » de Guy Debord qui se déplace d'une manière délibérée et non planifiée, se laissant emporter par les impulsions de la ville et s'éloignant des itinéraires prescrits et conventionnels pour explorer les aspects psychogéographiques de l'environnement urbain. En se laissant porter par le récit fictionnel posé dans l'espace urbain, les médiations artistiques peuvent ainsi multiplier les dérives dans ces espaces et créer des expériences esthétiques qui ne se limitent pas aux dimensions formelles et sensorielles d'un récit ou d'une approche esthétique mais qui engagent surtout une dimension politique.

Ces nouveaux dispositifs de l'attention ne sont de ce fait pas uniquement intéressants à observer dans les changements de rythmes et des sensorialités de l'espace urbain qu'ils initient « mais plutôt en quoi [ils] se lient (ou non) au concept “d'espace public” et, plus directement, quels liens [ils] entretiennent avec la nature démocratique des lieux que nous avons en partage »<sup>424</sup>. En proposant d'autres manières d'observer, de se déplacer, d'agir et d'être en ville, ces dispositifs font surtout émerger des figures de corps critiques, de corps en actes, de corps agissants dans et sur leurs environnements. Besse précise « la question de l'espace public est donc en tout premier lieu, avant d'être une question d'argumentaire politique, une question de sensibilité (de sensibilité morale à l'autre), une prise de conscience de la présence de l'autre, un autre qui n'est pas seulement un être de pensée, un être abstrait, mais qui a un corps »<sup>425</sup>.

---

<sup>424</sup> Faubert, J. (2012). *Corps critiques : Parcours sonores urbains artistiques et espace public*. 429. <https://shs.hal.science/halshs-00745861>

<sup>425</sup> Besse, J.-M. (2006). *L'espace public : Espace politique et paysage familial*. Rencontres de l'espace public, Lille Métropole Communauté Urbaine. <https://shs.hal.science/halshs-00191977>

## 2. Reliances et déliance dans des espaces-temps extensibles

*« Je vois l'espace public comme une sorte de matière dans laquelle on progresse à taton, je vis l'espace public, mon mouvement et les mouvements de ce tout qui m'accompagnent dans l'espace public comme la quête d'une bulle de respiration, et ces bulles sont de plus en plus rare et de plus en plus compliqué à trouver. »* Nourdine Bara<sup>426</sup>

Nourdine Bara, artiste et auteur, propose, lors de la rencontre « Image et imaginaire de la ville : Villes méditerranéennes entre pratiques, représentations et imaginaire(s) »<sup>427</sup>, de parler, pour se référer à l'expérience urbaine, de traversées. Des traversées que nous ne pouvons réduire ici aux mouvements d'un corps dans un espace vide ou abstrait, mais d'expériences spatiales sensorielles et mémorielles plus globales où les corps critiques interagissent avec d'autres corps et l'espace qui les accueille. Ces corps critiques en déplacement traversent des espaces autant qu'ils sont traversés par eux. Ils se confrontent à l'urbain, y initient des transactions, des échanges et des interactions protéiformes. Ils construisent en permanence de nouvelles « situations » en arpentant les espaces. Les médiations artistiques offrent des apports « galvaniques »<sup>428</sup> pour catalyser les interactions de ces corps critiques et réactiver les potentialités interactionnelles des espaces urbains et y engager des traversées. Elles permettent de matérialiser les liens entre les mondes virtuels communicationnels et les espaces physiques de la ville, à rendre poreuses les séparations entre les lieux et les corps. « L'intercorporéité ou l'échange de sens qui traverse nos corps est inhérente à nos lieux de rencontre et constitue en soi un événement critique qui participe à l'élaboration d'un espace public réel. »<sup>429</sup>

Traverser des espaces urbains au travers de ces événements critiques permet aussi de les traverser dans leurs dimensions habitées, relationnelles et interactionnelles. Nous nous attardons dans cette partie sur le principe de reliance que peut instaurer ces expériences spatiales et les possibilités d'y faire émerger des « nous » collectifs qui prennent possession de la ville pour en hacker les usages, pour s'installer et habiter temporairement ses espaces.

« Nous-nous ; cette formule emporte, entraîne, elle a la justesse du poème, infaillible. On y reçoit le “nous” comme une sorte d'appel : oui, faisons-le, nous-nous ! Le pronom y devient une modalité du verbe, que l'on conjugue de beaucoup de manières :

---

<sup>426</sup> Extrait de l'intervention de l'artiste-auteur Nourdine Bara lors de la rencontre « Villes méditerranéennes entre pratiques, représentations et imaginaire(s) » organisée par l'Atelline et le LIFAM le 26 Novembre 2021 à la MSH Sud de Montpellier.

<sup>427</sup> *ibid.*

<sup>428</sup> « C'est de Luc Galvani, médecin italien qui a expérimenté l'électrification des structures vivantes, le muscle et le nerf, que provient le verbe " galvaniser". Il s'agit de mettre en mouvement ce qui est inerte » Paquot, T. (2006). *Des corps urbains*. Autrement.

<sup>429</sup> Faubert, J. (2012). *Corps critiques : Parcours sonores urbains artistiques et espace public*. p.429. <https://shs.hal.science/halshs-00745861>

nous-ous, accomplissons des “nous”, nouons encore, imaginons d’autres façons d’être à plusieurs, de se lier, de se toucher, peut-être juste de se frôler... On y entend que dans le mot “nous” quelque chose (mais quoi au juste ?) se noue, doit se nouer et pourra donc aussi bien se dénouer ; on se dit que “nous” est une affaire de liens, d’attachements, de mêlements, d’interdépendance et d’arrachements, et de démêlements et de dénouements - plutôt que d’appartenance ou d’identification. »<sup>430</sup>

En se référant à cet appel au « nouement » lancé par Marielle Macé, nous nous interrogeons ici sur ce principe de faire collectif, de devenir un « nous » agissant intégrant des réalités duelles « d’attachements » et « d’arrachements ». Ce « nous » implique cet acte de nouement, un processus complexe qu’il est intéressant de faire dialoguer avec les principes de reliance proposés et discutés par Marcel Bolle de Bal, Edgar Morin et Michel Maffesoli. Nous nous référons de ce fait à la définition apportée par Morin : « La notion de reliance... comble un vide conceptuel en donnant une nature substantive à ce qui n’était conçu qu’adjectivement et en donnant un caractère actif à ce substantif. “Relié” est passif, “reliant” est participant, “reliance” est activant »<sup>431</sup>. Ce principe ne se limite donc pas uniquement au produit mais interroge le processus. Il possède une double signification conceptuelle comme présenté par Bolle de Bal: d’abord dans l’acte en soi, dans les actions qui relient et qui impliquent une médiation ou un système médiateur (la reliance agie ou réalisée<sup>432</sup>) ; ensuite dans le résultat de cet acte (reliance vécue ou état de reliance<sup>433</sup>). Nous considérons ici, à l’instar des observations menées dans l’étude de Bolle de Bal, des actes de reliance qui impliquent au moins un acteur humain, permettant ainsi de « créer ou recréer des liens, établir ou rétablir une liaison entre une personne et soit un système dont elle fait partie, soit l’un de ses sous-systèmes »<sup>434</sup>.

Ces actes de reliance n’impliquent pas nécessairement un désir fusionnel, communautaire ou d’appartenance, ils cherchent à impliquer un large nombre d’acteurs sociaux plutôt que de créer des espaces communs à tous. La reliance ne cherche pas à uniformiser une pensée mais à (re)créer et défaire des liens dans des espaces politiques extensibles, ce terme renvoyant d’ailleurs à la notion de « re-ligare plutôt que de recollectere, c’est-à-dire de rassembler »<sup>435</sup>, « car loin de faire sien l’idéal de la bergerie fraternelle, de l’affectivité fusionnelle ou de l’empathie consensuelle, il tient au contraire à se nourrir de lucidité critique, d’analyse dialectique et d’interprétations paradoxales »<sup>436</sup>.

---

<sup>430</sup> Macé, M. (2019). *Nos cabanes*. Edition Verdier.

<sup>431</sup> Morin, E. (2004). *La Méthode VI : Éthique* (Edition du Seuil). p.239

<sup>432</sup> Maffesoli, Michel. « Reliance et triplicité ». *Religiologiques*, s. d.

<sup>433</sup> *ibid.*

<sup>434</sup> Bolle De Bal, Marcel. « Reliance, déliance, liance : émergence de trois notions sociologiques ». *Sociétés* 80, n° 2 (2003), 99-131. <https://doi.org/10.3917/soc.080.0099>.

<sup>435</sup> Maffesoli, Michel. « Reliance et triplicité ». *Religiologiques*, s. d.

<sup>436</sup> Bolle De Bal, Marcel. « Reliance, déliance, liance : émergence de trois notions sociologiques ». *Sociétés* 80, n° 2 (2003), 99-131. <https://doi.org/10.3917/soc.080.0099>.

Cette reliance est une réalité « duelle » et « dialogique » qui génère ou engage toujours de la déliance, des détachements, des temps de contradictions et de dissociation. La coexistence de ces logiques différentes, complices et complémentaires, « qui se nourrissent l'une l'autre, se concurrencent, se parasitent mutuellement, s'opposent et se combattent à mort »<sup>437</sup>, est nécessaire à la construction physique, psychique et sociale des espaces publics. Ces actions de reliance proposent de « nouvelles alliances »<sup>438</sup> par des « révolutions minuscules »<sup>439</sup>.

Ces moments de reliance introduits par les propositions artistiques permettent de penser la médiatisation en tant que processus, la médiation en tant que système de liens, ainsi que le produit ou les traces de cet acte de reliance (le(s) lien(s) résultant(s) entre les acteurs humains ou non humains impliqués). Ces temps d'expérimentations et d'expériences impliquent donc des tendances reliant, des tensions d'éléments hétérogènes, un ensemble de transactions liées à un moment culturel, proposant des formes « d'harmonies conflictuelles dans les types de rapports qui peuvent s'établir à l'intérieur de chaque groupe [...] et entre les divers groupes »<sup>440</sup>. Les systèmes médiateurs catalysant ces dynamiques sont divers et peuvent autant impliquer des systèmes de signes activant des espaces relationnels et communicationnels, que des instances sociales construisant, organisant et déployant ces dispositifs. Ils peuvent se déployer pendant les temps de l'investigation et de l'enquête, le temps de diffusion et de médiation artistique ou à posteriori de ces temps de présence artistique. La constitution du groupe, du nous collectif hétérogène, se pose en rupture avec les structures de reliance instituées et renouvelle les liens sociaux des et avec les acteurs impliqués.

Nous soulignons l'émergence de trois schémas de reliance différents : le schéma constellaire, le schéma sporadique et le schéma contingent à travers l'exemple de trois projets artistiques. Ces trois schémas proposent des points charnières, des temps de basculement qui font émerger le collectif, le connectent à un lieu, y instaurent des principes de reliance/déliance. Les principes de médiatisation et de médiation y sont d'ailleurs réfléchis de manière très distincte et impliquent les publics dans des modalités différentes.

Dans ce chapitre, nous adoptons une approche ethnographique afin de valoriser le processus d'enquête et d'observation mis en place tout au long de cette thèse. Cette méthode nous permet d'appréhender, dans toute leur singularité, les différents types de reliance étudiés, en étroite relation avec les conditions spécifiques et les modalités d'implantation de chaque projet. Chaque projet de médiation dévoile des dynamiques relationnelles uniques, façonnées par des contextes spécifiques. En effet, il existe autant de formes de reliance que de projets de médiation de territoire, et les processus de mise

---

<sup>437</sup> Morin, E. (2004). *La Méthode VI : Éthique* (Edition du Seuil).

<sup>438</sup> Maffesoli, Michel. « Reliance et triplicité ». *Religiologiques*, s. d.

<sup>439</sup> *ibid.*

<sup>440</sup> *ibid.*

en place, ainsi que les espaces-temps de diffusion (les espace-temps d'expérimentations territoriales et les expériences sensibles), jouent un rôle déterminant dans l'impact relationnel sur le terrain.

L'implication directe au sein de ces projets a permis d'observer de près leur déploiement sur le terrain, le travail conjoint avec les porteurs de projet et les artistes, et, dans certains cas, d'adapter le dispositif initial pour favoriser l'émergence de nouveaux modes de reliance. Cette démarche ethnographique, centrée sur l'observation des pratiques concrètes, servira de socle analytique pour nourrir une réflexion plus large sur les constructions narratives, les actes imaginatifs et les cycles de production artisanale, qui feront l'objet d'une analyse approfondie dans le chapitre 5.

Pour représenter ces espaces de reliance, nous choisissons ici des cartographies circulaires en nous référant au travail de Frédérique Aït-Touati, d'Alexandra Arènes et d'Axelle Grégoire dans « Terra Forma, Manuel de Cartographies Potentielles »<sup>441</sup>. Les cartes circulaires permettent de représenter une perspective non linéaire de l'espace, visualisant les connexions et les relations entre différents points sans privilégier un point de départ ou une direction particulière. Cela évite toute forme de hiérarchie spatiale, offrant une représentation plus équitable de l'environnement.

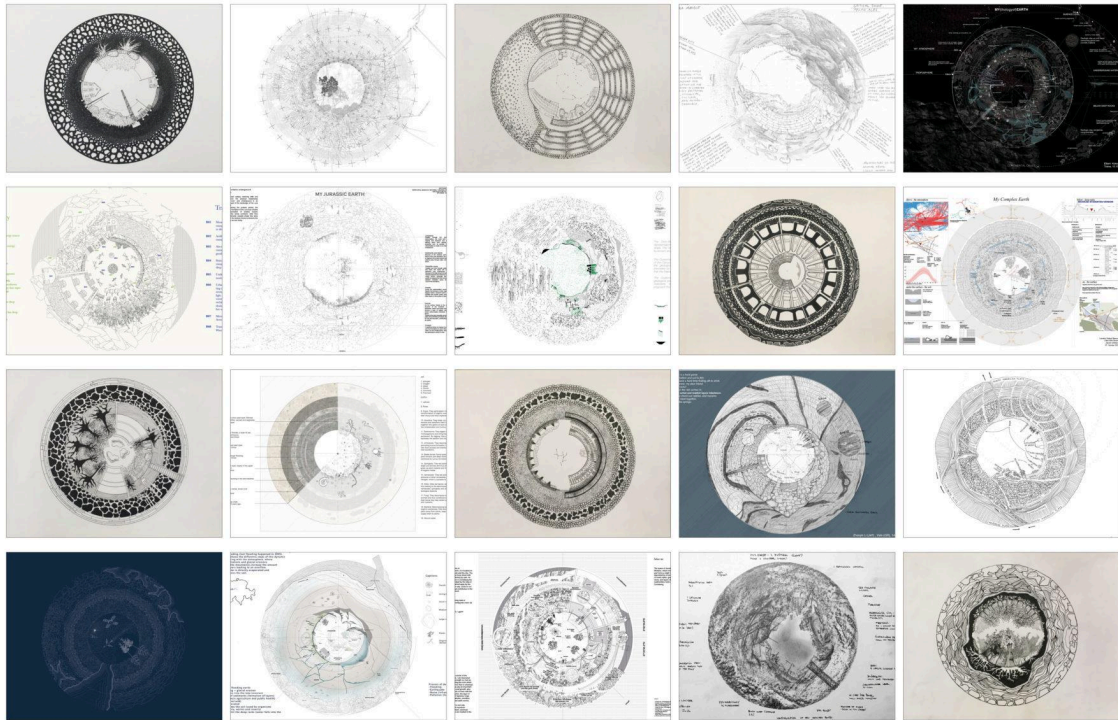
Les cartes circulaires sont conçues pour être inclusives, mettant l'accent sur la connectivité et l'interrelation plutôt que sur la linéarité ou la dominance d'un point central. Elles traitent clairement la question temporelle en considérant le passé, le présent et le futur comme interdépendants et interconnectés. Le but est d'engager une réflexion sur la continuité et l'interrelation des différents moments spatio-temporels.

Chaque point sur ces cartes représente un acteur du réseau humain et non humain engagé dans un acte de reliance. Cela permet de visualiser l'ensemble des interactions et des relations qui se forment autour du projet, soulignant l'importance de chaque acteur dans la construction de ces espaces. Les cartographies circulaires reflètent ainsi la complexité et la richesse des dynamiques sociales et spatiales en jeu, en montrant comment chaque élément est lié aux autres dans un réseau en constante évolution.

En utilisant ces cartographies, nous pouvons mieux comprendre et représenter la manière dont les habitants interagissent avec leur environnement et entre eux. Cela favorise une vision plus holistique et inclusive de l'espace urbain, où chaque contribution est valorisée et où les relations sont mises en avant. Les cartes circulaires permettent également de visualiser les processus de reliance en action, montrant comment les liens se forment, se renforcent ou se transforment au fil du temps.

---

<sup>441</sup> Grégoire, A., Arènes, A., & Aït-Touati, F. (2023). *TERRA FORMA*. Éditions B42.



*Fig 54 : Résultat des créations d'ateliers cartographiques menés par le collectif SOC<sup>442</sup>*  
© SOC

<sup>442</sup> <http://s-o-c.fr/index.php/terraforma/>

## **2.1. Processus participatif dans la conception et le déploiement du projet: émergence d'un schéma constellationnaire.**

Pour officiellement lancer le projet La Ville à l'envers, une première réunion a été organisée chez deux habitants du quartier, Carole et Pascal, qui nous ont accueillis avec quelques membres volontaires de l'association Delta Gare pour une introduction aux thématiques et aux différentes étapes du projet. Le but premier de cette rencontre était d'initier un temps d'échange informel entre tous les porteurs du projet et les volontaires complices. Cette première réunion a témoigné de l'enthousiasme des participants à contribuer à la création de nouveaux espaces d'échanges dans le quartier autour d'un projet participatif construit par et pour les habitants. En effet, ce projet ne pouvait aboutir que s'il se basait sur une dynamique habitante favorisant l'émergence d'espaces de création partagés. C'est à l'échelle du quartier que le projet devait s'écrire et une participation active des habitant.e.s du quartier restait une condition sine qua non de sa réussite. Le fait que l'une des structures porteuses du projet, La Fenêtre, soit basée dans le quartier, a d'ailleurs largement facilité la mise en contact avec l'association et ses membres.

Après un tour de table de présentation et un aperçu du concept du BYOB<sup>443</sup> et du graphisme augmenté, concepts clés au centre du projet, l'idée de cette première rencontre était aussi d'échanger sur le rôle de chacun dans la mise en place pratique du projet et de réfléchir surtout aux principes de recrutement d'autres habitant.e.s. Un premier temps a été consacré à la thématique générale proposée : le thème « La Ville à l'envers » reste volontairement très large et porteur de beaucoup d'images. Il s'agissait d'observer, sans limiter la thématique ni orienter la discussion vers une vision spécifique, le rapport que les habitants du quartier entretiennent avec la ville et ses représentations, et les imaginaires qu'ils aimeraient y introduire. Il a ensuite été important de délimiter les deux volets du projet qui ciblaient deux publics différents : d'un côté, le volet création d'affiches, destiné à réunir un public jeune pour la création d'affiches en réalité augmentée ; de l'autre, le volet BYOB, ouvert plus globalement à tous les habitants du quartier.

Les volontaires de l'association se sont positionnés dans l'organisation active de l'un des deux volets. Francine, éducatrice à la retraite, et Hélène, responsable d'Arterossa, une association qui organisait déjà plusieurs ateliers pour les enfants, ont proposé de suivre de près le premier volet du projet et d'accompagner les enfants dans la production des affiches. Stéphanie, présidente de l'association de quartier Delta Gare, vu les différents réseaux qu'elle entretient avec les habitants et les commerçants du quartier, ainsi que Pascal, régisseur ayant des compétences techniques indispensables, se sont portés volontaires pour organiser le deuxième volet.

---

<sup>443</sup> Bring Your Own Beamer

Pour préparer le déploiement du projet, il a d'abord fallu se mettre d'accord sur la fréquence des ateliers. Il a été convenu d'organiser trois ou quatre ateliers, d'une durée de deux heures, autour de chaque volet. Les ateliers pour enfants ont été accompagnés par un graphiste professionnel qui a pris en charge la production et l'animation des affiches. La situation sanitaire et les restrictions qu'elle imposait ont dû être prises en compte dans l'organisation générale. Vu la jauge réduite imposée et la volonté d'accueillir entre 5 et 9 participants par atelier, il était nécessaire de scinder le groupe en deux. Cela imposait l'utilisation simultanée de deux locaux dans le quartier et la mobilisation de plus de volontaires pour encadrer les ateliers en parallèle. Carole et Pascal ont proposé d'accueillir dans leur jardin un premier groupe d'enfants, tout comme Hélène qui a organisé un premier exercice pratique à Arterossa. Quant aux dates, les membres de l'association se sont rapidement mis d'accord sur les mercredis après-midi, qui pourraient convenir à une majorité des parents. Pour les ateliers adultes, c'est le début d'après-midi des samedis qui a été choisi.

Pour diffuser plus largement l'appel à participation, plusieurs propositions ont été formulées. Il a fallu trouver un moyen d'expliquer toutes les composantes du projet tout en précisant le rôle des volontaires et des participants qui se prêteraient au jeu. L'idée retenue était de monter une vidéo où les membres de l'association répondaient rapidement (sous forme d'un Q&A dynamique et court) à des questions claires et simples, vidéo qui a été ensuite partagée sur les réseaux de l'association (mailing et groupe Facebook) et sur le groupe Facebook créé pour le projet. Cette plateforme est pensée comme un espace d'échange entre les participants, sans aucune régulation ou modération par les membres de l'équipe organisatrice. Elle devait enclencher un échange fluide entre les différents groupes thématiques créés autour du projet et permettre une interaction facilitée entre les volontaires et les participants.



« La Ville à l'envers » est un projet culturel imaginé par le centre d'art la Fenêtre, en étroite collaboration avec l'association du quartier dans lequel il est implanté depuis 10 ans : le Delta Gare, le Laboratoire Innovation Formes Architectures Milieux (LIFAM) à l'ENSA de Montpellier et L'Atelline, "lieu d'activation art espace public".

Ce projet mise sur le potentiel créatif et participatif des habitants du quartier et vise à leur faire concevoir des dispositifs numériques (des projections d'images fixes et/ou animées et du graphisme augmenté) qui viendront transformer l'espace public.

Accompagnés par un architecte-chercheur, un graphiste-développeur, les bénévoles de l'association de quartier dont une professeure des écoles, une galeriste, une scientifique, une documentariste, un informaticien etc, les habitants pourront imaginer leurs propres fictions autour du thème "la ville à l'envers" et par là s'approprier autant que se projeter dans un espace urbain commun, émotionnel et sensible. Il s'agira de superposer de l'espace virtuel au concret, en faisant converger le réel et l'imaginaire, comme des filtres pour déclencher du merveilleux.

## Le projet est organisé en deux volets :

### Volet 1 / "De la projection participative et de proximité"

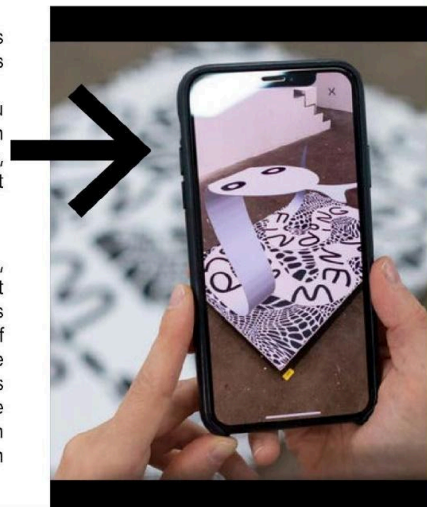
> Ateliers d'avril à juin 2021 (Trois ou quatre ateliers de deux heures, pour adultes et familles) pour la conception de séries de visuels (photos, dessins, vidéos) autour du thème "la ville à l'envers"

> Ces créations seront projetées des appartements privés vers les façades du quartier Delta Gare, au cours de trois soirées du mois d'octobre 2021.

Les habitants qui seront prêts à projeter, de leur fenêtre, le contenu numérique créé lors des ateliers participatifs bénéficieront d'un accompagnement technique, par les membres des deux associations, pour faciliter la mise au point du dispositif. Il ne faudra pas forcément participer aux ateliers pour accueillir une projection.

### Volet 2 / "Graphisme augmenté"

> Ateliers d'avril à juin 2021 (quatre ateliers d'une heure et demie, pour enfants de 5 à 12 ans) au cours desquels les enfants imagineront ce qui pourrait constituer, peupler, décorer une ville à l'envers. Ces éléments seront regroupés pour constituer une sorte de « brief créatif » qui sera confié au graphiste/développeur. Charge à lui ensuite de produire une série de visuels qui seront reproduits disséminés dans l'espace public sur des affiches. Sur le principe technique du « graphisme » augmenté, une application pour smartphone en accès libre et gratuit donnera à voir une version numérique et en mouvement.



**Vous souhaitez participer ?**

Contactez Marc ! [marc@la-fenetre.com](mailto:marc@la-fenetre.com)

Figure 55 : Support de communication pour recrutement des habitants © La Fenêtre

Un vrai questionnement s'est posé quant au rôle du numérique dans cette campagne de recrutement. Fallait-il se baser uniquement sur une diffusion numérique ou privilégier aussi une approche plus classique pour toucher les habitants qui auraient envie de se prêter au jeu ? Ces plateformes numériques étaient-elles réellement accessibles à tous les habitants du quartier ? Étaient-ils tous familiers à l'utilisation de ces réseaux et des

nouvelles technologies au centre du projet ? En se basant uniquement sur une diffusion en ligne, ne risquait-on pas de se priver d'un pourcentage important des habitants ? Stéphanie, présidente de l'association de quartier, a alors proposé, vu l'importante base de données qu'elle détenait à travers les plateformes de diffusion de l'association, de démarrer rapidement la campagne en ligne tout en privilégiant une diffusion du projet dans les réseaux personnels de chacun. Elle a également suggéré de préparer une diffusion papier (sous forme d'affiches dans les halls d'immeubles du quartier) et de poser des affiches du projet dans le quartier pour attiser la curiosité des habitants.

Cette première rencontre s'est conclue par la fixation des dates du lancement du projet en ligne, de la création de la page Facebook et des prochaines réunions pour organiser les ateliers dédiés aux enfants ainsi que les sessions de brainstorming pour le volet BYOB. Elle a surtout permis de nous conforter dans la volonté de ces habitant.e.s à s'approprier les espaces de leur quartier, à devenir des citoyens actifs dans la fabrication de leurs paysages urbains et des récits qui s'y racontent. Ce lancement, en impliquant un petit groupe d'habitants, permet la participation « de citoyens concernés, attentifs, porteurs d'expériences et d'expertises »<sup>444</sup> qui s'engagent à co-construire de nouveaux espaces partagés, et à y inviter surtout d'autres habitants.

Les campagnes numériques et la plateforme de discussion Facebook n'ont d'ailleurs pas été très concluantes pour impliquer un plus large public. Nous avons surtout pu compter sur les réseaux personnels des membres de l'association et le démarchage qu'ils ont effectué auprès des commerçants et du voisinage pour convaincre de nouveaux participants. La suite du projet va d'ailleurs beaucoup se reposer sur la responsabilisation de ces habitants et leur prise d'initiatives dans la construction et l'élaboration des différents événements. Même si la trame organisationnelle a été posée par l'équipe de La Fenêtre, qui reste référente et garante de l'évolution du projet, son déploiement va s'adapter au fur et à mesure en vue de l'expertise habitante du terrain investi.

Plusieurs espaces interactionnels, autour des différents groupes thématiques et volets du projet, vont se former, portés à chaque fois par un ou deux habitants complices, et évoluer en parallèle de la trame initiale du projet. Des points d'étape vont souvent être organisés pour une mise en commun avec l'ensemble des participants, mais chacun des groupes interactionnels constitués s'autonomisera dans l'investissement du terrain, la construction de la trame narrative de chacune des installations, le choix des cadrages des lieux et l'organisation des ateliers pratiques et de brainstorming.

Nous voyons ici apparaître un schéma que nous qualifierons de constellation dans l'investissement, la participation et la construction d'espaces relationnels entre les habitants et les lieux investis. Autour de la trame centrale du projet se construit une

---

<sup>444</sup> Marcellini, A., & Miliani, M. (1999). Lecture de Goffman. *Corps et culture*, Numéro 4, Art. Numéro 4

constellation d'espaces interactionnels portés par les habitants impliqués, une constellation évolutive et adaptative aux contextes et aux besoins/restrictions du terrain. Chaque habitant impliqué a la possibilité de générer de nouveaux temps collectifs avec les différents groupements qui se forment, tout en réfléchissant aux liens nécessaires avec les principes constitutifs du projet et l'ensemble du collectif impliqué.

La logique participative du projet permet à chaque nouveau membre qui rejoint un groupement d'initier une nouvelle branche constellaire, élargissant ainsi le public concerné et/ou impliqué. Les enquêtes et expérimentations de terrain se multiplient de manière indépendante dans chacun de ces groupements, tandis que des temps d'expérimentations et de restitutions plus généraux sont programmés par l'équipe organisatrice, élément pivot dans le déploiement du projet. Des déambulations ont ainsi été prévues avec l'ensemble des participants pour réfléchir ensemble à l'installation du projet sur le terrain, offrant à chaque groupement la possibilité de s'approprier ces réflexions préliminaires et d'approfondir l'étude du lieu ou du cadrage choisi.

Ce modèle constellaire permet une flexibilité et une adaptabilité cruciales pour répondre aux dynamiques et aux exigences du terrain. Les interactions se construisent de manière organique, favorisant la participation active et l'appropriation des espaces par les habitants. En s'appropriant ces espaces, les habitants deviennent des acteurs centraux de la transformation de leur environnement, créant des récits et des représentations qui reflètent leur vécu et leurs aspirations.

En somme, ce schéma constellaire est un exemple de reliance dynamique où les initiatives individuelles et collectives se rejoignent pour former un réseau d'interactions riche et diversifié, tout en respectant les principes directeurs du projet. Cela permet de créer des espaces relationnels et culturels qui sont à la fois inclusifs et représentatifs de la diversité des habitants du quartier.

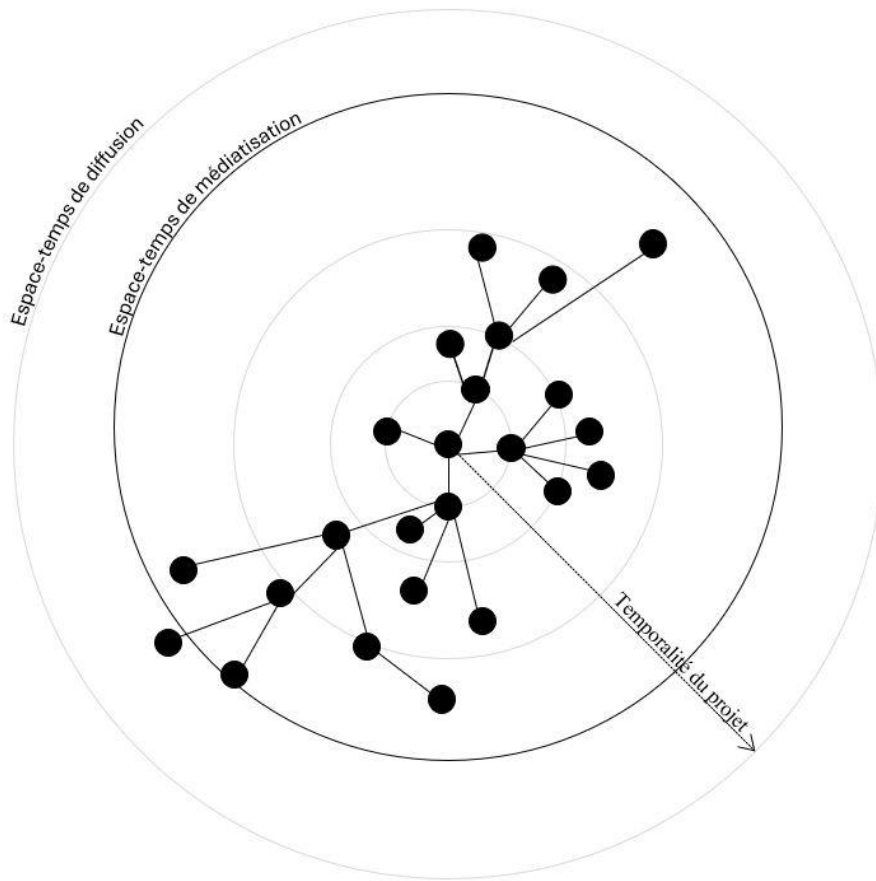


Fig 56 : Schéma de reliance constellationnelle © Marc El Samrani

## 2.2. Temps de médiatisation artistique et diffusion participative du projet : émergence d'un schéma sporadique

Le projet Légendes propose d'autres modalités de déploiement d'espaces de reliance. Le projet n'implique de ce fait pas une participation active des habitants dans les processus de création et d'installation, mais crée des moments de rencontres tout au long du temps d'accrochage, des moments imprévus d'échanges avec la compagnie artistique. La compagnie déploie aussi un stand de médiation pendant la période de diffusion du projet, une fois toutes les affiches installées, un espace qui se veut convivial, visible et identifiable par les habitants du quartier découvrant les légendes.



*Fig 57 : Stand de médiation du projet Légendes dans le quartier des Beaux Arts à Montpellier © Cloé Sébille*

Nicole Hérédia précise : « Nous nous sommes rendu compte en installant le projet qu'il manquait un endroit où les gens pouvaient se retrouver, échanger et partager leurs avis sur notre travail. Il n'y avait pas d'endroit de convergence, pas de spectacle, il n'y avait pas de lieu de rendez-vous. Nous avons donc décidé de créer un stand de médiation où les gens peuvent venir nous rencontrer, exprimer leurs opinions et discuter avec nous. C'était très bénéfique, car cela nous a permis de mieux interagir avec les habitants et de recevoir directement leurs retours [...]. Le stand est conçu comme un espace

reconnaissable dans le quartier, avec des transats et des chaises [...], nous y distribuons des cartes et des légendes que les gens peuvent remplir eux-mêmes [...]. Cela permet aussi de créer des moments d'échanges avec l'équipe qui nous accueille et qui participe avec nous à ces moments de médiation ».<sup>445</sup>

Cet espace, qui s'installe au centre du quartier pendant deux ou trois semaines, génère un point de fuite spatio-temporel qui pousse les passants, reconnaissant la logique graphique du projet, à s'engager dans des espaces de discussions. Par simple curiosité ou par envie d'exprimer un avis, qu'il soit positif ou négatif, les habitants s'approchent du stand, posent quelques questions aux médiateurs sur place, se renseignent sur l'origine du projet et ses porteurs, et interrogent souvent sur son financement. « C'est génial ce projet, c'est comme un jeu de pistes dans le quartier »<sup>446</sup>, confie une habitante à l'équipe sur place. « Je ne comprends pas le but de ce que vous faites... c'est ça que vous appelez de l'art ! »<sup>447</sup>, proclame une autre habitante qui se détourne exprès de son trajet pour exprimer son mécontentement à la compagnie. Que les avis soient favorables ou non, les habitants viennent nombreux échanger avec les médiateurs et les artistes sur place. Les habitants les plus récalcitrants à l'approche artistique déployée par la compagnie prennent le temps d'argumenter leur point de vue et de chercher dans la foule d'autres habitants qui partagent leurs opinions.

La majorité des personnes qui visitent le stand se réjouissent, quel que soit leur avis vis-à-vis du projet, de découvrir enfin l'équipe à son origine. Ils en profitent pour exposer les discussions engagées avec des commerçants, d'autres habitants curieux et des étudiants de l'école des beaux-arts, implantée dans le quartier, pour tenter de déceler le mystère de ces affiches jaunes qui apparaissent partout dans le quartier. L'installation de ces légendes se produit, comme présenté précédemment, sur plusieurs jours. Elle se déploie sur une ou deux semaines avec une apparition progressive des différentes affiches. « En fait, contrairement à une exposition, il y a une période d'éclosion, une temporalité dans cette éclosion, et c'est ce qui fait que les gens nous disent : "Ah, mais c'est super ! Je suis sorti de chez moi ce matin, il y en a encore d'autres", et il y a quelque chose du jeu qui s'installe aussi dans cette durée »<sup>448</sup>. Cette éclosion progressive, qui culmine avec ce stand de médiation, permet d'attiser la curiosité des habitants, d'installer « la rumeur »<sup>449</sup> et d'initier des enquêtes de la part des habitants qui cherchent à comprendre ces différentes histoires qui s'inscrivent progressivement dans leur quartier. Il ne s'agit pas ici de publics conviés, mais de publics qui deviennent concernés au fil du déploiement du projet. La compagnie n'est pas témoin ou tenue au

---

<sup>445</sup> Extrait de l'entretien avec Nicolas Hérédia, directeur artistique de la compagnie La Vaste Entreprise et porteur du projet Légendes réalisé le 22/11/2022 à Montpellier.

<sup>446</sup> Extrait de l'entretien avec une habitante dans l'espace médiation du projet Légendes à Montpellier

<sup>447</sup> ibid

<sup>448</sup> Extrait de l'entretien avec Nicolas Hérédia, directeur artistique de la compagnie La Vaste Entreprise et porteur du projet Légendes réalisé le 22/11/2022 à Montpellier.

<sup>449</sup> Terme revenu à plusieurs reprises avec les habitants qui parlent du projet Légendes à Montpellier et pendant l'entretien avec Nicolas Hérédia, directeur artistique de la compagnie La Vaste Entreprise et porteur du projet Légendes.

courant, que ce soit pendant le temps d'installation ou pendant le temps de diffusion, de tous les échanges et de toutes les interactions avec le projet, avec les espaces investis ou au sein même des publics qui se prêtent au jeu des légendes. Une fois ces légendes installées, vu le large périmètre de déploiement dans le quartier, il est impossible de repérer, d'observer ou de quantifier l'ensemble des espaces de reliance qui se nouent et se dénouent spontanément et de manière imprévisible et temporaire. Quelques traces persistent parfois, directement sur les affiches, rendant compte d'un échange, d'un espace de friction et de frottement avec ou autour du projet. Ces différents espaces de convergence se multiplient, ne sont pas interreliés, ne s'influencent pas nécessairement et ne convergent pas obligatoirement vers les porteurs du projet.

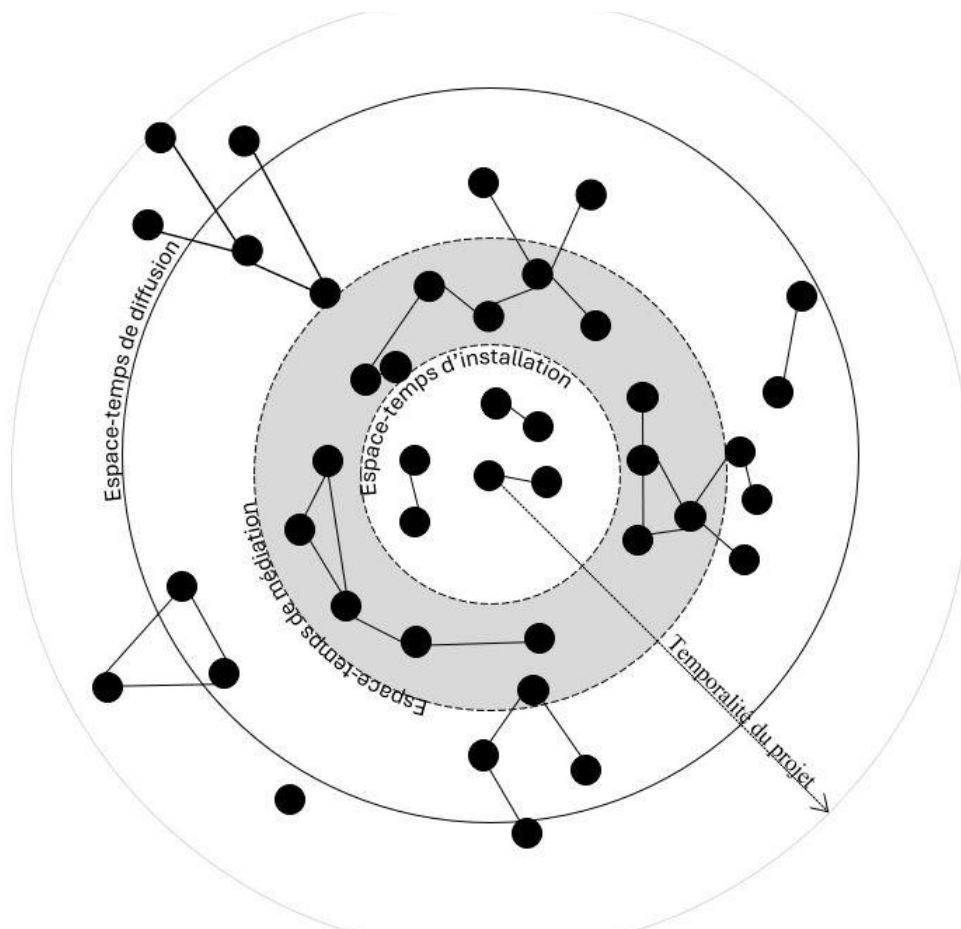


Fig 58 : Schéma de reliance sporadique © Marc El Samrani

Nous décelons ici un schéma sporadique dans le déploiement de ces espaces de reliance activés par ces incrustations graphiques dans le quartier. Chaque affiche peut potentiellement générer en elle-même des débats et des espaces conversationnels, elle peut catalyser des échanges et des discussions, provoquer des dissensus, engager des sur-appropriations (que nous détaillons dans le sous-chapitre suivant). Les dérives que

l'installation du projet instaure permettent aux participants de s'engager dans plusieurs de ces espaces interactionnels, y impliquant les composantes physiques et les habitants co-présents au même moment. Ces espaces apparaissent et disparaissent sans intervention ou implication obligatoire de l'équipe artistique, ils se suffisent à l'espace partagé par les acteurs impliqués dans l'acte de reliance.

### 2.3. Temps de médiation artistique et potentialités relationnelles : émergence d'un schéma contingent

Contrairement aux deux premières propositions présentées, qui impliquent un déploiement du projet sur le temps long et une participation habitante sur des espaces-temps dilatés, le projet AN ASSEMBLY de la compagnie étatsunienne 600 Highwaymen propose un dispositif artistique de 70 minutes dans un espace fermé, qui n'est pas nécessairement public d'un point de vue juridique. Cette proposition artistique, troisième volet du projet A THOUSAND WAYS, invite 16 participants, qui s'inscrivent au préalable auprès des organisateurs, à s'engager ensemble dans une aventure théâtrale. « C'est une performance créée par des personnes qui ne se connaissent pas. 16 membres du public vont se rassembler pour une heure et, à l'aide d'un scénario écrit avec précision, vont construire une histoire qui évoque la persévérance. Cette pièce de théâtre unique fait vivre une expérience personnelle et émouvante – et cela sans public »<sup>450</sup>. Les participants, conviés dans un espace clos où 16 chaises sont installées au centre de la pièce, se retrouvent devant un tas de cartes qui indiquent la marche à suivre. Les cartes sont posées sur une plateforme en bois bien visible, et la performance ne commence que lorsque l'un des participants décide de les récupérer et de suivre les instructions qui y sont inscrites. Le projet se déroule ainsi sans interventions extérieures de l'équipe artistique ou des organisateurs, il se déploie avec et pour les seules 16 personnes présentes dans cet espace à l'instant T (et donc sans autres publics).

L'observation de plusieurs représentations de ce projet dans plusieurs lieux et contextes distincts<sup>451</sup>, dans le cadre du réseau européen In-Situ<sup>452</sup>, a permis de souligner l'apparition de temps de reliance/déliance dans ces différentes configurations. Dans l'ensemble des représentations suivies régnait au début du dispositif un sentiment de « malaise étrange »<sup>453</sup>, accompagné d'une curiosité et d'une appétence pour définir et construire le collectif. La proposition reste, dans ses lignes globales, pratiquement inchangée d'un contexte à l'autre mais évolue en fonction des interactions du groupe

---

<sup>450</sup> Note de présentation du projet sur les plateformes de communication des deux partenaires basés en France (Lieux Publics et Atelier 231)

<sup>451</sup> Plusieurs représentations ont été observées dans chacune de ces villes:

En France : à Rouen (en septembre 2023) et à Marseille (en novembre 2023)

À Bruxelles : à Pelt (en avril 2024).

<sup>452</sup> « Piloté par Lieux publics, le réseau s'est construit au fil de 7 projets consécutifs soutenus par le programme Creative Europe de la Commission européenne. À mesure qu'il s'est élargi, son expertise s'est affinée et les activités se sont précisées : repérages d'artistes, laboratoires et incubateurs de projets artistiques transnationaux, co-productions et diffusion de créations émergentes, résidences croisées européennes et internationales, explorations artistiques, séminaires professionnels, série de podcast et développement du premier MOOC dédié à la création artistique dans l'espace public.

(UN)COMMON SPACES est le projet actuel d'IN SITU qui réunit pendant 4 ans (de 2020 à 2024) 18 partenaires, 16 artistes associés et 16 citoyens associés de 13 pays. »

Source : <https://www.lieuxpublics.com/in-situ>.

Étant associé à lieux public (<https://www.in-situ.info/the-network/citizens/marc-el-samrani>) j'ai pu suivre une résidence de création et d'adaptation du projet pour sa version française, rencontrer les artistes et les publics après les temps d'expérimentations du projet, suivre et mener l'installation du projet à Marseille et pouvoir y observer les représentations publiques tout comme l'installation du projet à Pelt à Bruxelles.

<sup>453</sup> Extrait de l'entretien avec une participante du projet An Assembly au conservatoire de Marseille le 3 novembre 2023

constitué. « Ce projet fonctionne un peu comme une éponge dans le sens où il absorbe les interactions entre les personnes qui y participent et s'adapte à la forme que le groupe lui donne »<sup>454</sup>.



*Fig 59 : Photos de l'installation du projet à l'Atelier 231 à Sotteville lès Rouen © Marc El Samrani*

Les indications sur les cartes alternent entre des moments d'échanges et d'interactions rapprochées au sein du groupe, et des moments de silence et de rétrospection de chacun des membres du collectif, qui s'isolent momentanément du groupe. Les cartes vont, au fur et à mesure de la performance, générer plusieurs configurations socio-spatiales entre les personnes présentes. Elles induisent des déplacements et des variations des corps et des objets dans l'espace, générant des moments d'intimité et de proximité qui se nouent et se délitent. « Le travail explore la frontière entre l'étrangeté et la parenté, la distance et la proximité ».<sup>455</sup>

Des actions simples sont parfois initiées pour matérialiser la constitution de ce groupe. Une des premières actions demandées est de former un cercle et de choisir un objet sur soi à faire passer. Ce premier geste symbolique, aussi simple soit-il, permet de « sceller le groupe », d'instaurer une sorte de confiance, certes fragile, entre ces inconnus. Il crée un moment de rituel qui permet aux participants d'admettre un principe de réciprocité et de conscientiser la présence de l'autre dans cette assemblée. Ces multiples petites actions catalysent surtout l'initiation de moments de disponibilités partagées, d'émergence de centres attentionnels communs, médiateurs des principes de reliance.

« C'est comme si vous sortiez soudainement de chez vous et qu'il y avait toutes ces personnes autour de vous, que vous vous regardiez intensément et à qui vous montriez

---

<sup>454</sup> Extrait de l'entretien avec Abigail Browde and Michael Silverstone co-directeur artistique de la compagnie de théâtre 600 Highwaymen et du projet An Assembly réalisé le 15/09/2023 à Sotteville lès Rouen.

<sup>455</sup> Note de présentation du projet par la compagnie 600 Highwaymen

tout ce que vous faisiez. Émergeraient ainsi des rituels étrangement performatifs. [...] Dans ce projet, un groupe se constitue et invente une manière d'être ensemble. Ils passent ensemble des moments privés, intimes et partagés. Ces actions mettent en relief les relations qui se nouent [...]. Les participants commencent la performance en tant qu'étrangers, vivent une expérience commune, et ressortent en tant que collectif, comme un groupe constitué. Le reste de l'environnement est ce qui devient étranger à ce groupe. Il faut finalement très peu de choses pour que la construction et la déconstruction de ce groupe se produisent. Nous sommes vraiment instinctivement programmés pour cette proximité. Nous avons juste besoin de déclencheurs et de contenants pour que cela se produise d'une manière ou d'une autre ».<sup>456</sup>

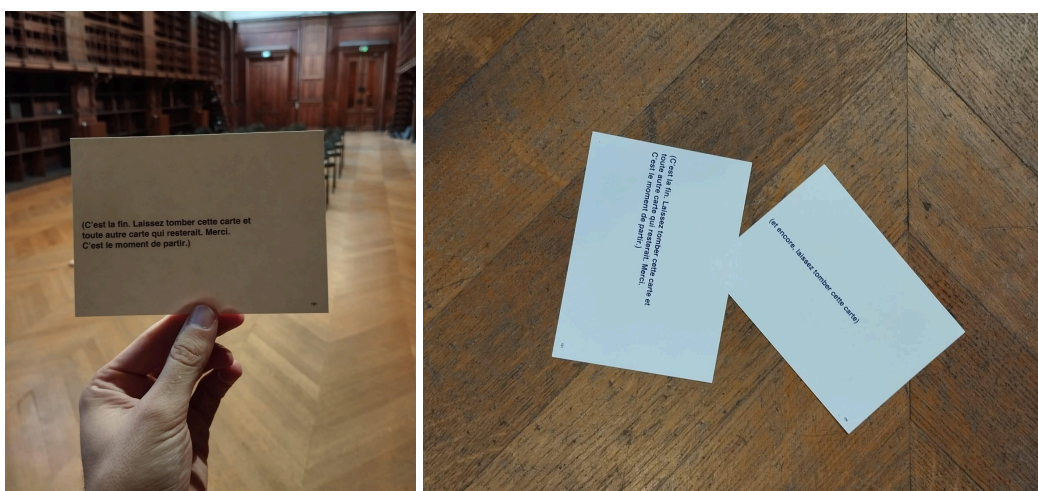


Fig 60 : Photos du projet au conservatoire de Marseille © Marc El Samrani

Les dix dernières minutes du projet invitent, au travers des instructions sur les cartes, tous les participants à sortir de la salle, constituer un cercle à l'extérieur et réaliser quelques dernières actions. Le projet se termine avec une carte demandant au groupe de se rompre et à chacun des participants de repartir de son côté. « Il est alors aussi difficile de prendre la parole en premier que d'être le premier à quitter le cercle formé à l'extérieur »<sup>457</sup>. Ces micro-événements expérientiels partagés instaurent des dynamiques relationnelles et communicationnelles dans le groupe, fortement liées à ce dispositif de médiation tiers. Toutes les parties prenantes ont conscience que ces espaces interactionnels qui émergent sont circonscrits par la durée de l'expérience artistique, et l'action de clôturer ce moment partagé et de rompre le cercle constitué sous-entend de mettre fin aux moments de reliance qui y sont attachés. La suite donnée à ces moments partagés est à la charge des participants. Les réactions et les envies diffèrent d'une représentation à l'autre. « On avait envie de discuter longtemps après le projet, on a

<sup>456</sup> Extrait de l'entretien avec Abigail Browde and Michael Silverstone co-directeur artistique de la compagnie de théâtre 600 Highwaymen et du projet An Assembly.

<sup>457</sup> Extrait de l'entretien avec une participante du projet An Assembly après une des premières sorties de résidence à l'Atelier 231 à Sotteville lès Rouen réalisé le 15/09/2023.

donc proposé de prendre un verre dans le bar à côté »<sup>458</sup>, confie une des participantes, « une envie de prolonger ce moment partagé avec ces gens qu'on ne connaît pas vraiment ». <sup>459</sup> Un des groupes lors des représentations à Sotteville-lès-Rouen se délite juste après la fin de la proposition, qui était programmée lors du festival Vapeur sur la ville. Un participant nous précise quand même : « Ce sont des gens qu'on recroisera sûrement pendant le festival, ou peut-être ailleurs, et on aura conscience de cette expérience vécue ensemble, même si on ne se connaît pas plus que ça ». <sup>460</sup>

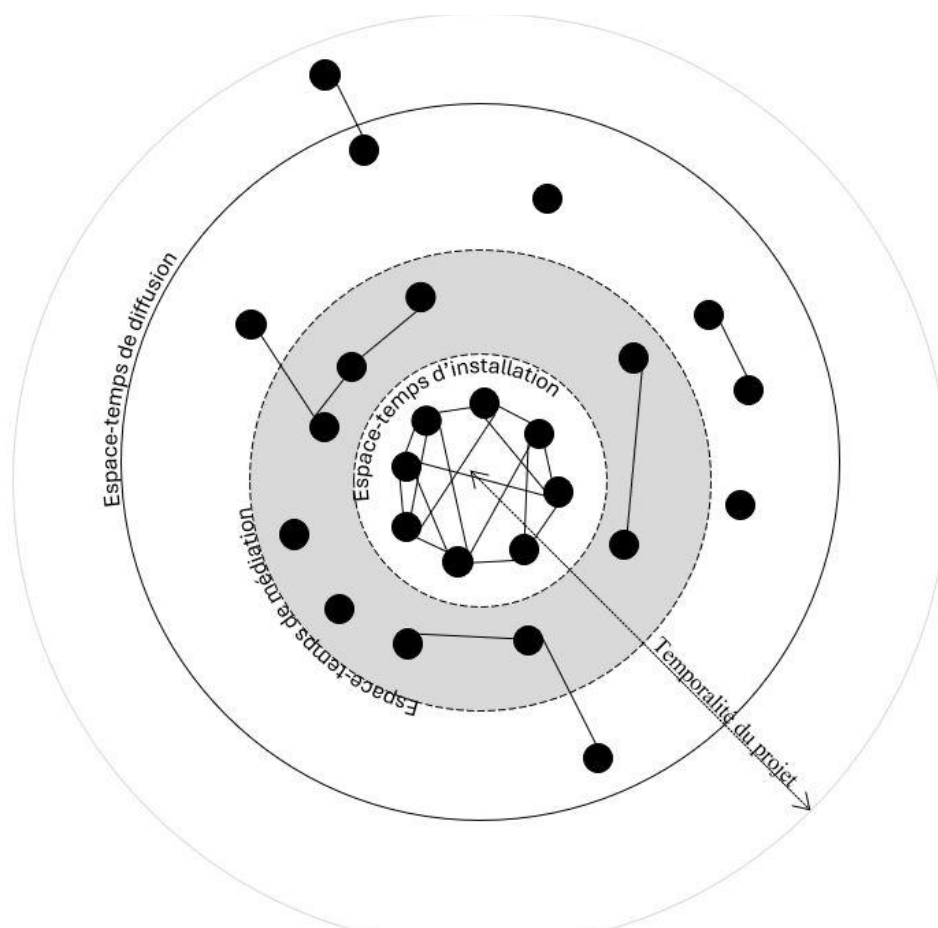


Fig 61 : Schéma de reliance contingente © Marc El Samrani

Ce projet, à l'instar de représentations plus traditionnelles de spectacle vivant, plus cadré dans le temps et l'espace, repose sur un schéma contingent. Il facilite des rencontres et crée des espaces de connexion à travers les processus de médiation qu'il initie. L'avenir de ces espaces reste incertain et dépend de l'engagement des participants à les renouveler et les prolonger. Le projet peut potentiellement susciter des désirs de rencontres, d'échanges et d'activation de lieux qui ne sont pas forcément publics mais qui le deviennent grâce à l'expérience artistique. Plutôt que d'imposer une durée

<sup>458</sup> ibid

<sup>459</sup> ibid

<sup>460</sup> ibid

prolongée pour ces interactions, il fournit les bases nécessaires à la création de tels espaces.

Le schéma de connexion observé introduit des mécanismes d'interaction et d'échange, amorçant des dynamiques sociales qui peuvent évoluer de manière autonome. Les processus de médiation jouent un rôle crucial en facilitant l'engagement des participants et en stimulant les interactions sociales. Cependant, la durabilité de ces espaces de connexion n'est pas assurée et dépend largement de la volonté des participants à prolonger ces échanges au-delà de l'expérience initiale.

Ce projet illustre un modèle de performance qui favorise l'émergence de dynamiques relationnelles et communicationnelles, montrant comment les dispositifs artistiques peuvent agir comme des catalyseurs pour la création d'espaces de connexion. Il souligne la flexibilité et le potentiel des expériences artistiques pour générer des occasions d'engagement social et de réflexion collective, tout en laissant aux participants le soin de décider de la suite de ces moments partagés. Bien que ce schéma soit particulièrement visible dans ce projet, il se manifeste également dans tout type de médiations artistiques et possède le potentiel de pérenniser des espaces de connexion dans les environnements urbains.

### 3. S'appropriier des espaces-temps extensibles

*« De temps en temps, des skateurs s'approprient l'espace. Ils acceptent par transaction, par négociation, de céder leur place à un danseur. Ensuite, les danseurs acceptent de laisser leur place au marché qui s'installe. Après le marché, il y a un groupe de musique, puis des skateurs réinvestissent l'espace en parallèle. Initier ces espaces de partage est très difficile. Mais si ce partage parvient à se mettre en place, alors on aborde une notion très intéressante sur ce que devraient être les espaces publics. C'est pourquoi la question de la transaction est vraiment centrale. [...] Les artistes participent à ce cercle vertueux en s'appropriant temporairement ces espaces, en assumant momentanément d'y prendre place. » Thomas Riffaud<sup>461</sup>*

Les schémas de reliances introduits ci-dessus ouvrent des espaces-temps interactionnels en déployant divers outils de médiation. Ces exemples, non exhaustifs, engendrent des appropriations précaires et multiples des environnements qu'ils investissent. Ces zones transactionnelles, entre habitants, lieux et dispositifs de médiation artistique, offrent de nouvelles clés de compréhension des espaces urbains. Elles génèrent des centres d'attention communs et partagés (partageables) et proposent des maîtrises spatio-temporelles renouvelées. Ces maîtrises, certes temporaires, introduisent, comme présenté précédemment<sup>462</sup>, des conditions d'habitabilité co-construites et hospitalières, rendant accessibles, à divers publics et acteurs, des espaces de discussion et d'échange sur l'occupation de ces lieux. Elles permettent surtout de comprendre leurs modes d'emploi, de réfléchir à des manières ingénieuses de les investir tout en assumant des zones de friction avec les autres habitants.

Thomas Riffaud précise : « Pour qu'un espace soit véritablement public, il doit être caractérisé par la mixité, la friction et la transaction. Un espace public où il n'y a jamais de conflits, où les voix ne se confrontent pas, où les accidents et les collisions ne surviennent jamais, n'est pas réellement actif. Un espace public est un lieu vivant, compris à la fois dans sa définition positive et négative. [...] Ce sont ces notions de transaction et de friction qui sont cruciales. [...] Les deux mots-clés généralement associés aux espaces publics sont ouverts et accessibles. Mais parfois, cela ne suffit pas. Ce n'est pas parce qu'un lieu est ouvert qu'il est réellement animé ou habité par les gens. Certains endroits sont ouverts en théorie, mais posent une frontière symbolique que les gens hésitent à franchir. Il suffit parfois de se poser la question : où sont les gens ? Si les gens ne sont pas présents, on ne peut pas vraiment parler d'espace public. [...] Et c'est peut-être là que les artistes ont un rôle crucial à jouer. À travers leurs performances, ils peuvent stimuler davantage de mixité, d'hybridation, de mélanges, et inévitablement,

---

<sup>461</sup> Extrait de l'entretien avec Thomas Riffaud réalisé le 25/01/2023 à Montpellier.

<sup>462</sup> cf chapitre 2 : Appropriation spatiale et processus de déconstruction

plus de frictions. Ils initient ces espaces de tensions, de négociations et de débats nécessaires avec le politique. »<sup>463</sup>

Ces espaces de friction et de transaction qui émergent à travers ces dispositifs artistiques sont propices à des appropriations « artisanales »<sup>464</sup> des espaces urbains, les rendant ainsi accessibles aux discours des habitants. Ces espaces de frottements permettent d'assigner de nouvelles dimensions symboliques aux lieux, d'y trouver du sens, et de créer des représentations partagées par les publics concernés. S'appropriier ces espaces par le biais des médiations artistiques permet d'introduire de nouveaux récits et de garantir ainsi le renouvellement des dimensions virtuelles et sensibles des lieux investis. Ces appropriations seront envisagées sous deux angles : d'une part, les possibilités qu'offrent ces dispositifs aux habitants de s'appropriier les espaces qu'ils traversent ; d'autre part, les appropriations artistiques des lieux par les équipes porteuses de ces projets, qui initient des espaces de transactions et de confrontations avec leurs habitants.

Nous nous focaliserons ici sur la manière dont ces projets permettent de rendre publics des espaces urbains à travers des appropriations artistiques et temporaires, à différentes étapes de leur déploiement et de leur réflexion. Nous examinerons les projets *Légendes* et *La Ville à l'envers*, qui s'approprient les espaces-temps de la ville par des dispositifs et des temporalités différentes. Nous nous attarderons sur les méthodologies qu'ils mettent en œuvre pour déclencher, à différentes étapes du processus, des appropriations par les habitants des lieux urbains et initier leur renouvellement.

---

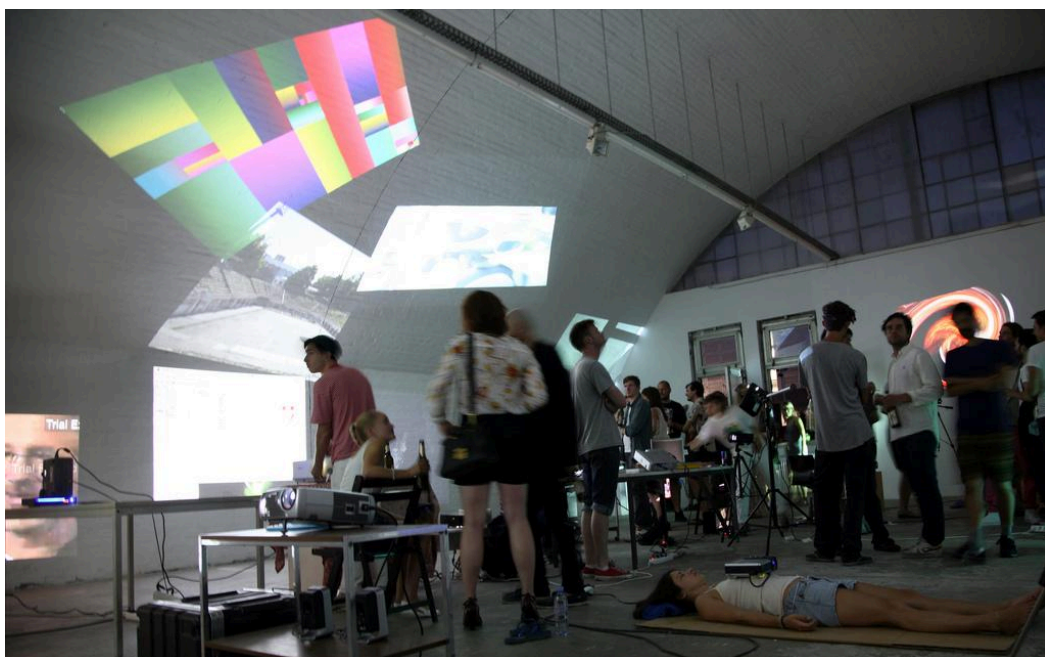
<sup>463</sup> Extrait de l'entretien avec Thomas Riffaud réalisé le 25/01/2023 à Montpellier

<sup>464</sup> Comprise au sens de Thomas Riffaud dans son livre *L'espace public artisanal*

### 3.1. Co-constructions d'espaces virtuels et espaces de collaborations habitantes

Le projet La Ville à l'envers propose plusieurs mécanismes d'appropriation des espaces-temps urbains. Il initie des temps de réflexion communs entre les habitants, qui co-construisent ensemble le médium, le média et le support de la proposition. Plus spécifiquement, dans le deuxième volet du projet, pour mettre en place une déclinaison du Bring Your Own Beamer (BYOB), plusieurs ateliers de brainstorming sont organisés avec les participants. Ces ateliers visent à préciser les modalités de déploiement du projet, à réfléchir aux thématiques à aborder, et à élaborer une feuille de route pour investir le quartier en invitant les habitants et les commerçants à devenir parties prenantes et complices de la proposition. Ces espaces de discussion se déploient dans tout le quartier, dans des lieux très variés : les locaux de la Fenêtre, des bars, et même chez les habitants du quartier. Tous ces lieux deviennent temporairement des espaces de débat entre des publics concernés par l'émergence de plateformes d'expressions habitantes, proposant ainsi d'autres visions du quartier en détournant l'usage et la fonction des espaces bâtis.

Ce projet s'inspire du concept de l'artiste Rafaël Rozendaal. Il invite des artistes à participer à une expérience artistique en apportant leur propre vidéo, film, rétroprojecteur ou diapositive, et en s'installant pendant une soirée dans un espace pour y projeter leurs œuvres sur les murs. Sur le site dédié au projet (<http://www.byobworldwide.com>), Rozendaal propose que cette initiative se multiplie dans le monde entier, en trouvant des lieux, en invitant des artistes avec leurs projecteurs, et en explorant collectivement le médium de projection à travers des expositions gratuites ouvertes au plus grand nombre.



*Fig 62 : Installation BYOB à Berlin en 2010 © Anne Devries<sup>465</sup>*

<sup>465</sup> Source: <https://www.byobworldwide.com/>

Ce même principe est repris ici en l'appliquant à une dimension urbaine, généralisant l'invitation à créer des contenus aux habitants du quartier. Ces derniers deviennent commissaires, artistes et scénographes de l'exposition qui s'affiche sur les murs de leurs propres quartiers. Le format et le propos des projections, centrés autour de la thématique « La Ville à l'envers », sont laissés à la charge des participants. L'équipe d'organisation s'occupe de la gestion des prêts de projecteurs, des démarches administratives nécessaires pour interdire l'accès de certaines rues aux voitures lors de l'exposition, permettant ainsi aux piétons d'investir l'espace et de découvrir l'ensemble des propositions.

Le choix du quartier, bien que dépendant de l'implantation de la Fenêtre, a joué un rôle crucial dans l'élaboration du projet. La morphologie des rues, étroites avec quelques gonflements, l'absence d'espaces aménagés pour la rencontre et la convivialité, et l'impossibilité de s'approprier des portions de lieux sont au centre de la réflexion. En effet, au-delà de la création des contenus de l'exposition, les habitants doivent repérer les façades sur lesquelles ils souhaitent projeter les vidéos, obtenir les autorisations des résidents des immeubles ou habitations servant de support aux projections, et collaborer avec les habitants des appartements où les projecteurs seront installés. Une phase importante de repérage est donc prévue pour choisir les points de vue, préciser les cadrages, trouver les lieux à s'approprier pour la durée du projet, et veiller à ce qu'ils résonnent avec le propos de chaque projection.

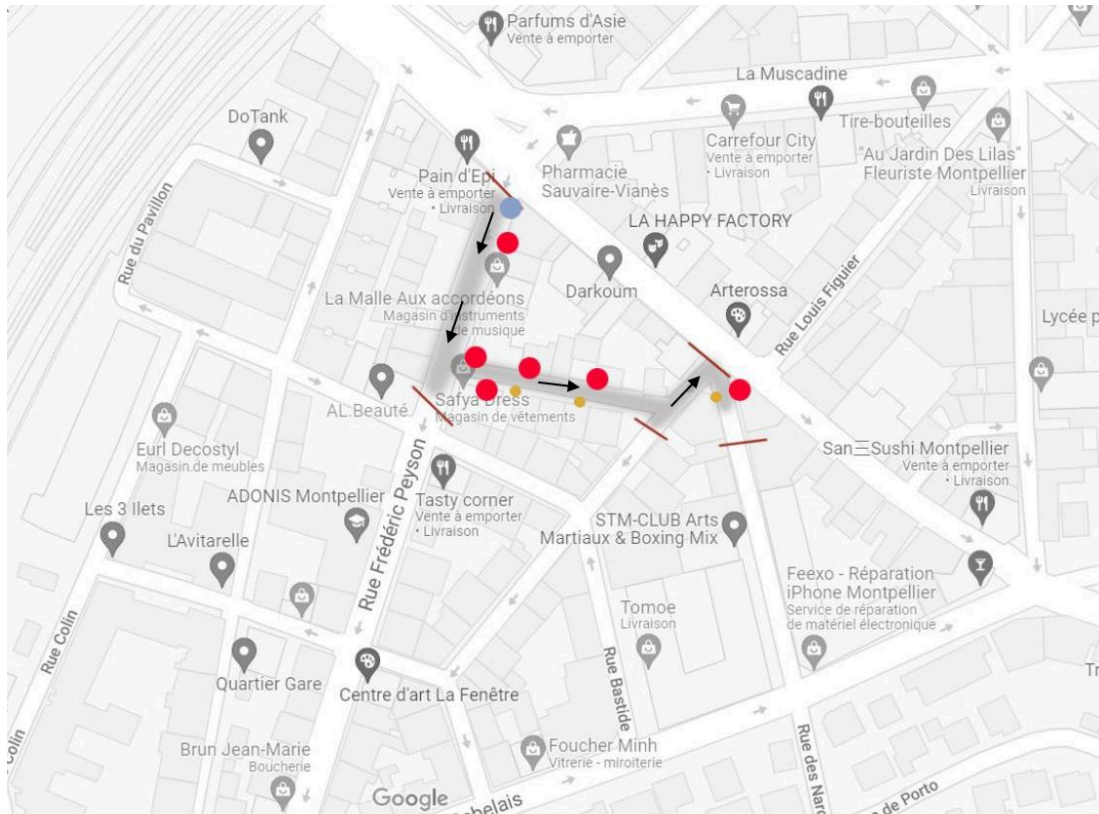
Les habitants impliqués dans le projet sont nombreux : une habitante met à disposition sa salle de bain pour y installer un projecteur (Fig 63), un autre accepte de fournir une alimentation électrique depuis son jardin, et un nouvel arrivant dans le quartier, enthousiasmé par le projet, consent à installer un espace technique sur sa terrasse. Les espaces de collaboration se multiplient, le projet s'infiltrant autant dans les espaces partagés que dans les espaces privés des habitants du quartier.



*Fig 63 : Installation d'un projecteur depuis la SDB d'une habitante du quartier 2010 © Marc El Samrani*

Plusieurs espaces-temps de collaboration émergent ainsi dans le quartier tout au long de la période de construction et de déploiement du projet. Les habitants s'approprient des moments de réflexion et de coopération autour de la création d'espaces publics. Ils fabriquent ensemble des espaces virtuels, que ce soit à travers le contenu des projections créées ou les espaces de collaboration initiés, et s'approprient ainsi autant l'espace physique que symbolique du quartier. Ils y proposent de nouveaux récits, d'autres manières de l'observer et de l'arpenter, ponctuent le parcours, le temps d'une soirée, avec de nouvelles images et multiplient les points de vue.

Un parcours facultatif est ainsi conçu pour la soirée de restitution, permettant de découvrir toutes les contributions des participants. Plusieurs moments festifs sont également prévus tout au long de la soirée. Les projections sont concentrées sur trois rues du quartier, sur décision conjointe des participants et des acteurs impliqués, afin de limiter les désagréments liés à la circulation (carte). Les bars, restaurants et commerces du quartier participent à l'organisation de l'événement, avec des stands déployés tout au long du parcours.



- Projections sur façade
- Accueil public + vérification Pass sanitaire
- Barrières
- Sens parcours
- Eclairage public a éteindre
- Espace de déambulation

*Fig 64 : Carte de demande d'occupation du domaine public (ODP) transféré aux instances administratives de la ville de Montpellier © Marc El Samrani*

Ces appropriations spatio-temporelles des couches physiques et symboliques du quartier entraînent l'émergence d'espaces de collaboration entre tous les acteurs impliqués et co-localisés. Ces actes d'appropriation temporaire engagent des périodes de construction et de réflexion partagées, ainsi que des temps d'expérimentation collective des espaces investis. Les arpentages et repérages effectués par les participants, dans le but d'identifier les lieux propices aux projections, permettent d'acquérir des connaissances et des compétences spécifiques. Ils initient également des temps d'enquête et d'investigation, facilitant la réflexion sur les possibilités d'intégration dans le tissu urbain et les récits associés.



*Fig 65 : Temps d'arpentage et de réflexions partagés en préparation du projet © Marc El Samrani*

### 3.2. Expériences augmentées et sur-appropriations urbaines

Ce projet, en plus d'initier des espaces de collaboration entre habitants et de proposer un moment de restitution festif, investit également les murs du quartier sur une période plus longue. Suite au premier volet du projet, qui a impliqué la création d'affiches en réalité augmentée, une dizaine d'affiches sont produites et collées sur les façades d'immeubles du quartier. Ces affiches, tout comme les projections du BYOB, inscrivent les noms des habitants impliqués sur les murs. Pendant une soirée (pour la partie BYOB) et durant deux semaines (pour les affiches en réalité augmentée), les participants partagent leurs récits et visions des espaces du quartier. Ils investissent ces espaces et mettent en avant des subjectivités dans l'anonymat généralement associé à ces lieux. Ils signent de nouveaux affichages urbains, s'appropriant temporairement des espaces dédiés à la publicité ou dépourvus de toute expression. En donnant à lire les murs des villes, ils créent des espaces interactifs qui enrichissent l'expérience des usagers et des passants.



Fig 66 : Collage des affiches en réalité augmentée dans le quartier Delta Gare © Marc El Samrani

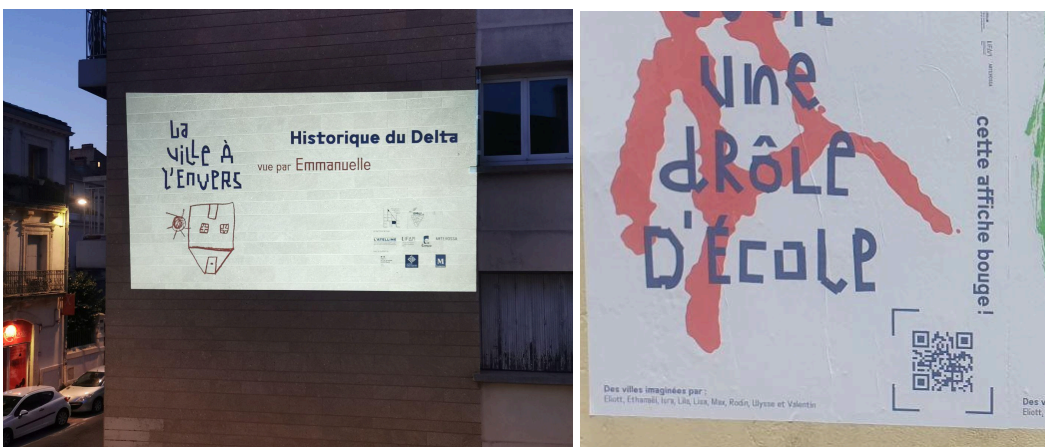


Fig 67 : Restitution des deux volets du projet © Marc El Samrani

Les deux déclinaisons du projet augmentent les espaces-temps investis grâce aux outils numériques mis en place. Ces espaces augmentés, caractérisés par leur variabilité, leur multiplicité et leurs hybridités, offrent un accès à des mondes virtuels narratifs et transmédiatiques. En scannant les affiches augmentées avec un téléphone portable, les murs de la ville s’animent et dévoilent des récits imaginaires créés par les habitants (Fig 68). Toutes les animations sont conçues à partir des éléments collectés lors des quatre ateliers participatifs avec les enfants du quartier.



Fig 68 : Captures d’écran de téléphone - Animation de l’affiche: Dans ma ville à l’envers, tout est un jeu © Marc El Samrani

Le numérique, dans ce projet, implique des temps de déambulation plus lents et plus longs pour découvrir les dix formats d’affiches. Il n’isole pas l’usager de son espace physique, mais y superpose un nouveau calque narratif. Ce jeu de piste permet aux participants de s’engager dans une expérience immersive aux côtés des acteurs du quartier. La découverte du projet ne nécessite ni connaissances préalables ni

compréhension particulière de la démarche ou du propos global. Les passants, en découvrant une première affiche, sont entraînés dans l'expérience ludique et numérique, ce qui les incite à prolonger leur balade ou leur trajet pour explorer ce qui se cache derrière les autres affiches.

Des espaces d'attroupements se forment autour des affiches, où l'on observe des discussions impromptues, des échanges sur les récits décalés introduits, leur esthétique, ou leurs créateurs. Quelques jeunes, d'ailleurs, se réjouissent de voir les noms de leurs camarades de classe ou de leurs voisins apparaître sur les affiches animées. Ces moments de découverte et d'interaction se multiplient et se délitent sans nécessairement laisser de traces visibles dans la sphère physique de la ville.

Le projet Légendes tente quant à lui d'augmenter les espaces urbains sans invoquer les outils numériques. Nicolas Hérédia précise : « ce que nous faisons, c'est mettre à disposition des gens, à différents endroits, des petites cartes postales ou des autocollants qui sont des légendes à écrire soi-même. Le principe est le même : les gens écrivent eux-mêmes leur légende et peuvent ensuite la poser ou la coller où ils le souhaitent, que ce soit dans la ville ou chez eux. Donc ça peut aussi pénétrer par ce biais-là, les espaces intimes privés. [...] Et donc voilà, en tout cas, il y avait l'idée que nous, nous installions le projet et qu'après il puisse évoluer avec la façon dont chacun et chacune peut s'en emparer et le prolonger. Lorsque nous partons et démontons l'installation, nous retirons tous les supports, ce qui signifie que nous disparaîtront complètement. Les seuls éléments qui restent sont les légendes écrites par les gens. Ces légendes sont donc les seules traces de notre passage »<sup>466</sup>. Ces « légendes à écrire soi-même » ne sont cependant pas les seules possibilités d'appropriations qu'offre le projet.

La proposition en soi agit comme un espace de reliance entre une parole artistique, les habitants qui la découvrent et le lieu qui l'accueille. L'espace urbain, grâce à cette médiation artistique, devient en effet « à la fois réceptacle et porteur d'une capacité socialisatrice »<sup>467</sup>. Il est support de paroles habitantes, qui se matérialisent sur les affiches elles-mêmes. En effet, sur plusieurs des affiches collées aux murs et facilement accessibles, nous trouvons des phrases manuscrites qui viennent s'intercaler entre les lignes du récit proposé par la compagnie. Différentes personnes se répondent même les unes aux autres, sur une même légende. Certains habitants détournent même le concept de ces affiches pour en créer de nouvelles, proposant leur propre récit ou émettant un avis sur le projet. L'objet artistique devient alors un objet relationnel, constituant un point de rencontre social et favorisant le dialogue entre les participants, les artistes et les passants. Il incarne en lui de nouvelles plateformes de discussions et d'expressions spontanées.

---

<sup>466</sup> Extrait de l'entretien avec Nicolas Hérédia, directeur artistique de la compagnie La Vaste Entreprise et porteur du projet Légendes réalisé le 22/11/2022 à Montpellier.

<sup>467</sup> Aventin, C. (2005). *Les espaces publics urbains à l'épreuve des actions artistiques* [Phdthesis, Université de Nantes]. <https://theses.hal.science/tel-00397603>

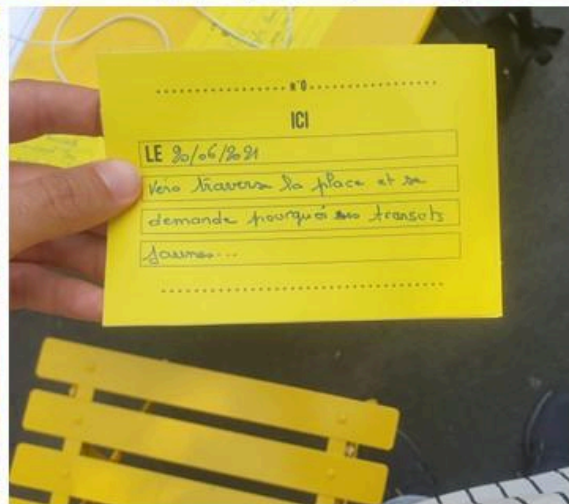
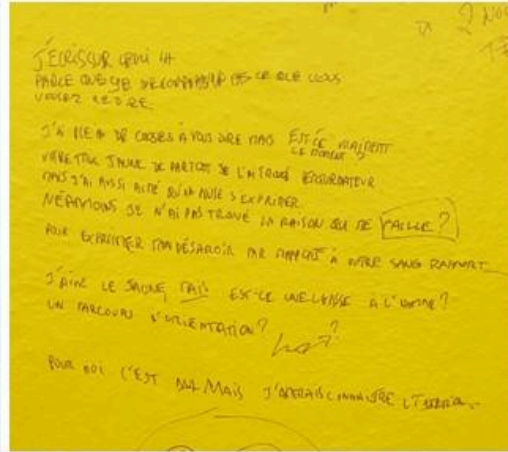
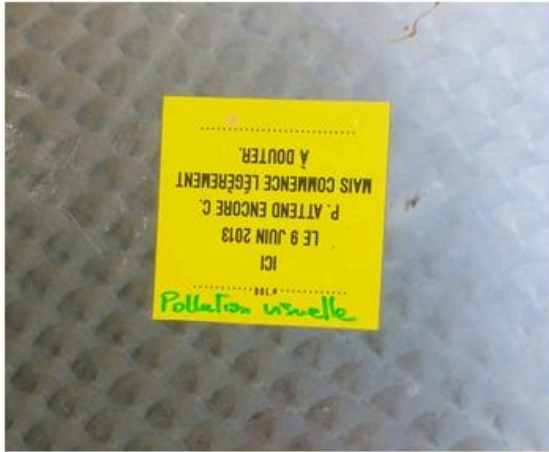




Fig 69 : Légendes détournées par les habitants et les passants dans le quartier des Beaux Arts à Montpellier © Marc El Samrani

Ces nouvelles plateformes de discussion et d'échange qui apparaissent dans ces deux projets renouvellent un droit à la ville, donnant accès à des espaces souvent aseptisés et réglementés. Mickaël Labbé précise d'ailleurs : « Il n'y a pas à chercher l'ailleurs que là où nous sommes déjà pour trouver des alternatives à l'aliénation de la vie urbaine. Les solutions sont dans les plis des villes; là sous nos yeux. Au sein même de l'existant, c'est la le coeur toujours vibrant de l'idée de droit à la ville »<sup>468</sup>. Habiter l'espace passe par ces actes d'appropriations symboliques, qui ne peuvent être des états statiques des choses mais qui « mettent en tension en direction du monde »<sup>469</sup>. Ces espaces de médiation font usage des lieux et offrent ainsi l'opportunité à d'autres passants et habitants d'en faire œuvre<sup>470</sup>, de profiter des brèches et des interstices initiés pour

<sup>468</sup> Labbé, M. (2019). *Reprendre place Contre l'architecture du mépris* (Payot). p.111

<sup>469</sup> *ibid* p.124

<sup>470</sup> faisant référence au « droit à l'œuvre (à l'activité participante) et le droit à l'appropriation (bien distinct du droit à la propriété) » Harvey, D. (2010). *Géographie et capital - vers un matérialisme historico-géographique* (Ed. Syllepse). p.40

s'approprier des portions de ville, y laisser une trace. Ces appropriations instaurent des « ici et maintenant », activant des failles spatio-temporelles.

Ces espaces « autres »<sup>471</sup> que créent ces médiations sont la preuve « d'une volonté farouche de pouvoir s'approprier ou se réapproprier ce que l'on vit et ce que l'on fait. De reprendre place à la racine de ce qui nous concerne. De pouvoir exister plus pleinement à l'endroit même où l'on est, reprendre possession de notre pouvoir d'agir »<sup>472</sup>. Par les plateformes qu'ils construisent, en discussion avec les instances politiques et administratives, ils donnent accès à des contre-espaces urbains que les habitants peuvent plus facilement s'approprier, devenant ainsi artisans et garants du renouvellement de ces espaces. Ces appropriations détournent les lieux de leurs usages initiaux : une poubelle, un mur d'immeuble, la table d'un café, la terrasse d'un voisin. Ces espaces adoptent, au travers de ces médiations, de nouvelles significations symboliques et de nouvelles appétences socialisantes. Elles « creusent des trous »<sup>473</sup> comme le définit Rancière, des trous qui sont fortement dépendants des lieux et des contextes où ils sont creusés, des personnes qui les creusent et des personnes qui les empruntent, qui les modifient par leur(s) passage(s).

Ces trous apparaissent dans la quotidienneté des habitants des lieux (comme les affiches jaunes qui surgissent au travers du projet Légendes dans le quartier des Beaux-Arts à Montpellier ou les affiches en réalité augmentée de La Ville à l'envers dans le quartier Delta Gare à Montpellier). Ils inscrivent une rupture de la vie urbaine ordinaire, une interruption dans le flux quotidien, y instaurent des espaces de reliance temporaires, et initient parfois d'autres appropriations spontanées. Ces deux propositions émergent dans une logique de quartier pour s'infiltrer dans des espaces-temps souvent traversés par les habitants des lieux, par des « individus qui fréquentent souvent la même rue »<sup>474</sup> et s'assurer qu'ils pourront y prêter attention sans qu'ils ne se noient dans un superflu médiatique. Ils investissent des espaces du quotidien, ordinaires, et qui n'ont rien de spectaculaire.

« Ce droit à la ville, aussi utopique soit-il, est un droit à l'appropriation des espaces de vie de la quotidienneté par ceux-là même qui les font être dans leurs habitations, leurs échanges, leurs usages, leurs parcours. »<sup>475</sup> Ces appropriations artistiques signent ainsi des actes symboliques qui reprennent possession des « espaces nôtres »<sup>476</sup> ; y font émerger des zones à défendre, à réhabiliter, à reconquérir.

Ces nouvelles plateformes de discussion et d'échanges qui apparaissent dans ces deux projets renouvellent un droit à la ville qui donnent accès à des espaces souvent aseptisés

---

<sup>471</sup> Labbé, M. (2019). *Reprendre place Contre l'architecture du mépris* (Payot) p.143

<sup>472</sup> *ibid* p.135-136

<sup>473</sup> Baudet, É. (2018). Jacques Rancière, En quel temps vivons-nous ? Conversation avec Éric Hazan. La fabrique éditions, 2017, 74 p. *Revue Projet*, 362(1), 92a-92a. <https://doi.org/10.3917/pro.362.0092>

<sup>474</sup> Jacobs, J. (1992). *The Death and Life of Great American Cities* (Reissue edition). Vintage. p.59

<sup>475</sup> Labbé, M. (2019). *Reprendre place Contre l'architecture du mépris* (Payot) p.168

<sup>476</sup> *ibid.* p.169

et réglementés. Mickaël Labbé précise d'ailleurs « qu'il n'y Habiter l'espace passe par ces actes d'appropriations symboliques qui ne peuvent être des états statiques des choses mais qui « mettent en tension en direction du monde »<sup>477</sup>. Ces espaces de médiations font usage des lieux et offrent ainsi l'opportunité à d'autres passants et habitants d'en faire œuvre de profiter des brèches et des espaces interstices initiés pour s'approprier des portions de ville, y laisser une trace. Ces appropriations instaurent des ici et maintenant, activant des failles spatio-temporelles. Ces espaces « autres » que créent ces médiations sont la preuve « Par les plateformes qu'ils construisent, en discussion avec les instances politiques et administratives, ils donnent accès à des contre-espaces urbains que les habitants des lieux peuvent plus facilement s'approprier, devenant ainsi artisans et garants du renouvellement de ces espaces. Ces appropriations détournent les lieux de leurs usages initiaux ; une poubelle, un mur d'immeuble, la table d'un café, la terrasse d'un voisin, ces espaces adoptent, au travers de ces médiations, de nouvelles significations symboliques et de nouvelles appétences socialisantes. Elles « creusent des trous » comme le définit Rancière, des trous qui sont fortement dépendants des lieux et des contextes où ils sont creusés, des personnes qui les creusent et des personnes qui les empruntent, qui les modifient par leur(s) passage(s). Ces trous apparaissent dans la quotidienneté des habitants des lieux (comme les affiches jaunes qui surgissent au travers du projet Légendes dans le quartier des Beaux-Arts à Montpellier ou les affiches en réalité augmentée de La Ville à l'envers dans le quartier Delta Gare à Montpellier). Ils inscrivent une rupture de la vie urbaine ordinaire, une interruption dans le flux quotidien, y instaurent des espaces de reliance temporaires, et initient parfois d'autres appropriations spontanées. Ces deux propositions émergent dans une logique de quartier pour s'infiltrer dans des espaces-temps souvent traversés par les habitants du lieu, par des « individus qui fréquentent souvent la même rue » et s'assurer qu'ils pourront y prêter attention sans qu'il se noient dans un superflu médiatique. Ils investissent des espaces du quotidien, ordinaires, et qui n'ont rien de spectaculaires. « Ce droit à la ville, aussi utopique soit-il, est un droit à l'appropriation des espaces de vies de la quotidienneté par ceux-là même qui les font être dans leurs habitations, leurs échanges, leurs usages, leurs parcours. » Ces appropriation artistiques signent ainsi des actes symboliques qui reprennent possession des « espaces nôtres » y font émerger des zones à défendre, à réhabiliter, à reconquérir.

---

<sup>477</sup> *ibid* p.124



## Chapitre 5: Produire des espace-temps « autres » et « nôtres »

« Faire des cabanes: imaginons des façons de vivre dans un monde abîmé. Trouver ou atterrir, sur quel sol réévalué, sur quelle terre repensée, prise en pitié et pitié. Mais aussi sur quel espace en lutte, discrets ou voyants, sur quels territoires défendus dans la mesure même où ils sont réhabilités, cultivés, imaginés, ménagés ou plutôt qu'aménagés. » Marielle Macé<sup>478</sup>

Les appropriations multiples et diverses des espaces urbains à travers les médiations artistiques produisent des espaces autres, souvent en décalage avec le récit dominant (ou imposé) des lieux qu'ils investissent. Ces médiations répondent à l'appel de Marielle Macé de se « nouer », d'imaginer d'autres manières de cohabiter, de repenser et d'éprouver le « nous » qui fait collectif. Ces « nous » s'installent dans des espaces-temps sans y instaurer des sentiments d'appartenance ou d'identification. Ils ne se limitent pas à une addition de sujets, ni à leur fusion en un seul groupe unanime et fermé, mais ils sont le résultat « d'un "je" qui s'est ouvert (ouvert à ce qu'il n'est pas) ; qui s'est dilaté, déposé au-dehors, élargi [...] »<sup>479</sup>, ils rassemblent « tous ceux qui pourront être le "je" de ce "nous", l'endosser, le reprendre à leur compte, en éprouver la force »<sup>480</sup>.

Ces espaces aux appropriations renouvelées voient apparaître des cabanes, « des lieux réels hors de tout lieu »<sup>481</sup> qui catalysent des mutations de nos rapports aux espaces politico-urbains. Ces espaces-temps autant symboliques, métaphoriques que physiques, convoquent des imaginaires pour des alternatives politico-sociales, y instaurent des utopies localisées et ancrées dans des lieux et des temps, des « hétérotopies » au sens foucauldien, qui s'inscrivent dans le réel, le transforment et le transcendent.

Ce chapitre s'attarde donc sur ces espaces-temps que produisent les médiations artistiques et numériques observées, sur leurs potentialités à faire émerger de nouveaux imaginaires, de nouvelles ambiances urbaines partagées entre les membres des collectifs qui s'y nouent et s'y dénouent. Nous discutons, en nous attardant sur les projets déjà cités et d'autres propositions artistiques observées durant la CIFRE, telles que *I am not Giselle Carter* de la cie Balle Perdue et *Danser dans mon petit salon sans me poser de questions* de la Cie Détachement International du Muerto Coco, des appropriations rendues possibles par des principes scénographiques et de mise en espace des lieux urbains. Nous observons les traces que peuvent laisser ces médiations dans les lieux investis, des sur-appropriations qui s'y produisent, des palimpsestes urbains qui s'y créent. Nous y soulignons ainsi les espaces de résonance et d'étrangeté qui apparaissent,

---

<sup>478</sup> Macé, M. (2019). *Nos cabanes*. Edition Verdier. p.27

<sup>479</sup> *idem*. p.20

<sup>480</sup> *idem*. p.20

<sup>481</sup> Foucault, M. (2009). *Le corps utopique : Suivi de Les hétérotopies*. Éditions Lignes. p.25

facilitant de nouveaux actes artisanaux de production d'espaces réellement publics, habités, habitables et hospitaliers.

Nous évoquons de ce fait les cycles des imaginaires urbains qui activent des mondes virtuels, qui génèrent les liens nécessaires entre espaces numériques et physiques, ainsi que les actes imaginatifs urbains à l'origine de la production de ces espaces.

## 1. Ambiances en partage et étrangetés urbaines

« *Que serait donc un monde dépourvu d'ambiances ? Il suffit de se poser la question pour comprendre combien il convient plus que jamais de nourrir ce domaine fondamental de l'habiter et du vivre ensemble.* » Jean-Paul Thibaud<sup>482</sup>

Les ambiances urbaines impliquent une approche sensible et expérientielle pour capturer l'essence de la vie urbaine. Elles invoquent les perceptions sensorielles qui en constituent la base. Plusieurs facteurs entrent en jeu dans leur élaboration : facteurs environnementaux, sociaux, temporels, etc. À travers les médiations artistiques et les appropriations temporaires des espaces partagés, les artistes proposent de nouvelles ambiances urbaines, les renouvellent et y introduisent surtout une dimension partageable. La ville, par nature, n'est pas statique, elle est en évolution, en mouvement, se nourrissant des différentes expérimentations spatiales qu'elle accueille. Ces espaces-temps que construisent ces propositions artistiques, et qui produisent des mondes virtuels, actualisent les regards, invitent à y prêter attention, à être en immersion dans les ambiances qu'ils proposent. Ces ambiances urbaines renouvelées mettent en avant les évolutions des formes et des modes d'expérimentation, « *l'esperire* (expérience) du monde urbain »<sup>483</sup>.

Lorsqu'elles admettent une dimension partageable, ces ambiances génèrent des espaces-temps de reliance entre les différents membres du public et avec les lieux investis. Les différents éléments qui constituent l'architecture de ces lieux acquièrent des significations partagées et renouvelées. « De ce fait, l'architecture participe d'un bricolage imaginaire tout en créant une sorte d'affectivité dans le paysage urbain [...]. Elle contribue d'emblée à la géographie sentimentale, émotionnelle et sensuelle qui se développe à travers la marche, le nomadisme, la dérive, la flânerie. Tout sentiment d'ordre esthétique va constituer un paysage phénoménologique où se fait la peau architecturale. En cela, l'architecture forme aussi un récit, une narration sur la société à travers sa structure polysémique. Elle fonctionne en effet comme un médium tout en réalisant un transfert de sens et en spatialisant l'imaginaire. »<sup>484</sup> Mettre en scène cette architecture urbaine, y inscrire de nouveaux récits, d'autres paroles habitantes, participe à générer des écritures sensibles de la ville, à produire d'autres manières de l'arpenter, de la découvrir, de l'observer et de la lire.

Ces ambiances artistiques urbaines ne cherchent pas uniquement à faire émerger les récits du lieu, mais à y introduire de l'étrangeté, des « moments magiques »<sup>485</sup>, à

---

<sup>482</sup> Thibaud, J.-P., & Cristiane, R. D. (2013). *Ambiances Urbaines en Partage : Pour une Écologie Sociale de la Ville...* (1er édition). MétisPresses.

<sup>483</sup> La Rocca, F. (2013). *La ville dans tous ses états*. CNRS Editions.

<https://journals.openedition.org/lectures/11689>

<sup>484</sup> *ibid.*

<sup>485</sup> Intervention de Paola Stella Minni de la cie Futur Immoral lors de la rencontre *Conversations #3: Chantier et projet* organisée par l'Atelline dans le cadre de la Fabrique des Paysages, le dimanche 17

proposer des images inédites qui métamorphosent les imaginaires socio-urbains, à créer, dans ces espaces, de nouvelles attaches qui conditionnent leur habitabilité et à y impliquer surtout de nouveaux publics.

Nous nous concentrons donc ici sur la construction de ces ambiances, en observant d'abord les dispositifs scénographiques qui créent du décalage, instaurent des espaces de non-familiarité pour renouveler la surprise et l'envie de les (re)découvrir et d'y (re)prendre place. Nous étudions ensuite ce qui permet d'en définir des aspects partagés et partageables. Cette partageabilité et transmission des images et des géographies sensibles promues par les ambiances artistiques permettent d'ancrer les récits introduits dans des réalités urbaines plus complexes et d'élargir les publics concernés dans la production d'espaces publics habités. Nous soulignons enfin les traces que peuvent laisser ces ambiances partagées dans les espaces urbains et les écritures des villes en palimpseste qu'elles génèrent.

---

décembre 2023 à la maison des relations internationales de Montpellier. « Les “Conversation(s)”, sont conçues comme un rendez-vous professionnel ouvert à des questionnements transversaux. Il ne s'agit ni d'un séminaire, ni d'un cycle de conférences. Elles ouvrent un temps d'échanges au service de la création en espace public. Ces rencontres aménagement des espace-temps ressources en y conviant des contributeurs issus de divers champs disciplinaires qui auront la charge de lancer et d'animer avec les artistes et professionnels des arts vivants en espace public des discussions à même de repousser un peu le brouillard, de proposer une respiration, de nourrir une pensée collective et, à terme, de permettre à chacun.e de s'emparer à sa manière de cette approche transversale ».

<https://www.latelline.org/conversations-3/>

## 1.1. Scénographies urbaines et familiarités étranges

« [...] il est alors possible de trouver l'ailleurs dans l'ici , dans des territoires bien réels qui ne demandent qu'à être explorés et activés par les corps en mouvements. » Marie Escorne<sup>486</sup>

Les médiations artistiques donnent accès à une multitude de mondes virtuels, creusent des trous qui permettent, tout en étant présents ici et maintenant, de se connecter collectivement à un ailleurs, à des mondes autres peuplés de nouvelles images, de nouvelles esthétiques et de multiples paroles et discours qui se confrontent et se superposent. Les projets artistiques font parler la ville en y faisant surgir des mythes anciens ou en y racontant de nouvelles histoires. « Par leurs interventions, la cité se mue dès lors en un univers propice aux légendes, tendres ou cruelles »<sup>487</sup>. Avec la complicité des éléments structurels de la ville et des réseaux d'acteurs impliqués, ces propositions artistiques offrent des potentialités de fictionnalisation et des puissances imaginatrices qui débloquent des multiverses urbaines et proposent des dérives intermondes.

Les choses familières qui peuplent les espaces urbains peuvent devenir, le temps d'une représentation artistique, étrangement intrigantes, construisant, par la rupture qu'elles effectuent avec la rationalité de la vie quotidienne, des terrains propices à l'enquête, à l'investigation, à la redécouverte. Ces univers instables qui émergent investissent les espaces physiques en y proposant des scénographies spatiales, des ambiances qui correspondent aux récits racontés. Nous détournons ici le concept freudien de « l'inquiétante étrangeté », qui correspond à « un phénomène rattaché au connu, qui n'apparaît qu'à propos de choses familières, habituelles depuis longtemps, mais qui ont un caractère d'intimité, de secret : "...le mot heimlich n'a pas un seul et même sens ; il appartient à deux groupes de représentations qui, sans être opposés, sont cependant très éloignés l'un de l'autre : celui de ce qui est familier... et celui de ce qui est caché, dissimulé... Il possède une nuance de sens qui coïncide avec son contraire : unheimlich." »<sup>488</sup> La définition freudienne se focalise sur « ce qui était sympathique et se transforme en inquiétant, troublant »<sup>489</sup>. Nous nous éloignons de cette définition et nous nous intéressons ici à ce que les médiations artistiques peuvent associer aux choses familières, et aux transformations perceptives qu'elles peuvent y générer. En transcendant le familier, en y apportant d'autres récits et images, ces médiations instaurent une étrangeté intrigante qui stimule les sens et invoque des dimensions sensibles et sensorielles. Elles rajoutent des couches fictionnelles au palimpseste urbain que constitue la ville, et renouvellent ainsi son contenu symbolique et métaphorique. Les arpentages urbains sont ainsi augmentés de ces images qui poussent à des

---

<sup>486</sup> Escorne, M. (2015). *Art à même la ville*. Presses Universitaires Bordeaux.

<sup>487</sup> *ibid.*

<sup>488</sup> Menès, M. (2004). L'inquiétante étrangeté. *La lettre de l'enfance et de l'adolescence*, 56(2), 21-24.

<https://doi.org/10.3917/lett.056.0021>

<sup>489</sup> *ibid.*

approfondissements et initient des espaces de reliance entre mondes virtuels, espaces physiques et arpenteurs urbains. Ces « situations » intrigantes initient des expériences « qui témoignent d'autres possibles au sein même du monde »<sup>490</sup>.



*Fig 70 : Danser dans mon petit salon sans me poser de questions de la Cie Détachement International du Muerto Coco à Montpellier © Marc El Samrani*

Les stratagèmes mis en place par les compagnies artistiques pour introduire des calques fictionnels dans les espaces urbains sont multiples et divers. Les dimensions visuelles et sonores sont toutes deux impliquées dans la création d'ambiances dépaysantes, donnant accès à ces mondes virtuels et mettant en scène les espaces urbains au service de récits instituant. Le projet *Danser dans mon petit salon sans me poser de questions* de la Cie Détachement International du Muerto Coco utilise, par exemple, dans sa scénographie, des éléments évocateurs d'espaces autres, brouillant les limites entre espaces publics et privés, plongeant les spectateurs dans l'intimité des réflexions de l'auteur-interprète, Maxime Potard. Cette proposition artistique, qui à travers un récit personnel et intime, questionne les notions de genre, de masculinité, de virilité et de classifications socio-identitaires, entraîne le public dans le salon du protagoniste, y produisant un

---

<sup>490</sup> Joanny, J. (2015). Au creux des villes, des utopies en actes. Le cas des lieux culturels intermédiaires. *Communication et organisation. Revue scientifique francophone en Communication organisationnelle*, 48. <https://doi.org/10.4000/communicationorganisation.5053>

espace-temps ancré dans un lieu urbain, partagé par l'interprète et le public convié et/ou présent.

L'espace de jeu est délimité au sol par un tapis de couleur vive, quelques éléments scénographiques y sont placés : un canapé, une table, et quelques autres objets du quotidien. Cette scénographie dénote avec l'environnement urbain et invoque d'autres « images références » connues par le spectateur. L'espace créé aide ainsi « à entrer dans le temps réel de l'écriture »<sup>491</sup>, « à rendre visible ce qui est invisible derrière le texte »<sup>492</sup>. La scénographie ne cherche pas à tout indiquer en infantilisant le regard du spectateur, mais à poser des images auxquelles il peut s'accrocher, à entrouvrir une brèche vers un monde virtuel et narratif. En créant cette distorsion, ce décalage avec l'environnement existant, la proposition construit un système de narration partagé entre l'artiste, le public et le lieu auquel il se raccroche. Ces nouveaux horizons spatio-temporels aiguïssent des regards interrogateurs du monde, posent un cadre, une plateforme de parole. À l'instar de la « bedroom culture », qui par l'introduction du téléviseur dans l'espace privé de la chambre transcende le simple espace fermé qu'elle constitue pour proposer d'autres perspectives, cet acte scénographique scelle un groupe dans l'intimité d'un lieu, y crée un collectif le temps d'une représentation théâtrale, met en partage un espace narratif que réinterprète et s'approprie le public présent.

À partir de ce tableau initial posé, la scénographie s'agrément d'une ambiance sonore et lumineuse qui permet de transformer encore l'espace, d'y dilater le temps, d'y introduire de nouvelles images moins ancrées dans le réel, entrouvrant des espaces d'imagination collective. Par un jeu de fumée et de lumière, l'espace se brouille (Fig 70), se condense, intègre des dimensions mystiques, méconnaissables, parfois même angoissantes. En se référant à l'espace scénique dans le théâtre, Gaston Bary précise : « par les costumes, par le décor, par la lumière, et s'il y a lieu par la musique et la danse, il [le metteur en scène] créera autour de l'action le milieu matériel et spirituel qui lui convient, l'ambiance indescriptible qui agira sur les spectateurs pour les mettre en état de réceptivité, pour les rapprocher des acteurs, pour les accorder avec le poète. Il s'agit pour lui de réaliser sur la scène le songe d'un univers expressif et cohérent et de provoquer dans la salle une hallucination collective. »<sup>493</sup> Ces hallucinations collectives, faisant émerger de nouveaux points de fuite spatio-temporels dans les espaces urbains, projettent des scénarios spéculatifs sur ces espaces qui deviennent artefacts de narrations, « ouvrent des espaces de réflexion sur des enjeux complexes, de manières plus concrètes que certains rapports scientifiques ou techniques »<sup>494</sup>. Raconter des histoires dans ces espaces, y introduire la fiction, l'étrangeté, l'inconnu, permet d'y réactiver des plateformes de débats, de transactions, de non-consensus. Ces « designs

---

<sup>491</sup> Kokkos, Y. (2017). Rendre visible l'invisible. In M. Freydefont, *Petit traité de la scénographie*. Joca Seria. p.81

<sup>492</sup> *ibid.*

<sup>493</sup> Baty, G. (2017). Le songe d'un univers expressif et cohérent. In M. Freydefont, *Petit traité de la scénographie*. Joca Seria. p.70

<sup>494</sup> Bosqué, C. (2024). *Design pour un monde fini*. Premier Parallèle. p.27

d'évasions »<sup>495</sup> spatio-temporels entraînent le spectateur dans des mondes virtuels et narratifs tout en ancrant les récits qu'ils proposent dans des réalités socio-territoriales.

Nous pouvons nous référer ici à la théorie des étrangers familiers de Stanley Milgram qui explore la dynamique des interactions sociales dans les contextes urbains, et l'élargir à une compréhension plus générale des espaces urbains. Les étrangers familiers sont des personnes que nous croisons régulièrement dans des lieux publics (comme les transports en commun, les cafés, les rues de quartier) mais avec lesquelles nous n'engageons pas véritablement des interactions sociales. Des personnes que nous ne connaissons pas nécessairement, et qui appartiennent pourtant à notre environnement. « Les étrangers familiers sont des individus qui sont visuellement reconnaissables parce qu'ils sont fréquemment présents à un endroit particulier [...]. Bien que les étrangers familiers ne s'engagent peut-être jamais dans une interaction verbale, les rencontres visuelles régulières engendrent un sentiment de familiarité avec le lieu et lient les individus dans un cercle de réciprocité sociale basée sur le lieu. Les visages familiers associés à des lieux peuvent renforcer le sentiment de sécurité et peuvent dissuader la criminalité réelle, car le sentiment de connexion au lieu est associé à une obligation perçue de se conformer aux normes de civilité. »<sup>496</sup> Milgram parle ainsi de rencontres faussement aléatoires avec des étrangers familiers qui contribuent à un sentiment de confort et de sécurité dans l'environnement urbain. Voir ces visages familiers peut renforcer la perception de stabilité et de communauté.

Nous développons ces mêmes tendances de familiarisation avec les espaces que nous traversons, des espaces qui deviennent ancrés dans le décor de nos parcours quotidiens. Ces portions d'espace, même sans interactions ou appropriations avec leurs composantes et leurs acteurs, permettent de se repérer, de se rassurer, et de se suffire d'un espace qui semble conquis et acquis. Introduire une étrangeté dans ces espaces, produire un décalage, permet de proposer de nouvelles attaches, de poser de nouveaux regards, et surtout de réactiver des rapports actifs avec les lieux et leurs acteurs. Ces décalages physiques et symboliques désacralisent le décor urbain et impliquent autant les publics conviés que les habitants qui traversent ces lieux, les surprenant par l'émergence de formes inédites de familiarité étrange dans leurs milieux quotidiens. L'existant se transforme momentanément par un discours parfois surréaliste ou poétique,

---

<sup>495</sup> *ibid.* p.28

<sup>496</sup> « Familiar strangers are individuals who are visually recognizable because they are frequently present in a particular location, such as railway platforms (Milgram, 1972). While familiar strangers may never engage in verbal interaction, regular visual encounters create feelings of place familiarity and bond individuals in a circle of place-based social reciprocity (Paulos and Goodman, 2004). Familiar faces associated with places can enhance feelings of safety and may deter actual crime because a sense of connection to place is associated with a perceived obligation to comply with norms of civility (Simmel, 1903; Simmel, 1908; Gehl, 2011). »

Zhang, M., Zahnow, R., Zhou, J., & Corcoran, J. (2022). Measuring and visualising 'familiar strangers' among transit riders : An exploratory study of Brisbane, Australia. *Journal of Transport Geography*, 104, 103454. <https://doi.org/10.1016/j.jtrangeo.2022.103454>

transfigurant ainsi la configuration habituelle du monde familial et « faisant basculer l'ensemble du paysage dans une autre connotation perceptive »<sup>497</sup>.

La compagnie Balle Perdue travaille précisément sur ce basculement dans son projet *I am not Giselle Carter*, explorant comment ce changement peut s'opérer à travers les rituels expérientiels qu'elle instaure dans l'espace urbain. Le projet brouille les limites entre espaces physiques et narratifs, entre espaces sacralisés et mouvants, entre mondes virtuels peuplés d'images poétiques et mondes actuels du quotidien.

*« Beyoncé est morte ce matin à 8h32. Cette nouvelle tombée du ciel, nous jette dans une descente paranormale, où les icônes 2.0 deviennent sujet de croyance et de magie, et les écrans, miroirs de vertige et d'apparence.*

*Dans un paysage sans nom, Ji in, Madone des terrains vagues, glisse sur Insta comme Alice dans son wonderland. Elle bascule de l'autre côté et tente d'atteindre l'esprit des profondeurs. Début d'une plongée dans un monde habité de peurs, d'illusions et de dopamine.*

*Dans une chorégraphie aux allures de conte urbain et d'évangile-pop, Marlène Llop et le collectif BallePerdue poursuivent leurs explorations des espaces-paysages à la recherche du génie des lieux. Ils dévoilent, à travers un clair-obscur électro, un contre-monde comme caché sous un drap blanc, à l'arrière de nos villes.*

*Entre installation, danse, concert et performance, le public est invité à se glisser sur un monde habité d'étranges présences et d'épiphanies nocturnes : une procession, une voiture ovni, des apparitions, un prêche sur un stabat mater, une chapelle luminescente, un trou noir... Une sorte d'odyssée poétique et souterraine.*

*Ces fragments d'aujourd'hui se vivent comme des petits éclats de météorites ou des tableaux de la Renaissance tombés du camion. »*<sup>498</sup>

Ce projet artistique s'installe dans des espaces urbains ou péri-urbains « au plus près du réel, pour que le public ait l'impression que rien n'a été touché ou modifié dans le lieu investi »<sup>499</sup>. Un jeu de lumière vient éclairer au fur et à mesure plusieurs portions du paysage, mettant en avant différents cadrages, dévoilant les comédiens, comédiennes et participants amateurs, ou même le public qui devient partie prenante des scénographies spatiales mises en place (Fig 71 & 72). Les espaces et les personnages apparaissent et disparaissent tout au long du récit, mettent le public en mouvement, multipliant les cadres et de points de vue. « En créant et en installant cet univers on propose aussi des espèces de transparence [intermondes] [...] à partir d'une lumière, de la fumée [à partir de cette ambiance mystique qu'on installe] on prête plus facilement attention à ce qu'il y a autour » [...] « Cette espèce de frontière entre le réel et la fiction doit être ultra fine, et elle le devient au travers des espaces et du jeu. [...] Faire un pas de côté dans l'étrangeté,

---

<sup>497</sup> Augoyard, J.-F., Leroux, M., Avenir, C., & Pernice, D. (2000). *L'espace urbain et l'action artistique* (Research Report 42 bis). CRESSON ; Plan Urbain. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01545549>

<sup>498</sup> Présentation du projet *I am not Giselle Carter* du collectif Balle Perdue.

Source : <https://balleperdue.fr/gisellecarter>

<sup>499</sup> Extrait de l'entretien avec Marlène Llop, directrice artistique de la compagnie Balle Perdue réalisé le 15/12/2022 en ligne.

se positionner entre le normal et l'étrange, installer dans ce lieu des reflets, une dimension fantomatique, c'est ça que j'y cherche vraiment »<sup>500</sup>, précise Marlène Llop, metteuse en scène de la proposition. Les différents plans du paysage sont construits comme des images cinématographiques, proposant un basculement vers « quelque chose de surréaliste ou de l'ordre du rêve »<sup>501</sup>. Ces événements qui surgissent dans des espaces pour certains « considéré comme banal »<sup>502</sup> instaurent des expériences sensorielles des lieux, de nouvelles façons d'éprouver le monde<sup>503</sup>, d'y être en communication immédiate. Ces « moments pathiques »<sup>504</sup> de l'expérience collective immédiate, construisent des mémoires vivantes et expérientielles des lieux, y laissent parfois même des traces physiques, font ressortir la multitude de vies vécues par le lieu, « il a eu la vie réelle, il a eu la vie du spectacle, et tout ce qui viendra après »<sup>505</sup>. Toutes ces brèches cinématographiques dans les espaces, ces images mystiques qui s'y installent, sont toutes autant de possibilités de prises affectives avec les lieux et les milieux urbains, de possibilités d'y créer des mondes virtuels partagés, des ambiances urbaines en partage.

---

<sup>500</sup> *ibid.*

<sup>501</sup> *ibid.*

<sup>502</sup> Extrait de l'entretien avec un spectateur de la performance I am not Giselle Carter à Juvignac

<sup>503</sup> Thibaud, J.-P., & Cristiane, R. D. (2013). *Ambiances Urbaines en Partage : Pour une Écologie Sociale de la Ville...* (1er édition). MétisPresses.

<sup>504</sup> Straus, E. (1992). *Les formes du spatial. Leur signification pour la motricité et la perception* (M. Gennart, Trad.; Éditions du CNRS). p.23

<sup>505</sup> Extrait de l'entretien avec Marlène Llop, directrice artistique de la compagnie Balle Perdue réalisé le 15/12/2022 en ligne.



*Fig 71 : Sortie de résidence I am not Giselle Carter de la Cie Balle Perdue à Juvignac © Marc El Samrani*



*Fig 72 : I am not Giselle Carter de la Cie Balle Perdue à Chalon © Marc El Samrani*

## 1.2. Ambiances en partage et montage des attractions urbaines

« [...] on peut questionner la possibilité du partage des ambiances, se demander par exemple si une ambiance est toujours de l'ordre du partage, si certaines conditions doivent être remplies pour qu'une ambiance soit partagée, si le domaine du partageable prend une coloration particulière quand on le jauge à l'aune des ambiances... »

Jean-Paul Thibaud<sup>506</sup>

Mettre une ambiance en partage revient, d'après Jean-Paul Thibaud et Rose Duarte Cristiane, à réfléchir deux versants d'une même médaille : d'abord « l'ambiance ressentie », l'ambiance en tant qu'éprouvée par les sens, qui concerne l'expérience immédiate et émotionnelle de l'atmosphère d'un lieu ; ensuite « l'ambiance réfléchie » qui implique une considération plus analytique et rationnelle des éléments qui contribuent à cette atmosphère, offrant des possibilités d'ouvrir le débat, d'« expérimenter des formes de dialogue entre divers champs disciplinaires », « l'ambiance en tant que soumise à l'examen de pensée »<sup>507</sup>. Une ambiance en partage implique autant l'expérience immersive et commune dans des espaces-temps partagés que l'exercice de pensées réflexives autour de ces expériences et de leurs éléments constitutifs. « Il en va ici des possibilités de passage entre le champ de l'expérience sensible et celui de la pensée réflexive, de l'articulation entre le domaine de l'empirie et celui de la théorie »<sup>508</sup>.

Les médiations artistiques mettent en tension le sentir et le connaître en instaurant des temps d'expérimentations et d'expériences sensibles, des temps d'enquête et de présences perceptives partagés, en étudiant les récits des lieux et les nouvelles paroles qui émergent. Ces médiations artistiques construisent donc des ambiances en partage (dans ses deux dimensions réfléchie et ressentie) à travers des phases de repérage, des études du territoire, des temps d'adaptation et de reconfiguration de la proposition au lieu, des temps de monstration et des temps performatifs pour et avec les publics.

Ces espaces-temps performatifs favorisent ainsi une réflexion (implicite ou explicite) autour du partageable, admettant des dimensions relationnelles et transactionnelles et produisant des spatialités publiques. En s'installant dans des espaces urbains, ils facilitent l'accessibilité de ces expériences sensibles à un large public, ne se limitant pas au public convié, mais impliquant passants et habitants de plusieurs manières. Nous avons déjà pu observer, au travers des projets présentés, plusieurs modalités d'implications des habitants dans les processus de construction et de déploiement des projets artistiques. L'installation même de ces propositions narratives, hors des lieux qui leur sont originellement dédiés, garantit une accessibilité à de nouveaux publics,

---

<sup>506</sup> Thibaud, J.-P., & Cristiane, R. D. (2013). *Ambiances Urbaines en Partage : Pour une Écologie Sociale de la Ville...* (1er édition). MétisPresses.

<sup>507</sup> *ibid.*

<sup>508</sup> *ibid.*

habitants et usagers des lieux. Elle permet de multiplier les points d'observations qui dépassent les limites des zones désignées pour les publics de ces représentations. Les portées visuelles et sonores de ces performances touchent en effet les commerçants avoisinants, les habitants depuis leurs espaces privés, les passants et les usagers traversant les lieux de la représentation. La gratuité de ces propositions et leur facilité d'accès simplifient l'engagement de spectateurs (parfois incertains de vouloir s'y impliquer) en leur garantissant de s'extraire assez facilement du groupe formé et du monde virtuel construit. Les forces de ces modes de reliance et de ces ambiances partagées résident en effet dans leur fragilité, leur caractère éphémère et la simplicité d'accès et de retrait de ces espaces partagés par tout type de public. L'accessibilité à ces espaces virtuels permet une mise en partage plus importante des ambiances en invitant aussi un plus grand nombre de participants à discuter, critiquer et réfléchir aux mondes générés. Les équipes organisatrices impliquent de ce fait les populations des lieux sur des temps plus longs à travers des moments de médiation avant et après les temps de représentation, à travers des temps de sensibilisation, pour initier les invitations et faciliter l'installation des équipes artistiques dans les lieux.

Le partage de ces ambiances s'effectue aussi, le temps de la performance, par des ruptures spatio-temporelles, par l'émergence de temporalités qui se détachent de celle de la ville, qui proposent un autre rythme, construisent des dispositifs scénographiques qui en transforment momentanément l'aspect et l'atmosphère. « Par sa relation au temps présent, l'art propose une suspension du temps et nous permet ainsi de penser à l'ailleurs. [...] La création artistique offre cette possibilité de faire naître ou d'entretenir une fascination pour le monde qui ne soit ni complètement possessive ni foncièrement destructrice. Elle est un refuge contre la binarisation des modes de pensée, elle est une place commune de civilité. Par sa plongée dans la complexité des choses, l'œuvre d'art peut alors devenir un socle pour une contemplation attentive et respectueuse du monde »<sup>509</sup>.

Ces propositions structurent en effet des perceptions cinématographiques partagées qui favorisent des explorations communes de l'espace de manière cinématique, cinétique et kinesthésique. La performance artistique, même si elle ne répond pas à des politiques événementielles, crée un événement ou une situation dissonante par rapport au contexte (tout en s'y appuyant). Nous pouvons nous référer ici au concept du montage des attractions, technique de montage cinématographique élaborée par le réalisateur soviétique Sergueï Eisenstein<sup>510</sup>, qui repose sur une juxtaposition de séquences

---

<sup>509</sup> Extrait de la contribution de Jordi Gali pour les Conversations#3 organisée par l'Atelline le 17 décembre 2023 à la Maison des Relations Internationales à Montpellier

<sup>510</sup> « Around 1918, the Russian film practitioner and theoretician Lev Kuleshov conducted a famous film experiment 'whereby one image crosscut with another would give the impression of simultaneous or consecutive actions' (Gillespie 2000: 22). Using this powerful and effective means of juxtaposing two unrelated shots to create a new meaning, known as the 'Kuleshov Effect', he quintessentially influenced the thinking and work of Soviet avant-garde artists, such as Sergei Eisenstein, Vsevolod Pudovkin and Dziga Vertov. Eisenstein, who admired this technique for its reliance on the audience's active engagement with the subject matter, was keen to apply it to and expand it in his own theatrical work. Eisenstein's Montage of Attractions, first published in 1923, devises an aggressive, disruptive narrative strategy that

indépendantes pour provoquer une réaction émotionnelle et intellectuelle intense chez le spectateur. Cette méthode préconise des chocs visuels et des contrastes importants pour stimuler le spectateur, captiver son attention, permettre une prise de conscience spécifique ou transmettre des idées. La construction cinématographique ne se base pas ici sur une narration linéaire mais sur l'émergence d'espaces de dissonances, de familiarités étranges et sur la confrontation et la combinaison de ces différentes images et ambiances. Ce montage d'images contrastées permet de surprendre le spectateur et l'oblige à s'attarder sur ce qu'il voit. En s'éloignant des visées idéologiques que portait la théorie du montage d'Eisenstein, les médiations artistiques jouent ce rôle d'espace de rupture, de décalage esthétique, d'acte catalyseur d'une nouvelle ambiance qui crée du lien (avec les autres acteurs impliqués et avec l'espace lui-même), permettant à l'utilisateur d'engager de nouveaux temps de présence sensibles et réflexifs dans des espaces du quotidien.

Ces espaces-temps se présentent alors comme des interstices, intermédiaires entre des paroles artistiques, des habitants et des lieux. L'espace aménagé, transformé temporairement par ces nouveaux montages des attractions urbaines, par l'objet artistique et par les images (parfois déroutantes et discursives) qu'il pose, devient alors un espace relationnel, qui constitue un nœud attentionnel et social, et qui favorise le dialogue entre participants, artistes et passants (convaincus ou non par la pertinence de la proposition et par le propos qu'elle porte). Il impose une asynchronie par rapport au temps urbain et introduit des temps de concordance entre les acteurs, les participants, les artistes et les habitants impliqués. Ces ambiances partagées, sur le temps de la performance et de l'expérimentation, nouent et dénouent donc des temps de co-présence et de co-localisation, des temps de latence et de reliance dans des contextes souvent saturés et complexes.

---

should stimulate the sensual apparatus of the audience and encourage it to perceive a certain ideology (Eisenstein 1974: 78). Crucially, Eisenstein did not depend on the real units of time and space, but made use of the 'discursive function of cinema and its potential to reorganize reality' (Cook 1999: 319); a reality that is principally generated in the eyes of the beholder. One wonders what would happen if Eisenstein's theory, which he later extended to film practices and referred to as dialectical montage, were viewed in the context of contemporary architectural practice. Eisenstein intended to liberate the theater from the weight of the "illusory imitativeness" and "representationality" ».

Source: Koeck, R. (2012). *Cine-scapes*. *Cine-scapes*, 12.

### 1.3. Ambiguïtés perceptives et images partagées

José Manuel Mora<sup>511</sup>: « *La ville doit être comprise comme une sorte de palimpseste émotionnel, ou les récits qu'on écrit se superposent, cohabitent et se nourrissent les uns des autres, laissent des traces* »

Anne Le Batard<sup>512</sup>: « *Les traces existent déjà dans les lieux, le geste artistique permet de révéler ou d'amener le regard. Ce geste doit avoir assez de présence et assez de retrait pour que le public puisse de lui-même faire un chemin entre le lieu dans lequel on a décidé de raconter quelque chose et les histoires des habitant.es qui l'habite... Ce temps de travail crée aussi une histoire avec le lieu, parce qu'il y a les habitants qui vont porter un regard sur le projet, les usagers du lieu que tu vas surprendre, avec lesquels tu vas établir un dialogue, qui vont déplacer ton regard et partager leur point de vue du lieu.* »<sup>513</sup>

S'échapper des espaces-temps urbains pour s'y attarder davantage, prendre le temps de les redécouvrir, de s'y installer, d'y trouver une place, d'y introduire une parole, un récit, des échanges... C'est là où réside la contradiction des espaces habités, dans le besoin de réactiver l'ici et maintenant par l'ailleurs, les mettre en partage par le biais de mondes virtuels narratifs qui ouvrent des portails vers un multivers urbain et ancrent ces espaces narratifs dans des réalités urbaines. Ces mondes virtuels ne cherchent donc pas une imitativité illusoire ou à atteindre des principes de représentativité, mais à proposer d'autres lectures sensibles de l'urbain qui attisent la curiosité du passant, l'invitent à se joindre à des espaces de reliance et à participer ainsi à la construction d'ambiances en partage. Ces médiations offrent donc des potentiels de réorganisation de la réalité, d'habitations renouvelées des espaces urbains, de construction de mondes virtuels qui produisent de nouvelles expériences partagées de la ville. Elle permet de créer des espaces-temps en décalage par rapport aux réalités urbaines, favorisant ainsi des moments de présence, d'observation et d'interaction plus riches, tout en facilitant l'engagement avec les composantes et les acteurs de ces espaces.

Ces médiations permettent surtout d'installer une multiplicité d'images dans et des espaces de la ville, de désacraliser ces lieux en y multipliant les acteurs impliqués, en y ajoutant de nouveaux calques de lecture et en y introduisant des ambiguïtés. La production d'ambiguïté visuelle instaure des instabilités spatiales, des lieux à multiples figurations, créant des « images potentielles urbaines » actualisées par les regards des publics qui les traversent. Cette ambiguïté se maintient dans l'équivoque des artistes, des publics et des acteurs engagés, tout en insistant sur le caractère subjectif de la vision du « regardeur ». « L'instabilité des images ambiguës, entraînées dans une morphogenèse continue, souligne leurs liens d'échange et de parenté avec les images

---

<sup>511</sup> Acteur, metteur en scène et auteur dramatique

<sup>512</sup> Artiste, chorégraphe et co-fondatrice de la compagnie Ex nihilo

<sup>513</sup> Extrait des interventions de José Manuel Mora et Anne le Batard lors de la rencontre « Villes méditerranéennes entre pratiques, représentations et imaginaire(s) » organisée par l'Atelline et le LIFAM le 26 Novembre 2021 à la MSH Sud de Montpellier.

mentales, entre autres oniriques. »<sup>514</sup> Que ce soit dans le projet Légendes , L'Instant T. ou La Ville à l'envers, ces propositions artistiques qui viennent habiter temporairement les lieux y laissent des traces physiques et/ou mémorielles, et superposent ainsi de nouvelles formes esthétiques et symboliques dans les lieux investis. Plusieurs légendes sont encore fièrement accrochées, un an après le déploiement du projet, chez des commerçants du quartier des Beaux-Arts et plusieurs des légendes à écrire soi-même, distribuées par la compagnie, sont encore collées sur des murs du quartier.



Fig 73 : Affiches et stickers Légendes trouvés dans le quartier des Beaux-Arts 12 mois après la fin du projet © Marc El Samrani

<sup>514</sup> Gamboni, D. (s. d.). *Voir double: théorie de l'image et méthodologie de l'interprétation*.

Ces projets artistiques agissent comme des catalyseurs d'expériences sensorielles et émotionnelles uniques, considérant les espaces urbains comme des espaces palimpsestes. En exposant le public à des formes, des couleurs et des symboles souvent inattendus dans leur environnement quotidien, ces œuvres captent l'attention et suscitent des réponses cognitives et émotionnelles intenses. Selon la théorie de l'encodage dual proposée par Allan Paivio, les informations visuelles sont traitées à la fois verbalement (par le langage) et non verbalement (par des images mentales). Ainsi, les images artistiques puissantes sont susceptibles de se graver profondément dans la mémoire à long terme, en raison de leur capacité à évoquer des émotions vives et à créer des connexions personnelles avec les spectateurs. Elles superposent des textes urbains sur les murs des villes, engagent des espaces de reliance communicationnelle et langagière autour de ces textes, et produisent ainsi des images mentales collectives et partageables par les habitants des espaces investis.

Sur le plan collectif, ces projets artistiques enrichissent le tissu social en créant des points de référence communs. La théorie de la mémoire sociale de Maurice Halbwachs soutient que nos souvenirs individuels sont influencés et enrichis par notre appartenance à des groupes sociaux plus larges, mettant en œuvre des logiques de l'instant renvoyant à ce qui est vécu collectivement dans l'ici et maintenant. Ainsi, lorsque plusieurs individus partagent une expérience artistique publique significative, ils contribuent à la formation d'une mémoire collective partagée, renforçant ainsi le lien social et construisant des espaces relationnels et communicationnels partagés. Ces images renouvellent l'ambiguïté de ces espaces, leurs dimensions instables et modulables par des expériences artistiques communes.

Elles stimulent la mémoire individuelle en capturant l'attention et en évoquant des émotions, tout en enrichissant la mémoire collective en créant des repères culturels partagés. Dans le cadre de la CIFRE, l'impact de telles images sur les environnements urbains, les imaginaires sociaux et les expériences usagères des lieux est difficile à étudier sur le long terme. Afin d'illustrer cette perspective, nous proposons un extrait d'entretien mené avec deux artistes, qui offrent un éclairage pertinent sur les enjeux abordés :

« Cristina Maldonado<sup>515</sup>: Écouter à la fois les processus, l'affinement à long terme et la résonance de ce que nous créons est inspirant. C'est magnifique de comprendre comment cette résonance se propage à d'autres personnes et lieux, créant de nouvelles connexions. [...] La mémoire et la connexion au lieu sont puissantes. Revisiter un lieu crée un refrain, chaque retour [dans le lieu] ajoute des couches à cette mémoire, approfondissant l'expérience. Je fais ça dans mon travail, je reviens à un endroit plusieurs fois, mais je pense aussi à comment rendre ces expériences transférables, tout en maintenant leur pertinence dans différents contextes.

Marc El Samrani : En travaillant avec ces fictions, il y a un équilibre délicat à trouver entre les rendre suffisamment universelles pour résonner dans différents contextes. Comment trouvez-vous cet équilibre, où l'œuvre reste pertinente et, en même temps, universelle ?

Michael Silverstone : C'est comme trouver comment dire exactement ce qu'il faut pour évoquer un sentiment. Cela implique en partie de travailler avec des associations universelles, comme les expériences que nous partageons tous, ce sont les types de moments auxquels les gens se connectent instantanément. Le défi est de trouver les bonnes expériences qui permettent à quelqu'un, même dans une pièce en linoléum à deux heures de l'après-midi, de plonger dans ce paysage imaginé avec les autres participants. C'est une étape d'écriture importante : comprendre ce qui doit être dit de la manière la plus juste et minimale possible. Il faut pouvoir s'immerger dans ce monde imaginé, le goûter, le sentir, le toucher, savoir exactement ce qui s'y passe. Cela doit être instantané... J'aime ce défi parce que je m'intéresse à l'entrée dans des espaces fictionnels. Pour moi, ce projet consiste plus à créer un espace pour vraiment voir les autres qu'à créer une « collectivité ». C'est ce que tout mon travail concerne—créer un espace pour voir les gens. J'aime la dualité de voir quelqu'un tel qu'il est, mais aussi de l'imaginer d'une manière fictive. J'apprécie ce miroir entre la réalité et la fiction parce qu'il crée un profond sentiment d'empathie. Je sais que tu es juste ici dans cette pièce, mais nous avons aussi voyagé ensemble dans de nombreux endroits dans nos imaginations [...]. Encore une fois, il s'agit de l'après-coup—de ce qui reste et de ce qui est déclenché par l'expérience. Il ne s'agit pas de créer un énorme feu, mais peut-être juste d'allumer une petite flamme.

---

<sup>515</sup> Cristina Maldonado est une artiste intermedia mexicaine basée à Prague (République tchèque), travaillant dans les domaines de l'art immersif, de l'art participatif et relationnel, de la vidéo-performance, de l'écriture performative et des performances in situ. Depuis deux décennies, elle travaille de manière indépendante en tant que directrice, interprète, mentor et animatrice d'ateliers et de collaborations. Actuellement, elle se concentre sur les concepts de médiation et de relations humaines inexplorées. Elle travaille avec le théâtre de création collective et des méthodologies dialogiques et cherche à amener l'art plus loin dans le processus de création de connaissances. Cristina est une artiste associée d'IN SITU, la plateforme européenne pour la création artistique dans l'espace public, dans le cadre du projet (UN)COMMON SPACES, cofinancé par le programme Europe Créative de l'Union européenne. Elle est également membre du Sistema Nacional de Creadores del Arte, Medios Audiovisuales Experimentales Mexico 2021-23.

Cristina Maldonado : Je réfléchissais à la manière dont, dans l'une de mes performances, j'ai un contrôle absolu sur ce qui se passe. Tout est organisé—les audios se jouent les uns après les autres, et il y a des instructions spécifiques. [...] Les gens réagissaient de manière extrêmement différente. Alors, où est le point universel sur lequel nous pouvons nous appuyer ? [...] L'expérience devait occuper plus d'espace que les histoires parce que les gens pouvaient être d'accord ou non avec les récits. Mais l'acte physique de s'engager dans la situation est personnel. C'est comme un petit jeu intime, te permettant de garder une certaine distance et de ne pas le prendre trop au sérieux, mais ton corps te dit toujours quelque chose. [...] Tu te concentres sur toi-même, mais à la fin, tu réalises que tu n'étais pas seul. [...] Il y avait une énergie là, une expérience collective qui est devenue le cœur du travail [...]. »<sup>516</sup>

Bien que l'impact à long terme soit difficile à observer dans le cadre de cette recherche, ces projets artistiques permettent d'initier de « petites flammes » et des moments de saillances<sup>517</sup>, comme définit par Jean-Philippe Lachaux. Mais ils génèrent également des contre-saillances, des espaces-temps de latence, incitant à la rétrospection et apprenant à prêter attention à d'autres portions d'espace, ainsi qu'à leurs composantes ou acteurs, que l'on n'aurait peut-être pas remarqués sans avoir pris le temps d'être présent et disponible dans cet espace-temps créé. Ces projets favorisent des engagements corporels dans des espaces virtuels collectifs, non seulement durant la performance, mais parfois sur des périodes plus prolongées

Pour approfondir cette réflexion, nous nous baserons sur les théories de la psychologie sociale des images, que nous mettrons en relation avec le contexte urbain et la production des espaces publics pour analyser nos observations

---

<sup>516</sup> Extrait de l'entretien libre mené le 17 Avril 2024 à Pelt avec Cristina Maldonado et Michael Silverstone, artistes associés du réseau européen In Situ et Fabienne Quémeneur citoyenne associée du réseau In Situ

<sup>517</sup> « Quand vous regardez autour de vous, la raison pour laquelle vous faites attention à certains endroits plutôt qu'à d'autres s'explique par le travail, à l'arrière du cerveau, dans ce qu'on appelle le lobe pariétal, des neurones qui examinent automatiquement l'image que vous avez sous les yeux pour en déduire une première carte de ce qui est potentiellement important pour vous. Cela forme ce qu'on appelle une *carte de saillance*. [...] Avec ces processus de détection presque automatiques, on est au cœur de tout un domaine central pour l'économie de l'attention. C'est en effet sur ces cartes de saillance qu'essaie de jouer la publicité pour attirer notre regard ou notre écoute. Quand vous entrez dans un couloir de métro, vous avez des publicités, et sur ces publicités il y a du texte, des grands visages, et maintenant des clignotements, grâce aux affiches-écrans. Votre regard va s'orienter automatiquement sur ces éléments-là du fait des cartes de saillance, que les publicitaires ont découvertes et mises à profit bien avant les psychologues. Étant donné la vitesse à laquelle ce système fonctionne pour déplacer le regard en permanence (trois à quatre prises de décision par seconde), il y a peu de temps pour "réfléchir", et finalement, la plupart du temps, on est dans un mode de réaction réflexe. »  
Lachaux, J.-P. (2014). L'économie cérébrale de l'attention. In *L'économie de l'attention* (pp. 109-120). La Découverte. <https://doi.org/10.3917/dec.citto.2014.01.0109>

## 2. Actes imaginatifs urbains

« Ainsi, rapportée à l'espace public, cette approche de l'imaginaire permet de dépasser les limites imposées par une conception rationnelle ou utilitariste du politique qui ne devrait rien aux relations complexes des processus sociaux et spatiaux. En s'ouvrant aux discours, récits et émotions, l'étude géographique de l'espace public le fait ressortir non comme une forme idéalisée, quasi mythique, mais comme un produit qui, sans nier la référence au mythe, est aussi culturel.»<sup>518</sup>

La ville est créatrice d'images qui stimulent un imaginaire collectif. Par tous ces attributs spatiaux qui font partie d'un quotidien individuel et collectif, par tous ces objets géographiques qui y sont mis en scène, elle alimente un imaginaire social qui en devient géographique. « Les constructions - rues, places, monuments, quartiers, pâtés de maisons, villes - se transforment en images, chemins et représentations de l'âme collective »<sup>519</sup>. Ces agencements spatiaux permettent alors la production d'images qui sont la résultante d'une « rencontre tactile entre les préoccupations des auteurs, celles des commanditaires de l'œuvre, et les attentes du public »<sup>520</sup>. La fabrique préalable de ces images de l'espace en projet, dictée généralement par des politiques urbaines, n'est que rarement partagée avec les habitants, alors qu'eux-mêmes sont producteurs d'images et de représentations territoriales, fortement liées à des expériences et expérimentations de ces espaces. De ce fait, le passant découvre cette ville au gré de ses sensations, d'une perception qui lui est propre. La ville en devient le théâtre de la rencontre entre le profane et le sacré, le privé et le public, l'intime et l'extime, etc. Elle permet une structuration de ces rapports et de ces échanges et offre ainsi une multiplicité de scénarios alimentant plusieurs possibilités narratives à l'origine de la fabrique de ces images<sup>521</sup>.

Cette ville fait alors l'objet de multiples représentations (artistiques, littéraires, graphiques et picturales), instituant ainsi des imaginaires urbains qui traduisent cette diversité de récits possibles au sein d'une ville rêvée, transgressée, affichant les angoisses, les peurs ou les aspirations de ceux qui tentent de l'appréhender. Parler d'un imaginaire urbain (ou plutôt des imaginaires urbains) suppose de regarder la ville comme sujet, objet et décor d'une expérience individuelle alimentant une imagerie collective<sup>522</sup>. Ces représentations sont parfois le manifeste d'un imaginaire social qui se

---

<sup>518</sup> Berdoulay, V., Castro, I., & Gomès, P. (2001). L'espace public entre mythe, imaginaire et culture. *Cahiers de géographie du Québec*, 45(126), 413-428. <https://doi.org/10.7202/023001ar>

<sup>519</sup> *ibid.*

<sup>520</sup> Images et imaginaires dans la ville à l'époque moderne. (1998). In C. Petitfrère (Éd.), *Images et imaginaires dans la ville à l'époque moderne*. Presses universitaires François-Rabelais. <https://books.openedition.org/pufr/1986>

<sup>521</sup> Wunenburger, J.-J. (2003). *Explorations d'imaginaires* 1-649, 89-120. Presses Universitaires de France. <https://www.cairn.info/l-imaginaire--9782130534716-p-89.htm>

<sup>522</sup> Chaudoir, P. (2008). Art public, arts de la rue, art urbain. *Études théâtrales*, 41-42(1-2), 183-191. <https://doi.org/10.3917/etth.041.0183>

projette en paysages urbains encore impossibles. Ces imaginaires peuvent de ce fait incarner des futurs désirables comme dystopiques, portant autant de regards critiques sur les pratiques urbaines actuelles. Ces activités imaginatives produisant alors de nouvelles images urbaines catalysent à leur tour de nouvelles expériences dans la ville. La ville est donc un médiateur d'images qui stimule l'imagination, où la forme urbaine fabrique le corps de l'habitant qui, à son tour, soumet son corps à la fabrique de l'urbain<sup>523</sup>.

Imaginer la ville est donc une pratique normative qui permet d'introduire, en questionnant nos manières d'y habiter, des visions alternatives d'une vie collective<sup>524</sup>. Cet imaginaire se définit alors par « une puissance en acte : ce qui tend à s'incarner, à s'actualiser dans et par la vie collective. »<sup>525</sup> Cette vie collective, cette quotidienneté, serait en effet le point de départ inévitable de la réalisation du possible, précise Lefebvre. Sa démarche associe dans une même pensée l'analyse des conditions du possible, une compréhension mutuelle des spatialités de la ville et de la vie sociale, et des imaginaires qui proposent des ouvertures à ce que cette ville pourrait devenir, ce qu'elle pourrait être.<sup>526</sup>

En posant les médiations artistiques et numériques en espaces aménagés comme instituant de ces possibilités imaginatives, il sera ici question de se pencher sur les capacités des espaces publics qui en découlent à renouveler les images dans et pour la ville. Ces productions imagées et imaginatives de spatialités, autant virtuelles que physiques, en font des lieux ultimes de la présence politique et citoyenne en ville. « En s'ouvrant aux discours, récits et émotions, l'étude géographique de l'espace public le fait ressortir non comme une forme idéalisée, quasi mythique, mais comme un produit qui, sans nier la référence au mythe, est aussi culturel. »<sup>527</sup> Nous observerons de ce fait les images mentales qui découlent de ces médiations artistiques, leur capacité à construire de nouvelles séquentialités urbaines et surtout à initier des cycles relationnels avec les espaces de la ville et leurs acteurs et éléments constitutifs. Nous introduirons ainsi leur capacité à devenir des actes imaginatifs urbains à l'origine des tendances cycliques et transformatives des espaces urbains et à produire et actualiser des espaces publics.

---

<sup>523</sup> Baudry, P. (2003). L'espace public du corps urbain. In T. Paquot (Éd.), *L'urbain et ses imaginaires* (p. 49-63). Maison des Sciences de l'Homme d'Aquitaine. <https://doi.org/10.4000/books.msha.9945>

<sup>524</sup> Pinder, D. (2015). Reconstituting the Possible : Lefebvre, Utopia and the Urban Question. *International Journal of Urban and Regional Research*, 39(1),28-45. <https://doi.org/10.1111/1468-2427.12083>

<sup>525</sup> Susca, V. (2018). Avant-propos. L'actuel et l'imaginaire. *Sociétés*, 142(4), 5-6. <https://doi.org/10.3917/soc.142.0005>

<sup>526</sup> Pinder, D. (2015). Reconstituting the Possible : Lefebvre, Utopia and the Urban Question. *International Journal of Urban and Regional Research*, 39(1), 28-45. <https://doi.org/10.1111/1468-2427.12083>

<sup>527</sup> Berdoulay, V., Castro, I., & Gomès, P. (2001). L'espace public entre mythe, imaginaire et culture. *Cahiers de géographie du Québec*, 45(126), 413-428. <https://doi.org/10.7202/023001ar>

## 2.1. Images mentales et espaces de résonances

« “Ils vous disent que nous sommes des rêveurs”. Au contraire, il a insisté, les “véritables rêveurs sont ceux qui pensent que les choses peuvent continuer indéfiniment comme elles sont. Nous ne sommes pas des rêveurs ; nous sommes le réveil du rêve qui se transforme en cauchemar”. »

David Pinder<sup>528</sup>

Les images de la ville sont plurielles et dépendent des récepteurs, des contextes spatio-temporels et des dimensions expérientielles. Elles se définissent « en tant que représentations conceptuelles élaborées par un agent à partir de l’expérience sensible qu’il a de l’espace, informée à la fois par ses expériences passées et par ses attentes »<sup>529</sup>. Elles dépendent autant des expériences spatio-temporelles entre l’usager et les construits physiques et sémantiques de l’espace, que des expériences sociales entre l’usager et l’ensemble des acteurs co-présents. Ces images permettent de générer des identités urbaines spatiales et relationnelles. Les identités spatiales, au sens ontologique, permettent à l’espace de se distinguer d’un autre par sa topologie, sa forme et ses caractéristiques uniques et/ou reconnaissables par les usagers. Les identités relationnelles déterminent les modes de relations et de reliances entre l’agent et tous les acteurs humains et non humains présents et localisés dans l’espace-temps investi. Cette identité urbaine est donc définie par le « thisness »<sup>530</sup> (la chose en tant que telle), le « hereness »<sup>531</sup> (être ici) et le « thereness »<sup>532</sup> (être là).

À partir de ces expériences sensibles des espaces-temps de la ville, les usagers intègrent des codes communs de lecture de l’urbain, assignant aux lieux de nouveaux sens partagés. Renouveler les images de la ville à partir de ces expériences pour actualiser et transmettre des mémoires partagées des lieux, sans pour autant en renier l’identité collective et historique, semble ici primordial pour favoriser une multitude d’appropriations cognitives et sémantiques des environnements perçus et/ou traversés. Ces images médiatrices des espaces publics ne se suffisent pas à des identités collectives statiques, faites d’éléments primaires (au sens d’Aldo Rossi, regroupant entre autres les traditions, les coutumes, les rites et les marqueurs historiques, socio-culturels ou architecturaux des lieux) et d’imageries mentales transmises de génération en

---

<sup>528</sup> « “They tell you we are dreamers”. On the contrary, he insisted, the “true dreamers are those who think things can go on indefinitely the way they are. We are not dreamers; we are the awakening from the dream that is turning into a nightmare”. He was speaking during what he has since termed “the year of dreaming dangerously”, a year that saw ‘the revival of radical emancipatory politics all around the world’ (Žižek, 2012: 127). »

Pinder, D. (2015). Reconstituting the Possible : Lefebvre, Utopia and the Urban Question. *International Journal of Urban and Regional Research*, 39(1), 28-45. <https://doi.org/10.1111/1468-2427.12083>

<sup>529</sup> Laudati, P. (2015). Images de la ville : Construits de sens par les agents. *Epistémè : revue internationale de sciences humaines et sociales appliquées / 에피스테메, Writing, narrative, Senses and Images of Urban Space*(13), 135-153.

<sup>530</sup> Cullen, G. (1961). *The Concise Townscape* (Reprint édition). Architectural Press.

<sup>531</sup> *ibid.*

<sup>532</sup> *ibid.*

génération. La construction de ces images urbaines s'attache en effet à ces contextes pour en actualiser les contenus symboliques et y trouver de nouvelles manières de se mettre en relation avec eux. Ces images génèrent des possibilités d'appropriations et d'actions dans ces espaces, activant ainsi les dimensions politiques et relationnelles des espaces publics produits.

Pour étudier la fabrique de ces images, nous nous référons à Mitchell (1986), qui propose cinq catégories d'images, chacune ayant des caractéristiques et des origines distinctes. (tableau)

Images				
Présentes dans l'environnement		Présentes dans l'univers cognitif		
Graphiques	Optiques	Perceptuelles	Mentales	Verbales
Peintures, statues, dessins, photographies	Miroir, projections	Données sensorielles	Rêves, souvenirs	Métaphores, descriptions

Fig 74 : Catégories d'images d'après Mitchell © Moliner<sup>533</sup>

Les images graphiques sont des représentations visuelles concrètes, telles que des dessins, des peintures, des photographies, et d'autres formes d'art visuel. Elles reposent sur des supports matériels que nous pouvons voir et toucher, comme des toiles, des papiers ou des écrans. Ces images sont des objets physiques dans notre environnement et peuvent être perçues directement par nos sens.

Les images optiques, quant à elles, dépendent de dispositifs techniques pour leur création et leur visualisation. Cela inclut les images formées par des miroirs, qu'ils soient plats ou déformants, ainsi que les projections cinématographiques ou les images produites par des lentilles et d'autres appareils optiques. Ces images nécessitent des outils spécifiques pour être perçues et sont également présentes dans notre environnement extérieur.

Les images perceptuelles sont celles que nous formons à partir des informations captées par notre système visuel. Elles résultent de la manière dont nos yeux et notre cerveau traitent les stimuli visuels du monde qui nous entoure. Ces images sont des interprétations internes des objets réels et de leur disposition dans l'espace. Même si elles sont basées sur des objets présents autour de nous, elles sont le produit d'un travail

<sup>533</sup> Moliner, P. (2016). Chapitre 1. Les images. In *Psychologie sociale de l'image*, 11-28. Presses universitaires de Grenoble.

<https://www.cairn.info/psychologie-sociale-de-l-image--9782706124822-p-11.htm>

cognitif de sélection et de traitement des données sensorielles, ce qui les distingue de simples reflets de la réalité.

Les images mentales sont, quant à elles, créées par notre esprit sans stimulus visuel direct. Elles peuvent être des souvenirs ou des représentations abstraites qui n'ont pas nécessairement une correspondance immédiate avec le monde extérieur. Ces images sont une construction cognitive qui permet de visualiser des choses qui ne sont pas physiquement présentes devant nous.

Les images verbales, enfin, sont également le résultat d'une activité cognitive, mais elles sont évoquées par le langage. Lorsque nous lisons ou entendons des descriptions, notre esprit crée des représentations visuelles basées sur ces mots. Ces images permettent d'imaginer des scènes, des objets ou des concepts décrits par le langage, même en l'absence de stimuli visuels directs.

En somme, les images graphiques et optiques sont des objets tangibles ou visibles présents dans notre environnement extérieur, tandis que les images perceptuelles, mentales et verbales appartiennent à notre univers intérieur. Nos perceptions et notre compréhension des images graphiques et optiques sont étroitement liées à nos capacités perceptives et cognitives. Par contre, les images mentales et verbales nous permettent de visualiser des objets ou des idées absentes et non directement perceptibles.

Appliqués aux quatre propositions artistiques observées pendant la CIFRE, les projets ont pour la plupart déployé de manière transversale et/ou simultanée plusieurs catégories d'images. En se focalisant plus spécifiquement sur le projet Paysages Intimes, nous pouvons constater que la multiplication des médiums investis, tout comme l'évocation de thématiques urbaines vastes au travers de motifs et de formes différentes, impliquent la production d'images mentales complexes, admettant des relations fortes entre réalités territoriales et évocations sensibles et narratives. Même si nous ne cherchons pas ici à généraliser ces observations en traitant de quelques exemples précis, ceux-ci démontrent cependant les potentialités imaginatives et relationnelles des images produites par des médiations artistiques.

	<b>Images</b>			
	Présente dans l'environnement		Présente dans l'univers cognitif	
<b>Projets</b>	Graphiques	Optiques	Perceptuelles	Verbales
Légendes	Présences des affiches (même code couleur et graphique) dans les espaces aménagés	X	Analyse perceptuelle de la performance ou de l'installation artistique par les spectateurs et les passants présents sur les temps de diffusion.	
Instant T		X		
Paysages Intimes	Affichage photographique en espace extérieur ou en lieux dédiés	Principes transmédiatiques, QR code pour accéder à la cartographie numérique		Récits sonores des habitants des projets qui décrivent des espaces, des événements ou des pratiques non visible sur les photographies
Ville à l'envers	Affiches installées en espace aménagés le temps de la restitution du projet	Projection du volet BYOB sur les façades du quartier et dispositif en réalité augmenté des affiches activé à l'aide des outils connectés		

Fig 75 : Catégories d'images créées par projet © Marc El Samrani

Pour reprendre l'exemple de la photo du paysage de Nicole et Yves à Juvignac, nous avons déjà évoqué les trois lectures possibles du paysage produit et les dimensions transmédiatiques complexifiant, en nous référant à la pensée complexe, les paysages à partir de portions d'espaces et de témoignages des habitants. Pour observer plus en détail les images créées, nous pouvons nous référer à la méthodologie d'analyse établie par Panofsky<sup>534</sup>, basée sur trois concepts : les formes, les motifs et les thèmes. Les formes sont les configurations de lignes et de couleurs qui représentent des objets reconnaissables. Les motifs sont des combinaisons de formes illustrant des situations ou des événements. Les thèmes sont des concepts ou des récits qui peuvent être illustrés par divers motifs et formes.

<sup>534</sup> Moliner, P. (2016). Chapitre 4. Imagerie mentale et cognition sociale. In *Psychologie sociale de l'image*, 55-69. Presses universitaires de Grenoble.  
<https://www.cairn.info/psychologie-sociale-de-l-image--9782706124822-p-55.htm>



*Fig 76 : Paysage de Nicole et Yves à Juvignac © Caroline Houal*

Lorsque nous observons la photographie, nous identifions des configurations de lignes et de couleurs qui forment des objets reconnaissables, appelés formes, tels que les arbres, les plantes, les deux maisons, les assises, etc. La reconnaissance de ces objets constitue le premier niveau de l'analyse iconologique, le niveau de lecture primaire que nous avons déjà évoqué. La combinaison de plusieurs formes permet d'identifier des situations ou des événements. Un thème correspond à un concept, un groupement d'objets, de personnes ou de situations, ou encore un récit mythique ou une œuvre littéraire. Un thème peut être illustré par différents motifs, eux-mêmes représentés par diverses formes.

Lors de plusieurs ateliers de présentation du projet, avec des participants issus de profils variés, nous avons consacré des moments de médiation avant et après l'écoute des podcasts pour identifier les motifs et thématiques les plus fréquemment évoqués. Dès le début, nous avons précisé le lieu de prise de la photographie et présenté succinctement le contexte pavillonnaire afin de favoriser un ancrage des observations dans les réalités territoriales. À ces deux moments, nous avons demandé aux participants de répondre à deux questions : « Pouvez-vous décrire ce que vous voyez dans la photographie ? » et « Qu'est-ce que ce paysage vous raconte ? ».

Avant l'écoute du podcast, les participants mentionnent des éléments simples et factuels tels que « habitation », « jardin », « chaises » ou « maisons », ainsi que des thèmes comme « vie pavillonnaire », « voisinage », « calme » ou « sérénité ». Après l'écoute du

podcast, considéré ici comme une forme d'image cognitive verbale, et des témoignages des deux habitants, l'image mentale des participants s'élargit et de nouvelles notions apparaissent. En évoquant des espaces non visibles dans la photographie, Nicole et Yves permettent à chacun de construire le hors-champ du paysage et d'y inclure un calque sensible de troisième lecture. Les témoignages audio enrichissent de ce fait les référents visibles de la photographie par des référents absents mais cognitivement présents. Bien que les mêmes formes et motifs reviennent dans les descriptions, de nouveaux éléments apparaissent avec plus d'insistance : les participants parlent « des oliviers », « des haies invisibles », « des fenêtres qui permettent des regards protecteurs et complices » éléments de langage directement emprunté du témoignage de Nicole, des « palissades très basse qui séparent le jardin de la rue » et surtout des « deux couples de voisins et de leur famille » qui n'apparaissent pas dans la photographie.

Les récits audio ont activé des connaissances permettant aux participants d'élargir leur compréhension de l'image initiale. Ces nouvelles descriptions s'inscrivent dans la notion de « message iconique codé » décrite par Roland Barthes<sup>535</sup>, où les signes présents dans une image nécessitent la mobilisation de savoirs culturels pour être interprétés. Ces nouvelles descriptions sont des interprétations directes basées sur des connaissances culturelles communes concernant les espaces pavillonnaires et de nouveaux codes supposant des connaissances partagées, spécifiques au mode de vie et aux récits de Nicole et Yves.

De nouvelles thématiques émergent également dans les échanges : les notions de « vivre ensemble » et de « cohabitation » sont fréquemment mentionnées, ainsi que les porosités entre « espaces publics » et « espaces privés » et l'importance des « espaces partagés ». L'interprétation des images est ici profondément influencée par des savoirs culturels et des connaissances acquises par les récits des deux habitants. Avant l'écoute du podcast, les participants se sont appuyés sur des interprétations factuelles directes alors qu'après l'écoute, ils ont mobilisé d'autres connaissances enrichissant ainsi leur perception initiale. Les éléments narratifs et sensibles superposés à l'image initiale permettent ainsi d'accéder à un nouveau sens de l'image, d'y créer de nouveaux référentiels.

Laudati (2015) estime que les images de la ville ont « une influence sur la conduite de l'individu. »<sup>536</sup> Le nouveau sens qu'elle produit enrichit les images urbaines préexistantes et constitue, d'après elle, dans l'esprit de l'utilisateur un espace symbolique générateur d'actions. Les mondes virtuels que nous avons déjà présentés renvoient à ces dimensions spatiales symboliques peuplées d'images mentales qui forment de nouveaux artisans des espaces publics.

---

<sup>535</sup> Barthes, R. (1964). *Rhétorique de l'image*. <https://doi.org/10.3406/comm.1964.1027>

<sup>536</sup> Laudati, P. (2015). Images de la ville : Construits de sens par les agents. *Epistémè : revue internationale de sciences humaines et sociales appliquées / 에피스테메, Writing, narrative, Senses and Images of Urban Space*(13), 135-153.

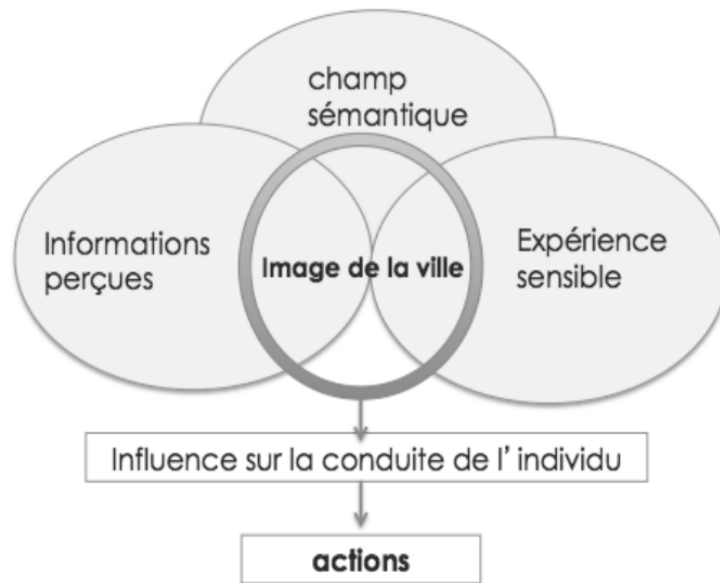


Fig 77 : L'image de la ville © Patrizia Laudati <sup>537</sup>

Les images mentales que construisent les usagers à partir des médiations artistiques et des dimensions narratives qu'elles mettent en place permettent d'énoncer de nouveaux discours sur la ville, de réfléchir et débattre de ses ambiances, et de les construire collectivement pendant les représentations artistiques dans les espaces urbains, mais aussi a posteriori dans les mondes virtuels qui en découlent. Nous détaillerons ce point dans la dernière partie de ce chapitre, en soulignant surtout la circulation de ces images dans les sphères physiques et numériques de la ville et la cyclicité imaginative qu'elle catalyse. Nous nous attarderons d'abord sur les nouveaux scripts événementiels et les rituels relationnels que ces images mentales permettent de structurer.

---

<sup>537</sup> *ibid.*

## 2.2. Scripts événementiels et croyances partagées

« Les scripts sont des représentations structurées de situations typiques, permettant aux individus d'anticiper et de naviguer à travers des événements familiers avec facilité. »

John R. Anderson<sup>538</sup>

« Dans notre vie quotidienne, nous sommes régulièrement confrontés à des situations répétitives (prendre le bus, acheter du pain chez le boulanger, etc.). Bien souvent, nous y réagissons de façon tout aussi répétitive et automatique, sans avoir nécessairement besoin de les analyser dans le détail. Pour rendre compte du phénomène, Schank et Abelson (1977), proposent la notion script, définie comme “ une séquence cohérente d'événements attendus par l'individu et qui l'impliquent soit comme participant, soit comme observateur” »<sup>539</sup>. Certaines séquences de comportements sont spécifiques à nos activités ou intérêts personnels, tandis que d'autres sont partagées car elles concernent des expériences communes. Ces scripts, issus d'apprentissages directs ou indirects, économisent nos ressources cognitives en guidant nos actions sans nécessiter une analyse approfondie de toutes les informations présentes. Ils nous aident également à comprendre et à prévoir les comportements des autres ainsi qu'à évaluer la familiarité des situations. Les scripts jouent aussi un rôle dans la mémorisation et la compréhension des scénarios. Par exemple, lorsqu'un scénario omet une action prévue par le script, les individus tendent à la réintroduire, ce qui montre que les scripts aident à inférer des informations manquantes. « Par exemple, le script “Aller au restaurant” débute par la scène “Entrer”, suivie de la scène “Commander”. À chaque scène se rattachent un certain nombre d'actions (ouvrir la porte, aller à une table et s'asseoir pour la première scène). Abbott et ses collègues montreront que lorsqu'on demande aux sujets de mémoriser un scénario qui omet de mentionner une scène ou une action prévue par le script, les individus ont tendance à la réintroduire dans la restitution du scénario. »<sup>540</sup> (Fig 78)

---

<sup>538</sup> Anderson, J. R. (1983). *Architecture of Cognition* (First Edition). Harvard University Press.

<sup>539</sup> Moliner, P. (2016). Chapitre 2. Penser l'environnement social. *Psycho en +*, 29-46.

<sup>540</sup> *ibid.*

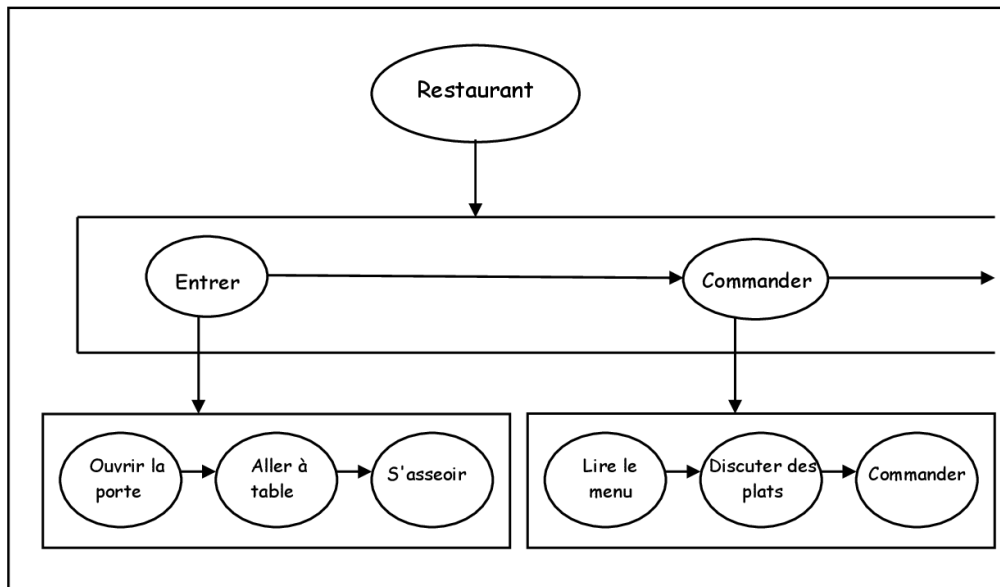


Fig 78 : Modèle de synthèse de la structure du script © Moliner <sup>541</sup>

Ces scripts sont essentiels à la vie urbaine car ils simplifient les interactions quotidiennes, renforcent la prévisibilité et la sécurité des usagers, et facilitent l'intégration sociale. Ils jouent un rôle crucial dans la manière dont nous percevons, comprenons et interagissons avec les milieux urbains. Grâce à eux, la ville devient un espace plus navigable, compréhensible et habitable. Ils fournissent des cadres de référence pour nos actions en structurant nos interactions et en facilitant notre navigation dans des environnements souvent complexes et densément peuplés d'images, de signes et de codes sociaux. En suivant des scripts événementiels communs, les individus renforcent leur sentiment d'appartenance à la communauté urbaine.

L'exemple du projet "An Assembly" est ici intéressant à souligner. Lors des représentations menées par la compagnie, le groupe de 16 participants reçoit des cartes distribuées par les artistes, indiquant les actions à suivre selon différents scripts événementiels. Pour appartenir au groupe formé et « se sentir en sécurité »<sup>542</sup>, les participants suivent les indications notées et ne dévient que très rarement de celles-ci. Les modes de reliance dépendent de l'implication de chacun dans la construction de la communauté au moment de la représentation. « Tout le monde a envie de faire autre chose que l'action écrite sur la carte, mais en réalité, c'est un poids assez lourd à porter, parce que si vous le faites, vous êtes vraiment aux commandes, non seulement de vos propres actions mais vous devez aussi prendre la responsabilité de tout le groupe. Que

<sup>541</sup> *ibid.*

<sup>542</sup> Extrait de l'entretien avec une participante du projet An Assembly au conservatoire de Marseille le 3 novembre 2023

faites-vous après avoir détaillé ? Comment rétablir la confiance entre les membres du groupe ? »<sup>543</sup>.

Dans l'écriture du projet, en construisant les scripts événementiels pour le groupe de participants volontaires, les artistes profitent de l'aspect normatif et familier de ces actions quotidiennes pour intercaler une autre trame narrative, un récit peuplé d'images poétiques dans des univers cognitifs et verbaux. Ils créent une trame à double hélice : l'une peuplée des actions successives des scripts événementiels répondant aux besoins interactionnels du groupe, et l'autre instaurant des images verbales sensibles et multiples, subjectives et collectives. Ces deux hélices s'entrecoupent, se référencent et s'entremêlent parfois.

Il est intéressant de réfléchir aux espaces partagés comme des constructions à double hélice, avec deux trames narratives distinctes. Ces deux lignes narratives s'entrecoupent et se rejoignent en plusieurs points, favorisant les zones de transaction et rendant les espaces qui en résultent complexes et ambiguës. Les médiations artistiques permettent de créer ces jonctions, ces espaces de porosité entre des mondes rythmés par les scripts événementiels et des univers peuplés de fantasmés et de fantastiques, de mondes virtuels riches en images et en imaginaires urbains. Ces images des mondes virtuels s'inspirent des images du monde réel tout en les ponctuant de représentations visuelles, sonores, textuelles et mentales autres. Elles s'interposent parfois en appliquant la théorie des montages des attractions urbaines, s'infiltrant dans le réel et le hackant.

Les médiations artistiques et numériques agissent comme des catalyseurs, comme des petits électrochocs qui viennent dérailler la séquentialité de ces scripts événementiels en y intercalant d'autres images. Cette double hélice impose une interrelation entre les mondes réels et imaginaires, entre la réalité et la fiction. Ces deux trames sont interdépendantes et se nourrissent réciproquement. La trame fictionnelle sert autant d'échappatoire à la rythmicité du monde quotidien que de tentative d'ancrage dans les espaces physiques de la ville. Elle ne s'inspire pas uniquement du monde réel mais le transforme aussi. Moliner précise : « Oscar Wilde publie en 1889 un texte intitulé "Le déclin du mensonge", où il défend une thèse apparemment insoutenable. Selon lui, ce ne serait pas l'art qui imiterait la nature, mais bien au contraire la nature qui imiterait l'art. Wilde argumente sa thèse à partir des représentations picturales de son temps qui représentent des paysages emplis de brouillard. Il avance alors l'idée qu'à partir du moment où le brouillard devient objet de la représentation picturale, il acquiert le statut d'un objet digne d'intérêt dans notre environnement réel. C'est, d'après Wilde, parce que le brouillard est représenté dans la peinture que nous y prêtons attention lorsque nous contemplons la nature. Son propos pourrait donc être précisé en disant que la prise

---

<sup>543</sup>« I think everyone thinks about it, but I think actually it's quite a burden to do that, because if you do it, you're really in control, not just of your own actions but you have to take responsibility for all the group. What do you do after you have gone off the rails ?»

Extrait de l'entretien avec Abigail Browde and Michael Silverstone co-directeur artistique de la compagnie de théâtre 600 Highwaymen et du projet An Assembly.

en compte d'un objet naturel dans la représentation iconographique éveille notre attention à l'égard de cet objet lorsque nous le rencontrons dans la nature »<sup>544</sup>.

Sur ce sujet, Auber avait déjà souligné l'importance de nommer, de conscientiser et de discuter les perspectives et les points de fuite des mondes numériques pour les visualiser et en comprendre les mécanismes. Installer ces représentations artistiques en espaces urbains, tout en signalant des portions de lieux et en verbalisant de nouvelles paroles, permet de visibiliser des points de fuite urbains inédits, de produire de nouvelles images mentales communes et de prêter attention à des sujets et des acteurs invisibles. C'est une matérialisation du débat politique qui s'opère et qui perturbe (parfois seulement momentanément) les séquences événementielles quotidiennes. À quel degré ces médiations artistiques peuvent-elles cependant transformer plus durablement les espaces urbains et leurs constructions tout en y impliquant la pluralité des acteurs humains et non humains présents ? Moliner apporte quelques éléments de réponses à ces questionnements. Il se réfère à des études qui avaient pour but d'observer l'impact que peuvent avoir les images mentales et les stéréotypes qui en découlent sur les comportements sociaux d'une communauté. « Elles nous montrent finalement que nous voyons ce que nous croyons »<sup>545</sup>. D'après lui, les représentations sociales, les images mentales et les croyances communes qui en découlent jouent un rôle primordial dans la construction de « formes de connaissance, socialement élaborées et partagées, ayant une visée pratique et concourante à la construction d'une réalité commune à un ensemble social »<sup>546</sup>. Ces connaissances communes, même si elles peuvent être des « fausses croyances »<sup>547</sup>, permettent des lectures sensibles partagées d'un objet social et façonnent les perceptions et les comportements des usagers touchés et impliqués.

---

<sup>544</sup> Moliner, P. (2016). Chapitre 2. Penser l'environnement social. *Psycho en +*, 29-46.

<sup>545</sup> *ibid.*

<sup>546</sup> Jodelet, D. (1989). *Les représentations sociales : Un domaine en expansion*, 47-78.

<sup>547</sup> Moliner, P. (2016). Chapitre 2. Penser l'environnement social. *Psycho en +*, 29-46.

### 2.3. Cyclicité des imaginaires urbains et actes imaginatifs

« Dans une approche à la fois phénoménologique et herméneutique de l'urbain, notre intérêt se porte sur l'expérience sensible que chaque individu vit de manière individuelle et/ou collective, dans les espaces de la ville. Cette expérience n'est pas seulement physique et sociétale, mais aussi sensorielle, émotionnelle, affective et emphatique : l'individu déambule dans les espaces où se déroulent ses activités, il rencontre d'autres individus avec lesquels il échange et partage des moments de sa vie, il apprécie ou décrie les caractéristiques des lieux qu'il perçoit, il ressent des émotions qui le relient, ou au contraire l'éloignent, de son cadre de vie. L'individu est ainsi agent dans la mesure où son expérience, de et dans l'espace, est liée à ses actions ; mais l'action ne doit pas être réduite à sa dimension instrumentale. En adéquation avec la sémantique de l'action de Ricoeur, agir, c'est concrétiser des desseins, des intentions, qui renvoient non seulement à une cause, mais aussi à un imaginaire .» Patrizia Laudati<sup>548</sup>

Ces « fausses croyances »<sup>549</sup> partagées constituent un outil de réflexion urbaine largement sous-exploité dans la production des espaces de la ville. En ancrant de nouvelles images mentales dans un lieu, et en y créant de nouveaux rituels et croyances partagées, elles dévoilent les potentialités des espaces, leurs possibilités d'appropriations, les autres postures et paroles qui peuvent y prendre place. Cette trame narrative fictionnelle peut modifier les pratiques des lieux, métamorphoser les regards et instaurer de nouvelles modalités de reliances, sans nécessairement en modifier les constructions physiques. En admettant que les images mentales influencent les usages des lieux urbains, elles offrent un moyen de former les habitants à devenir artisans des espaces publics.

La puissance agissante de ce calque imaginaire urbain s'appuie théoriquement sur le concept de la « phantasie » proposé par Husserl : « [...] la description phénoménologique de la phantasie révèle que l'acte imaginatif, loin de consister en un décrochage à l'égard du réel, purement fantaisiste, entretient avec le réel des liens étroits. La quasi-expérience de la phantasie se caractérise alors par deux aspects essentiels : d'une part, en tant que modification reproductive, elle désigne une perception modifiée, c'est-à-dire qu'elle reproduit dans son absence même un objet pouvant faire l'objet d'une perception. Elle comporte ainsi une dimension d'attente, de prospective par laquelle elle tend à se donner son objet – sur fond d'absence. »<sup>550</sup>

---

<sup>548</sup> Laudati, P. (2015). Images de la ville : Construits de sens par les agents. *Epistémè : revue internationale de sciences humaines et sociales appliquées / 에피스테메, Writing, narrative, Senses and Images of Urban Space*(13), 135-153.

<sup>549</sup> Moliner, P. (2016). Chapitre 2. Penser l'environnement social. *Psycho en +*, 29-46.

<sup>550</sup> Alievina, H. (2015, janvier 8). *La Phantasie entre créativité et aliénation : Contribution pour une phénoménologie sociale de l'imagination*. École doctorale de Philosophie (ED1) FRS-FNRS Séminaire des doctorants, Liège.

La phantasie, selon Husserl, est une faculté de la conscience permettant la création de représentations imaginatives, distinctes de la perception et de la mémoire, jouant un rôle crucial dans l'art, la créativité et la cognition humaine. En effet, contrairement à la mémoire, qui réfère à des expériences passées réellement perçues, la phantasie peut évoquer des objets que l'usager n'a pas directement observés. Les actes imaginatifs dirigent la conscience vers des objets irréels, facilitant l'exploration de nouvelles idées et la compréhension de soi et du monde.

La phantasie joue également un rôle clé dans la cognition humaine, car elle permet la simulation mentale et la planification. En imaginant différentes possibilités et scénarios, les usagers peuvent anticiper les conséquences de leurs actions et prendre des décisions éclairées. Ainsi, la phantasie est centrale dans la vie quotidienne et la pensée rationnelle. Les actes de phantasie, ou actes noétiques, sont les processus par lesquels la conscience imagine. Ils incluent l'imagination active (création volontaire d'images ou de scénarios) et l'imagination passive (réception involontaire d'images ou de pensées). Ces activités imaginatives ne signifient pas « se passer des règles et des valeurs existantes, mais éprouver leur force relative. Il s'agit moins de “mettre l'imagination au pouvoir” – ce qui pourrait revenir à fuir la réalité – que d'en exploiter la puissance pour épaissir cette même réalité, la rendre plus tangible, plus perceptible. »<sup>551</sup>

Les imaginaires sont ce sur quoi nous « pouvons agir pour influencer ou déterminer certaines de nos actions. L'imaginaire est une sorte de matrice fondamentale qui fait naître des idées et surgir des questionnements féconds, par exemple du type : “Que se passerait-il si... ?” C'est ainsi qu'il fournit parfois des clés qui aident à mieux comprendre la réalité. »<sup>552</sup> La production des images mentales et des imaginaires anticipe l'action ; c'est-à-dire que tous les fragments sensoriels perçus par l'agent se recomposent dans son esprit et retrouvent leur place en constituant ainsi un espace symbolique, générateur d'actions. « Il faut que l'imagination prenne trop pour que la pensée ait assez »<sup>553</sup>, précisait d'ailleurs Bachelard.

Parler d'actes imaginatifs urbains, c'est donc faire référence à cette interrelation que présente Husserl entre les actes perceptifs et les potentialités imaginaires, à la possibilité de création de mondes virtuels multiples qui deviennent objets de représentation en soi. C'est aussi souligner la puissance agissante de ces imaginaires urbains tout en remettant l'action habitante au centre des processus de réappropriation. En rendant possible l'identification des principes d'action, ces imaginaires permettent de produire des espaces-temps politiques et artisanaux qui renouvellent temporairement le contenu

---

<sup>551</sup> Weil-Dubuc, P.-L., Brugeron, P.-E., & Claeys, S. (2022). Les pouvoirs de l'imagination. Réflexion sur les rôles de l'imagination en éthique. *Revue française d'éthique appliquée*, 12(1), 17-22. <https://doi.org/10.3917/rfeap.012.0017>

<sup>552</sup> Etienne, K. (2023, juin 29). « L'imaginaire influence ou détermine certaines de nos actions » [Usbek et Rica]. <https://usbeketrica.com/fr/article/l-imaginaire-influence-ou-determine-certaines-de-nos-actions>

<sup>553</sup> Bachelard, G. (1992). *L'air et les songes : Essai sur l'imagination du mouvement*. Le Livre de Poche.

symbolique des lieux urbains et les présences partagées des usagers. Ces calques imaginaires induisent aussi des processus cycliques entre espaces de reliances matérialisés et mondes virtuels multiples.

Ces actes imaginatifs urbains, au travers des médiations artistiques urbaines, produisent une multitude d'images mentales qui constituent des imaginaires urbains situés. Ces imaginaires urbains alimentent des mondes virtuels vastes, les outils de médiations technologiques représentant un facteur moteur dans leurs transformations et leur densification. Les possibilités de création imagée, textuelle et de narrations transmédias favorisent la création de sosies numériques des espaces urbains, peuplés de traces numériques des expériences et expérimentations menées dans les espaces urbains. Ces sosies évoluent indépendamment des espaces actuels, construisent leurs propres dimensions symboliques, leurs propres textes et codes partagés. Ces sosies numériques des espaces expérientiels, tout comme les mondes virtuels partagés peuplés des imaginaires urbains, peuvent servir de socle de référence, d'éléments catalyseurs de nouveaux actes imaginaires urbains.

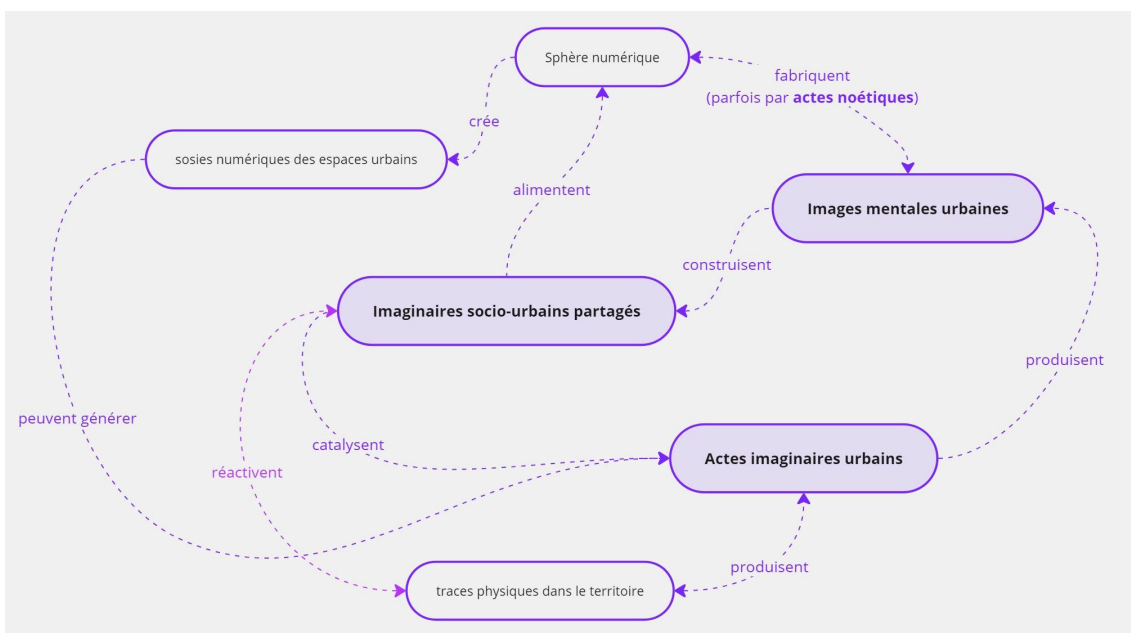


Fig. 79 : Les cycles des actes imaginatifs urbains © Marc El Samrani

La majorité des projets étudiés avaient effectivement construit des mondes virtuels (relationnels, verbaux, imagés et/ou numériques) après leur phase de déploiement. Par exemple, le projet Légendes avait généré une présence significative sur les forums de discussion en ligne propres aux quartiers et, plus généralement, sur les réseaux sociaux. Lors des entretiens avec les habitants du quartier ayant observé le déploiement et/ou la diffusion du projet, les personnes interrogées ont déclaré avoir discuté du projet avec d'autres habitants et commerçants ou partagé des photos du projet avec leurs cercles privés via les réseaux sociaux.

Le projet a également laissé des traces physiques (à travers les légendes à coller soi-même et la volonté de certains commerçants de conserver les légendes fournies par la compagnie) et mémorielles importantes dans le quartier, similaire au projet L'Instant T. dont « les traces mémorielles du spectacle étaient restées assez longtemps à chaque passage dans l'espace de jeu »<sup>554</sup>. Il est toutefois important de noter que, bien que la majorité des personnes interrogées aient exprimé leur souhait de voir d'autres projets artistiques se déployer dans leurs espaces urbains pour activer de nouveaux lieux de rencontre, les habitants ayant participé plus activement au déploiement du projet ont exprimé plus clairement leur désir d'être impliqués dans la réactivation de ces espaces. Que ce soit à travers le projet La Ville à l'envers ou Paysages intimes, une majorité des participants a souhaité prolonger le projet et le proposer dans d'autres lieux.

Cependant, peu d'initiatives ont été entreprises de manière autonome et spontanée par les habitants à la suite de ces projets, sans l'intervention d'acteurs extérieurs tels que les artistes, les structures porteuses des projets ou les associations de quartier. Bien qu'ils aient pu détourner les dispositifs du projet lors des phases de diffusion pour en assurer l'appropriation, nous n'avons pas directement recensé d'actions menées par les habitants quelques mois après les temps de diffusion. Néanmoins, ces projets ont permis de mettre en lumière des éléments clés pour la création d'espaces relationnels, des « points d'appui »<sup>555</sup> importants : l'identification des acteurs impliqués et des contextes spécifiques ; l'émergence de lieux de négociation impliquant une diversité de publics concernés ; la mise en place d'une réflexion contextuelle des interventions axée autant sur l'ici et maintenant que sur la construction narrative des mondes virtuels ; ainsi que l'introduction d'une approche d'action réflexive et de « démarches conscientisantes »<sup>556</sup>, cette dernière consistant en une analyse critique des effets des ambiances construites et des actions entreprises avec l'ensemble des parties prenantes.

Ces actes imaginatifs sont donc instituants d'espaces-temps relationnels et communicationnels qui préparent les prémices de nouvelles matérialisations dans les espaces urbains, générant des expertises du territoire et des envies de reconquêtes et d'activations des espaces publics urbains. « Les imaginaires sont les forces cachées qui activent nos désirs, nous décentrent, nous élèvent, nous font quitter l'espace cloîtré de notre rationalité orientée vers la satisfaction de nos intérêts ou la conformité à des règles. L'imagination, comme faculté à se laisser inspirer et féconder par le monde, serait une faculté qu'il nous faudrait cultiver et transmettre »<sup>557</sup>. Ces médiations artistiques, en construisant ces imaginaires urbains, permettent de penser collectivement la ville, de l'habiter ensemble, de se la raconter, de la représenter et de la transmettre.

---

<sup>554</sup> Extrait de l'entretien avec une spectatrice de L'Instant T. trois mois après la date de diffusion du spectacle.

<sup>555</sup> Jouffray, C. (2018). Chapitre 1. L'approche DPA-PC. In *Développement du pouvoir d'agir des personnes et des collectifs: Vol. 2e éd.*, 17-30. Presses de l'EHESP.  
<https://doi.org/10.3917/ehesp.jouff.2018.01.0017>

<sup>556</sup> *ibid.*

<sup>557</sup> Weil-Dubuc, P.-L., Brugeron, P.-E., & Claeys, S. (2022). Les pouvoirs de l'imagination. Réflexion sur les rôles de l'imagination en éthique. *Revue française d'éthique appliquée*, 12(1), 17-22.  
<https://doi.org/10.3917/rfeap.012.0017>

Elles ne se contentent pas de proposer de nouvelles manières d'habiter l'espace le temps de la représentation artistique, mais elles questionnent également ces habitus<sup>558</sup>, et prolongent surtout des temps de réflexions partagées sur les modalités de production des espaces publics.

Ainsi, des processus cycliques, catalysés par les médiations artistiques, émergent, mêlant les dimensions physiques, numériques et virtuelles des espaces urbains. Ils instaurent des périodes vertueuses d'expérimentations urbaines, fédérant des mondes virtuels narratifs et créant des ambiances partagées dans ces espaces. En intégrant les habitants, commerçants, passants et divers acteurs sociopolitiques dans leurs démarches, ces espaces-temps narratifs et sensibles génèrent de nouvelles images mentales de la ville et construisent de nouveaux imaginaires urbains. Ces espaces virtuels, tant numériques que communicationnels, constituent des socles sensibles des palimpsestes urbains et induisent de nouveaux actes imaginatifs, renouvelant ainsi les appropriations et les présences dans les espaces urbains.

Ces espaces-temps nécessitent parfois d'être réactivés par des acteurs du territoire pour renouveler leurs appropriations et y intégrer du sensible, de la complexité, de l'étrangeté et de l'ambiguïté. Ces processus cycliques témoignent de l'actualisation de ces appropriations, de l'accessibilité, de la participation et des interactions dans les espaces urbains, toutes garantes de la production et de l'activation d'espaces publics inclusifs et hospitaliers.

---

<sup>558</sup> L'habitus selon Bourdieu est un ensemble de dispositions durables qui façonnent les perceptions, les actions et les réactions des individus en fonction de leur histoire sociale et de leur position dans les structures sociales. Il joue un rôle crucial dans la manière dont les individus interagissent avec leur environnement social et dans la reproduction des structures sociales.

## Conclusion générale

Cette thèse explore l'impact des médiations numériques et artistiques sur la création de nouveaux espaces publics urbains, en mettant en avant leur capacité à réinventer notre manière de percevoir, d'habiter et de concevoir ces espaces. La conclusion synthétise les modalités d'activation de ces nouveaux espaces relationnels en milieu urbain et propose une réflexion plus globale sur les démarches partenariales et les expertises partagées dans la création et la construction des espaces publics, dont l'importance est clairement soulignée à travers cette CIFRE.

Les médiations numériques culturelles ont le potentiel de transformer les espaces urbains en lieux relationnels et inclusifs, favorisant ainsi une participation active des habitants. Ces nouveaux espaces-temps établissent des connexions entre les dimensions physiques et numériques, actuelles et virtuelles, créant ainsi des environnements hybrides où les usagers interagissent avec l'ensemble des acteurs présents. Les projets de médiation artistique produisent des actes imaginatifs qui initient des cycles vertueux de production d'espaces publics. Ces initiatives multiplient les espaces relationnels de divers types, inventent de nouvelles modalités de reliance et encouragent la réappropriation des espaces urbains par les habitants.

Les espaces publics évoqués dans cette thèse, situés à l'intersection des dimensions politiques, communicationnelles et aménagées, mettent en avant l'importance de la dimension expérientielle dans leur activation. Les médiations artistiques permettent la construction virtuelle, symbolique et imaginaire d'expériences immersives en lien avec ces espaces et leurs composantes, produisant ainsi des trames en double hélice entre dispositifs narratifs fictionnels et réalités territoriales. Nous avons ainsi privilégié la notion d'« expérientiation » des espaces au travers de ces médiations, pour faire référence aux expérimentations et aux expériences immersives des espace-temps catalysées par ces propositions artistiques, avant, pendant et après les temps de diffusion. Grâce aux enquêtes de terrain, aux arpentages et aux phases de repérages, ces projets permettent une implication prolongée sur le territoire, diversifiant ainsi les espaces publics qui y émergent. Ils y impliquent aussi un plus grand nombre d'habitants et d'usagers, qui deviennent des « publics concernés » par la construction et la production de ces espaces. L'invitation à s'approprier temporairement le territoire, à s'y infiltrer en proposant de nouveaux cadrages urbains, constitue une étape cruciale pour introduire des postures inédites, catalyser des espaces relationnels avec les habitants, et initier des réappropriations futures. Ces projets permettent de « hacker » la matrice urbaine en proposant de nouveaux centres attentionnels communs et des espaces-temps de disponibilités partagées. Ils sont avant tout des prétextes pour former les participants à l'artisanat urbain, au bricolage des espaces publics, en produisant des espace-temps alternatifs, fortement ancrés dans les contextes socio-spatiaux des lieux d'implantation, tout en s'en détachant pour proposer des ouvertures vers des mondes virtuels qui incitent

à de nouvelles expériences et expérimentations urbaines. Chaque projet se distingue par ses modalités d'intervention, intrinsèquement liées aux caractéristiques des lieux d'implantation, aux conditions d'installation, ainsi qu'à la participation et à l'engagement des habitants. Bien qu'il soit possible de dégager certaines lignes directrices dans les modes opératoires des différents projets, il est impossible de généraliser ces pratiques de médiation en tant que modèles universels pour l'activation des espaces publics. Cette recherche met plutôt en lumière la singularité de chaque projet, en soulignant l'importance des processus d'implication des acteurs locaux et des artistes, ainsi que les protocoles d'expérimentation dans la constitution des espaces de reliance, que nous avons pris le temps d'explicitier, en adoptant une approche ethnographique pour en souligner les particularités.

La collaboration entre les équipes artistiques et les structures qui les accueillent constitue un élément important à souligner. Elle met en lumière les expertises conjointes qui émergent du terrain, à la fois de la part des équipes artistiques et des structures d'accueil, et ouvre la voie à une réflexion partagée et participative sur les espaces urbains. Ce dialogue constant souligne l'importance d'une approche multi-expertise pour repenser la manière dont les espaces de la ville sont appréhendés, réfléchis et produits.

Le renouvellement des pratiques créatives sur un territoire repose sur la capacité des structures locales à actualiser leur expertise, à renouveler leur compréhension du terrain et à repenser les contenus symboliques et narratifs liés à ces lieux. Ces structures jouent un rôle central en lançant régulièrement de nouvelles invitations à des équipes artistiques pour réinvestir les espaces urbains, permettant ainsi de renouveler les imaginaires collectifs qui y sont associés. Elles contribuent également à l'écriture de récits transmédias en développant des projets territoriaux sur des temporalités longues, multipliant les mondes virtuels et créant des connexions entre les sphères physiques, numériques et imaginaires.

Ces récits transmédias s'immiscent dans les récits territoriaux, offrant de nouvelles grilles de lecture des espaces urbains et renouvelant les espaces de reliance. La construction de ces récits ne se limite pas au temps de diffusion des projets artistiques, mais s'étend aux périodes d'enquête et de rencontre avec les habitants et usagers des lieux investis. Ce processus d'imbrication dans le territoire crée de nouveaux points de disponibilité partagée, des points de fuites attentionnels qui permettent à des publics co-localisés de se rencontrer et de créer des espace-temps alternatifs, tant pendant l'installation des projets qu'au cours de leur diffusion, et même parfois au-delà de la présence des équipes artistiques sur place.

L'évaluation de l'impact à long terme de ces projets sur les espaces urbains demeure, cependant, une question complexe à appréhender dans le cadre de cette recherche, qui privilégie une approche réflexive différente.

Les médiations artistiques que nous avons étudiées ouvrent des brèches spatio-temporelles au sein des espaces urbains, créent des ambiances partagées et introduisent des familiarités étranges qui incitent les habitants à réinterroger leur quotidien urbain. Ces interventions génèrent des espaces de résonance, des lieux d'évocation qui sont à la fois autres et nôtres, et qui favorisent de nouvelles manières de percevoir et d'interagir avec ces espaces. Ces médiations artistiques sont autant de prétextes pour redécouvrir les spatialités urbaines, et catalysent l'émergence de nouvelles images partagées. Ces espaces deviennent des espaces de bricolage urbain menés par des nouveaux artisans de l'espace public, qui produisent d'autres façons d'habiter et de prendre place dans ces lieux.

Les dispositifs de médiation laissent des traces physiques et mémorielles dans les espaces qu'ils investissent, des traces qui peuvent à leur tour initier de nouvelles brèches ou prolonger les mondes virtuels créés, élargissant ainsi les publics impliqués et concernés. Les compagnies artistiques ne sont plus parfois au contrôle des potentielles suites données aux propositions artistiques, ils « allument des petites flammes » qui peuvent potentiellement initier d'autres réappropriations habitantes.

Un exemple parlant est celui du projet Les Indicibles du GK Collective, où les participants ont été invités à s'emparer de la proposition artistique. La compagnie confie à chaque participant une dizaine de citations imprimées sur des stickers à coller dans l'espace urbain. Ces citations, qui se sont d'abord disséminées à travers la métropole montpelliéraine, s'infiltrèrent bien au-delà du territoire du projet, jusqu'à Paris, Marseille et Lyon, avec des photographies envoyées depuis ces villes.

La construction imaginaire et participative de ces espaces virtuels forme de nouveaux acteurs de la production urbaine, qui réinvestissent leur quotidien d'une manière renouvelée et s'infiltrèrent dans les processus de fabrication des narrations urbaines. Ces actes imaginatifs multiplient les espaces de transactions urbaines et produisent de nouvelles spatialités publiques, contribuant ainsi à la co-construction de réflexions urbaines innovantes. Cependant, pour que ces dynamiques se maintiennent et s'amplifient, il est indispensable que ces actes imaginatifs soient sans cesse renouvelés, en y intégrant une diversité d'acteurs urbains.

De ce fait, les structures culturelles qui investissent le territoire participent à une reconfiguration des manières de penser et de construire la ville, en questionnant les dispositions géographiques et en offrant des approches inédites de l'espace urbain. Une réflexion architecturale et urbaine contemporaine devrait interroger les modes d'activation des espaces publics en intégrant des pratiques permettant de ménager la ville et de réfléchir en parallèle la structure à double hélice de ces espaces. Il ne suffit plus de penser la construction seule des espaces physiques de la ville, d'y proposer des places aménagées, mais à réfléchir ces espaces comme des points de jonctions entre espaces physiques, virtuels et numériques, entre espaces réels et imaginaires.

Ces espaces doivent encourager des appropriations renouvelées, en offrant des prétextes pour engager les usagers dans des interactions avec les différentes composantes actuelles et virtuelles, y compris les acteurs humains et non humains qui les peuplent. Une telle réflexion ne saurait se passer de médiateurs territoriaux, porteurs d'une expertise du terrain, qui devraient être impliqués dès les étapes préliminaires du processus de conception urbaine. Il ne suffit plus de réfléchir uniquement les médiations artistiques, culturelles et numériques comme des « suppléments d'âme » aux territoires une fois les espaces construits et figés ; il faut penser ces médiations avec ces espaces, en admettant leurs mutations et leur flexibilité.

Dans cette dynamique de transformation des espaces urbains, la réflexion théorique de Félix Guattari trouve un écho particulièrement pertinent, en liant son analyse de la psychologie et de la psychiatrie dans le cadre de l'écologie mentale à celle de l'urbanisme. « Mais il s'agira littéralement de reconstruire l'ensemble des modalités de l'être-en-groupe. Dans ce domaine, on ne s'en tiendra pas à des recommandations générales mais on mettra en œuvre des pratiques effectives d'expérimentation aussi bien aux niveaux micro-sociaux qu'à de plus grandes échelles institutionnelles. De son côté, l'écologie mentale sera amenée à réinventer le rapport du sujet au corps, au fantasme, au temps qui passe, aux “mystères” de la vie et de la mort. Elle sera amenée à chercher des antidotes à l'uniformisation mass-médiatique et télématique, au conformisme des modes, aux manipulations de l'opinion par la publicité, les sondages, etc. Sa façon de faire se rapprochera plus de celle de l'artiste que de celle des professionnels « psy » toujours hantés par un idéal suranné de scientificité. [...] Work in progress ! Fin des catéchismes psychanalytiques, comportementalistes ou systémistes. Le peuple « psy », pour converger dans cette perspective avec le monde de l'art, se voit intimer de se défaire de ses blouses blanches, à commencer par celles, invisibles, qu'il porte dans sa tête, dans son langage et dans ses façons d'être (un peintre n'a pas pour idéal de répéter indéfiniment la même œuvre - mis à part le personnage de Titorelli, dans *Le Procès* de Kafka, qui peint toujours et identiquement le même juge !). [...] Ainsi, nul n'est dispensé de jouer le jeu de l'écologie de l'imaginaire ! »<sup>559</sup>

Dans cette même réflexion, la recherche menée dans le cadre du contrat CIFRE a permis de tirer plusieurs enseignements. Elle a en effet mis en évidence l'importance de développer des approches partenariales interdisciplinaires, qui interrogent en permanence les notions urbaines et architecturales. Ces démarches incitent à adopter des perspectives alternatives, à diversifier les points de vue et les acteurs impliqués dans la réflexion. De ce fait, la construction du terrain de recherche a souvent été réévaluée et ajustée afin de répondre aux besoins spécifiques du terrain et des acteurs qui y participent activement. Il s'agit donc d'une véritable co-construction, d'une réflexion partagée avec la structure d'accueil, visant à garantir le bon déroulement du dispositif de recherche et d'observation.

---

<sup>559</sup> Guattari, F. (1989). *Les trois écologies*. Éditions Lignes.

Les hypothèses de la recherche ont été largement nourries par l'implication au sein de la Fabrique des Paysages, à la fois en tant que chercheur et chargé de mission. Les échanges se sont multipliés avec l'équipe en place et les artistes accueillis, favorisant ainsi une réelle porosité entre le terrain d'observation et la recherche scientifique. Ces deux dimensions n'ont jamais été pensées de manière dissociée, mais toujours en étroite imbrication et en corrélation constante, s'enrichissant mutuellement.

Ce jeu d'écologie de l'imaginaire est rendu possible grâce à ces espaces de transaction, ces interstices où se croisent acteurs et disciplines. Il s'agit de s'éloigner du regard exclusivement architectural pour repenser la notion même du projet urbain. Cela implique d'adopter de nouvelles postures, d'autres temporalités et d'autres manières de co-construire les espaces des communs, en pensant les publics (toujours au pluriel) et leurs expériences spatio-temporelles des lieux. Concevoir ces espaces-temps de manière collective pour les habiter ensemble implique un changement de paradigme, de penser les rôles de médiateurs et les activations ponctuelles et continue qui renouvellent les conditions de l'habiter.

*« Dès lors, on n'en finit pas de finir, et on n'arrivera jamais, car il n'y a pas de point d'arrivée – disons plutôt que le désir qui nous habite construit et déconstruit sans cesse un point d'arrivée qui s'éloigne sur une ligne de fuite, un point de mire qui NOUS territorialise et nous déterritorialise sans cesse. Dans cette esthétique du chantier, le moment de l'achèvement n'arrivera jamais car le désir ne se résout pas, à aucun des trois sens du terme : celui de “déterminer”, “d'accepter” ou de “solutionner”. »<sup>560</sup>*

---

<sup>560</sup> Reverdy, M. (2022, octobre 5). *FiestAgora avec Gilles Deleuze (1/4)*. <https://spintica.fr/2022/10/06/fiestagora-avec-gilles-deleuze-1-4/>



# Bibliographie

- Abou Raad, H. (2016). *La (re)conquête de l'espace public dans une société multicommunautaire. L'exemple du Liban entre place publique et agora médiatique* [Phdthesis, Université Sorbonne Paris Cité]. <https://theses.hal.science/tel-02004807>
- Adam, M. (2016). *The production of sustainable city. Enlisting designers and inhabitants through the integration of contradictions* [Phdthesis, Université François-Rabelais de Tours]. <https://hal.science/tel-01347049>
- Adam, M. (2019). Notion en débat : Production de l'espace. *Géoconfluences*. <http://geoconfluences.ens-lyon.fr/informations-scientifiques/a-la-une/notion-a-la-une/production-de-lespace>
- Ait Haddou, H., Cases, A.-S., & Turo, S. (2022, avril 6). *HUTLaConf2022 : L'interdisciplinarité au service des environnements intelligents* [Text]. Netcom; Netcom Association. <https://journals.openedition.org/netcom/6013>
- Ait Haddou, H., Chante, A., Dousson, L., & Viala, L. (2020). Introduction : Une maison intelligente pour quoi faire ? Les technologies de l'information et de la communication au service de l'habiter : enjeux éthiques de l'innovation. *Communication & management*, 17(1), 5-6. <https://doi.org/10.3917/comma.171.0005>
- Ait Haddou, H., Turo, S., Cases, A.-S., & Noy, C. (2023). Bien-être et environnement connecté. *Netcom. Réseaux, communication et territoires*, 37-1/2, Article 37-1/2. <https://doi.org/10.4000/netcom.8392>
- Alievina, H. (2015, janvier 8). *La Phantasie entre créativité et aliénation : Contribution pour une phénoménologie sociale de l'imagination*. École doctorale de Philosophie (ED1) FRS-FNRS Séminaire des doctorants, Liège.
- Amri, M. (2019). L'usage du téléphone mobile dans l'espace social : Théâtraliser la communication ou comment pratiquer l'art d'ignorer l'entourage ? In L. Viera & N. Pinède (Éds.), *Stratégies du changement dans les systèmes et les territoires : EUTIC 2009—BordeauxEnjeux et usages des technologies de l'information et de la communication*, 269-281. Maison des Sciences de l'Homme d'Aquitaine. <https://doi.org/10.4000/books.msha.5466>
- Ancori, B. (2009). Expertise et citoyenneté : les grecs anciens et nous. De l'agora antique aux forums hybrides modernes. *Revue d'anthropologie des connaissances*, 3, 3(3), 485-529. <https://doi.org/10.3917/rac.008.0485>
- Anderson, J. R. (1983). *Architecture of Cognition* (First Edition). Harvard University Press.
- Antoni, R.-M. (2016). *De l'Espace public* (A. Vaspert, Éd.). Séminaire Robert Azuelle.
- Ardenne, P. (2009). *Un art contextuel : Création artistique en milieu urbain, en situation, d'intervention, de participation*. FLAMMARION.

- Ardenne, P. (2010). L'implication de l'artiste dans l'espace public. *L'Observatoire*, 36(1), 3-10. <https://doi.org/10.3917/lobs.036.0003>
- Ardenne, P. (2021). Ce que la culture fait à la société. *L'Observatoire*, 57(1), 11-15. <https://doi.org/10.3917/lobs.057.0011>
- Arendt, H. (2002). *Condition de l'homme moderne*. Pocket.
- Auber, O. (2019). *Anoptikon. Une exploration de l'internet invisible* (FYP Editions). <https://www.fnac.com/a13019425/Olivier-Auber-ANOPTIKON-Une-explorati-on-de-l-internet-invisible>
- Aubert, I. (2019). Espace public et inclusion : La conception habermassienne de la démocratie en débat. *Cités*, 78(2), 57-74. <https://doi.org/10.3917/cite.078.0057>
- Aubin, F. (s. d.). Entre espace(s) public(s) et sphère(s) publique(s) : Bilan des travaux francophones sur une notion. *Canadian Journal of Communication*, 39.
- Augoyard, J.-F., Leroux, M., Aventin, C., & Pernice, D. (2000). *L'espace urbain et l'action artistique* (Research Report 42 bis). CRESSON ; Plan Urbain. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01545549>
- Auriel, A. (2016). Schématisation et description du fonctionnement de la communication dans les ateliers-philo en contexte scolaire. *Recherches en éducation*, 24, Article 24. <https://doi.org/10.4000/ree.5474>
- Aurigi, A., & Cindio, F. D. (2008). *Augmented Urban Spaces : Articulating the Physical and Electronic City*. Ashgate Publishing, Ltd.
- Aventin, C. (2005). *Les espaces publics urbains à l'épreuve des actions artistiques* [Phdthesis, Université de Nantes]. <https://theses.hal.science/tel-00397603>
- Aventin, C. (2007). Les arts de la rue pour observer, comprendre et aménager l'espace public. *Travaux de l'Institut Géographique de Reims*, 123, 10. <https://doi.org/10.3406/tigr.2007.1545>
- Aventin, C. (2015). L'engagement du spectateur de théâtre de rue. Revivre l'espace urbain. *Tangence (Rimouski)*, 108, 95-105. <https://doi.org/10.7202/1036456ar>
- Bachelard, G. (1992). *L'air et les songes : Essai sur l'imagination du mouvement*. Le Livre de Poche.
- Bachelard, G. (2004). *La poétique de l'espace*. Presses Universitaires de France. <https://www.babelio.com/livres/Bachelard-La-poetique-de-lespace/2168>
- Bailleul, H. (2017). *Médiation des projets urbains : Une fabrique urbaine augmentée? Urbanités et territoires numériques : approche interdisciplinaire*.
- Bakis, H. (1999). De nouveaux mondes à explorer, visiter et utiliser : L'espace des réseaux électroniques / Exploring , Touring and Using new Continents : the Spaces of Electronic Networks. *NETCOM : Réseaux, communication et territoires / Networks and communication studies*, 13(1), 1-8. <https://doi.org/10.3406/netco.1999.1420>
- Bakis, H. (2007). Le « géocyberespace » revisité. *Netcom. Réseaux, communication et territoires*, 21-3/4, Article 21-3/4. <https://doi.org/10.4000/netcom.2220>
- Ballarini, L. (2010). *The Public Sphere Beyond the Theory of Communicative Action. Four Perspective Reversals to Get Out from Habermas' Dead Ends*

- [Phdthesis, Université Paris VIII Vincennes-Saint Denis].  
<https://theses.hal.science/tel-00573282>
- Ballesta, J. (2014). La commande au risque de l'illustration. *Études photographiques*, 31, Article 31.  
<https://journals.openedition.org/etudesphotographiques/3384#abstract>
- Barakat, L., & Chamussy, H. (2002). Les espaces publics à Beyrouth / Public spaces in Beirut. *Géocarrefour*, 77(3), 275-281.  
<https://doi.org/10.3406/geoca.2002.2752>
- Barclay, D. L. (s. d.). *Augmenting Urban Space with Environmental Soundscapes and Mobile Technologies*.
- Bardzell, S., & Odom, W. (2008). The Experience of Embodied Space in Virtual Worlds : An Ethnography of a Second Life Community. *Space and Culture*, 11, 239-259. <https://doi.org/10.1177/1206331208319148>
- Barthes, R. (1964). *Rhétorique de l'image*.  
<https://doi.org/10.3406/comm.1964.1027>
- Baty, G. (2017). Le songe d'un univers expressif et cohérent. In M. Freydefont, *Petit traité de la scénographie*. Joca Seria.
- Baudelaire, C. (1821-1867) A. du texte, Baudelaire, C. (1821-1867) A. du texte, Poe, E. A. (1809-1849) A. du texte, Poe, E. A. (1809-1849) A. du texte, Poe, E. A. (1809-1849) A. du texte, & Poe, E. A. (1809-1849) A. du texte. (1868). *Oeuvres complètes de Charles Baudelaire. Tome 4*.  
<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k10732407>
- Baudet, É. (2018). Jacques Rancière, EN QUEL TEMPS VIVONS-NOUS ? Conversation avec Éric Hazan. La fabrique éditions, 2017, 74 p., 10 €. *Revue Projet*, 362(1), 92a-92a. <https://doi.org/10.3917/pro.362.0092>
- Baudry, P. (2003). L'espace public du corps urbain. In T. Paquot (Éd.), *L'urbain et ses imaginaires* (p. 49-63). Maison des Sciences de l'Homme d'Aquitaine.  
<https://doi.org/10.4000/books.msha.9945>
- Baumann, S. B.-A. (s. d.). *NTIC (nouvelles technologies de l'information et de la communication)—Définition*. Dictionnaire juridique. Consulté 31 janvier 2023, à l'adresse  
<https://www.dictionnaire-juridique.com/definition/ntic-nouvelles-technologies-de-l-information-et-de-la-communication.php>
- Beauchamps, M. (2012). Espace urbain et stratification sociale. *RESET. Recherches en sciences sociales sur Internet*, 1, Article 1. <https://doi.org/10.4000/reset.139>
- Beaude, B. (2012). *Internet : Changer l'espace, changer la société*. FYP éditions.
- Beaude, B. (2014). *Les fins d'internet* (1er édition). FYP éditions.
- Bédard, M. (2009). *Le paysage : Un projet politique*. (PUQ).
- Bédard-Goulet, S. (2017). Corps contemporain et espace vécu : Entre imaginaire et expérience. *Sens public*. <https://doi.org/10.7202/1048857ar>
- Berdoulay, V. (s. d.). *L'espace public ou l'incontournable spatialité de la politique*.
- Berdoulay, V. (1997). Le lieu et l'espace public. *Cahiers de géographie du Québec*, 41(114), 301-309. <https://doi.org/10.7202/022669ar>

- Berdoulay, V., Castro, I., & Gomès, P. (2001). L'espace public entre mythe, imaginaire et culture. *Cahiers de géographie du Québec*, 45(126), 413-428. <https://doi.org/10.7202/023001ar>
- Berger, M. (2016). *L'espace public tel qu'il a lieu*. 66(1). [https://www.academia.edu/22286729/Lespace\\_public\\_tel\\_quil\\_a\\_lieu\\_Revue\\_fran%C3%A7aise\\_de\\_sciences\\_politiques\\_2016](https://www.academia.edu/22286729/Lespace_public_tel_quil_a_lieu_Revue_fran%C3%A7aise_de_sciences_politiques_2016)
- Berger, M. (2018). S'inviter dans l'espace public. *SociologieS*. <https://doi.org/10.4000/sociologies.6865>
- Berger, M., & Charles, J. (2014). Persona non grata. Au seuil de la participation. *Participations*, 9(2), 5-36. <https://doi.org/10.3917/parti.009.0005>
- Berque, A. (1984). Paysage-empreinte, paysage-matrice : Éléments de problématique pour une géographie culturelle. *L'Espace géographique*, 13(1), 33-34. <https://doi.org/10.3406/spgeo.1984.3890>
- Berque, A. (2003). Lieu. *EspacesTemps.net Revue électronique des sciences humaines et sociales*. <https://www.espacestems.net/articles/lieu-def1/>
- Berque, A. (2010). Logique des lieux de l'écoumène. *Communications*, 87(1), 17-26. <https://doi.org/10.3406/comm.2010.2617>
- Berrebi-Hoffmann, I. (2010). Les métamorphoses de l'intime. Repenser les relations entre le public et le privé au travail. *Empan*, 77(1), 13-17. <https://doi.org/10.3917/empa.077.0013>
- Bertho, R. (s. d.). *Du territoire au paysage, la Mission photographique de la DATAR et l'Observatoire photographique du paysage*.
- Bertho, R., Bailleul, H., d'Andrea, N., Guittet, C., Bectarte, H., Gagnebien, A., Chauvet., G., Greffier, L., & Tozzi, P. (2014). *Mon paysage au quotidien : Une pratique ordinaire ?* [Research Report]. MEDDE ; Université Rennes 2 Laboratoire ESO ; Université Bordeaux 3 - Michel de Montaigne. <https://hal.science/hal-02953288>
- Bertrand, G. (1978). Le paysage entre la Nature et la Société. *Revue géographique des Pyrénées et du Sud-Ouest. Sud-Ouest Européen*, 49(2), 239-258. <https://doi.org/10.3406/rgpso.1978.3552>
- Bertuccelli, J. L. (Réalisateur). (1974). *Le droit à la ville de Henri Lefebvre, un film de Jean Louis Bertuccelli, 1974* [Documentaire]. Centre de création industrielle, département de l'Etablissement Public du Centre Beaubourg. <https://www.youtube.com/watch?v=Bz8nw9mnJQ8>
- Besse, J.-M. (2006, décembre 14). *L'espace public : Espace politique et paysage familial*. Rencontres de l'espace public, Lille Métropole Communauté Urbaine. <https://shs.hal.science/halshs-00191977>
- Besse, J.-M., & Géographie-cités, U. (2010). *Le paysage, espace sensible, espace public*.
- Bidet, A., Boutet, M., Chave, F., Gayet-Viaud, C., & Le Méner, E. (2015). Publicité, sollicitation, intervention. *SociologieS*. <https://doi.org/10.4000/sociologies.4941>
- Billiard, I. (1986). L'espace public. *Les Annales de la Recherche Urbaine*, 32(1), 87-94. <https://doi.org/10.3406/aru.1986.1279>

- Binet, J. (2016). « L'important c'est de participer », reste à savoir comment. *L'Observatoire*, 47(1), 76-79. <https://doi.org/10.3917/lobs.047.0076>
- Birkner, N., & Mix, Y.-G. (2014). Qu'est-ce que l'espace public ? Histoire du mot et du concept. *Dix-huitième siècle*, 46(1), 285-307. <https://doi.org/10.3917/dhs.046.0285>
- Blanc, J.-N. (2001). Voir l'espace dans l'espace public / Distinguishing the 'space' within public spaces. *Géocarrefour*, 76(1), 59-67. <https://doi.org/10.3406/geoca.2001.2507>
- Blanchard, M. E. (1985). *In Search of the City : Engels, Baudelaire, Rimbaud*. Anma Libri.
- Blondiaux, L. (2001). Démocratie locale et participation citoyenne : La promesse et le piège. *Mouvements*, 18(5), 44-51. <https://doi.org/10.3917/mouv.018.0044>
- Body-Gendrot, S. (2010). Au hasard de l'espace public. *La Vie des idées*. <https://laviedesidees.fr/Au-hasard-de-l-espace-public.html>
- Boenisch, G. (2010). Bruno Marzloff, Le 5ème écran. Les médias urbains dans la ville 2.0. *Questions de communication*, 17, Article 17. <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.278>
- Boissière, T., & Mouawad, J. (2017, mars 1). *Beyrouth, entre cauchemar urbain et rêves utopiques*. Orient XXI. <https://orientxxi.info/magazine/beyrouth-entre-cauchemar-urbain-et-reves-utopiques.1738>
- Bolle De Bal, M. (2003). Reliance, déliance, liance : Émergence de trois notions sociologiques. *Sociétés*, 80(2), 99-131. <https://doi.org/10.3917/soc.080.0099>
- Bon, F. (1998). *Impatience*. Editions de Minuit.
- Bonfils, P. (2015). Immersion et environnements numériques : Une approche méthodologique par l'expérience vécue. *Questions de communication*, 27, Article 27. <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.9838>
- Bonitto-Donato, C. (2012). *Une lecture politique des ambiances urbaines : Entre hospitalité émancipatrice et stratégie disciplinaire*. 609. <https://shs.hal.science/halshs-00745869>
- Bontems, V. (Invité). (2018). Bachelard et La poétique de l'espace (1/4) [Émission]. In *L'espace, mode d'emploi*. France Culture - Radio France. <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/les-chemins-de-la-philosophie/bachelard-et-la-poetique-de-l-espace-9906232>
- Bordeaux, M.-C. (2015). Art, culture et participation : Entre utopie et illusion. *Les Cahiers de la SFSIC*, 11, 179.
- Bosqué, C. (2024). *Design pour un monde fini*. Premier Parallèle.
- Bost, S. (2021). Cartographies et balades urbaines : La mise en récit des quartiers populaires par leurs habitants - Retour d'expériences à partir d'un projet de valorisation touristique participative. *Bulletin de la Société Géographique de Liège*. <https://popups.uliege.be/0770-7576/index.php?id=6404>
- Bouchain, P. (2006). Une architecture de la transformation. In F. Kahn & F. L'extrait, *Nouveaux territoires de l'art* (Éditions Sujet-Objet, p. 259-262.). Éditions Sujet-Objet.

- Bouchardon, S., & Cailleau, I. (2018). Milieu numérique et « lettrés » du numérique. *Le français aujourd'hui*, 200(1), 117-126.  
<https://doi.org/10.3917/lfa.200.0117>
- Bourdaa, M. (2020, avril 6). Le Master CPNM-Transmedia [Billet]. *Narration Augmentée*. <https://doi.org/10.58079/ooju>
- Boutet, A., & Trémenbert, J. (2009). Mieux comprendre les situations de non-usages des TIC. Le cas d'internet et de l'informatique. Réflexions méthodologiques sur les indicateurs de l'exclusion dite numérique. *Les Cahiers du numérique*, 5(1), 69-100.
- Boutinet, J.-P. (2012). Mise en perspectives : Penser une anthropologie du projet. In *Anthropologie du projet* (p. 377-397). Presses Universitaires de France.  
<https://www.cairn.info/anthropologie-du-projet--9782130594611-p-377.htm>
- Bovill, M., & Livingstone, S. (2001). *Bedroom culture and the privatization of media use*.
- Breaugh, M. (2013). À quoi ressemble l'espace public plébéen ? *Cahiers Sens public*, 15-16(1-2), 39-53. <https://doi.org/10.3917/csp.015.0039>
- Brochot, A., & La Soudière, M. de. (2010). Pourquoi le lieu ? *Communications*, 87(1), 5-16. <https://doi.org/10.3406/comm.2010.2616>
- Brook, P. (1977). *L'Espace vide. Ecrits sur le théâtre ...* (Edition le Seuil).
- Brudny, M.-I. (2002). La sphère privée selon Hannah Arendt. *Champ psychosomatique*, 27(3), 9-12. <https://doi.org/10.3917/cpsy.027.0009>
- Brunet, Roger (avec Ferras, Robert & Théry, Hervé). (1992). *Les mots de la géographie : Dictionnaire critique / Roger Brunet, Robert Ferras, Hervé Théry*. RECLUS la Documentation française.
- Camp, J., & Chien, Y. T. (2000). The internet as public space : Concepts, issues, and implications in public policy. *ACM SIGCAS Computers and Society*, 30(3), 13-19. <https://doi.org/10.1145/572241.572244>
- Cantavella, A. J. (2017). Between Fiction and Reality : Maps and Cartographic Logic in the Works of Peter Sis. *Children's Literature in Education*, 48(1), 39-55. <https://doi.org/10.1007/s10583-016-9304-4>
- Capeller, W. (1999). Un Net Pas Très Net. Réflexions Sur la Criminalité Virtuelle. *Archives de Philosophie du Droit*, 43, 167-185.
- Cardon, D., & Levrel, J. (2009). La vigilance participative. Une interprétation de la gouvernance de Wikipédia. *Réseaux*, 154(2), 51-89.  
<https://doi.org/10.3917/res.154.0051>
- Caren, N., & Gaby, S. (2011). *Occupy Online : Facebook and the Spread of Occupy Wall Street* (SSRN Scholarly Paper 1943168).  
<https://doi.org/10.2139/ssrn.1943168>
- Carlos, A. F. A. (2012). Le droit à la ville comme projet de nouvelle société. *L'Homme & la Société*, 185-186(3-4), 65-81.  
<https://doi.org/10.3917/lhs.185.0065>
- Carmes, M., & Noyer, J.-M. (2014). Introduction. In *Devenirs urbains* (Presses des Mines, p. 21-42). [doi :10.4000/books.pressesmines.2367](https://doi.org/10.4000/books.pressesmines.2367)

- Caron, A. H., & Caronia, L. (2018a). Culture mobile : Les nouvelles pratiques de communication. In *Culture mobile : Les nouvelles pratiques de communication*. Presses de l'Université de Montréal.  
<https://doi.org/10.4000/books.pum.10413>
- Caron, A. H., & Caronia, L. (2018b). De nouveaux scénarios. In *Culture mobile : Les nouvelles pratiques de communication* (p. 19-42). Presses de l'Université de Montréal. <https://doi.org/10.4000/books.pum.10421>
- Carta, S. (2022). *Machine Learning and the City : Applications in Architecture and Urban Design*. John Wiley & Sons.
- Cary, P., & Delfini, A. (2019). La gentrification, stop ou encore ? Indétermination des processus urbains dans le quartier de Fives (Lille). *L'Homme & la Société*, 211(3), 155-181. <https://doi.org/10.3917/lhs.211.0155>
- Casalegno, F. (2000). *Les cybersocialites : Nouvelles formes d'interaction communautaire* [These de doctorat, Paris 5].  
<https://www.theses.fr/2000PA05H030>
- Casemajor, N., Lamoureux, È., & Racine, D. (2016). *Art participatif et médiation culturelle. Typologie et enjeux des pratiques*. <https://hal.science/hal-03197448>
- Catellani, A. (2022). Signes, sens et environnement. *Questions de communication*, 41, Article 41. <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.28863>
- Catroux, M. (2002). Introduction à la recherche-action : Modalités d'une démarche théorique centrée sur la pratique. *Les cahiers de l'APLIUT. Pédagogie et Recherche*, Vol. XXI N° 3, Article Vol. XXI N° 3.  
<https://doi.org/10.4000/apliut.4276>
- Cattan, N., & Leroy, S. (2010). La ville négociée : Les homosexuel(le)s dans l'espace public parisien. *Cahiers de géographie du Québec*, 54(151), 9-24.  
<https://doi.org/10.7202/044364ar>
- Caune, J. (s. d.). *La médiation culturelle : Une construction du lien social*.
- Cauquelin, A. (2013). De l'espace et des lieux. In *Le site et le paysage* (p. 73-87). Presses Universitaires de France.  
<https://www.cairn.info/le-site-et-le-paysage--9782130608950-p-73.htm>
- Cazal, R. (2014). Habiter. *Études, juillet-août(7)*, 53-62.  
<https://doi.org/10.3917/etu.4207.0053>
- Certeau, M. de, Giard, L., & Mayol, P. (1990). *L'invention du quotidien, tome 1 : Arts de faire*. FOLIO ESSAIS.
- Chadoin, O. (2014). « Les formes informent » : Le retour du symbolique dans la fabrique de la ville néolibérale. *Questions de communication*, 25, Article 25.  
<https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.8918>
- Chaker, R. (2013). Chroniques / La « dubaïsation » de Beyrouth : Urbanités. *Urbanites*.  
<https://www.revue-urbanites.fr/chroniques-la-dubaisation-de-beyrouth/>
- Chardel, P.-A., & Ribault, P. (2015). Imaginaires, technologies, société. Design et quête de sens. Retour sur un séminaire. *MCD : musiques & cultures digitales, Hors-série*, .

- Chattopadhyay, S. (2021). Hacking the urban code : Notes on durational imagination in city-making. In *Global Urbanism*. Routledge.
- Chadoir, P. (2008). Art public, arts de la rue, art urbain. *Études théâtrales*, 41-42(1-2), 183-191. <https://doi.org/10.3917/etth.041.0183>
- Chauvier, É. (2020). Manifeste pavillonnaire. *NECTART*, 10(1), 90-95. <https://doi.org/10.3917/nect.010.0090>
- Chevance, É. (2021). Que peuvent les artistes ? *L'Observatoire*, 57(1), 65-68. <https://doi.org/10.3917/lobs.057.0065>
- Choay, F. (1985). Production de la ville, esthétique urbaine et architecture,. In M. Roncayolo & G. Duby, *La ville aujourd'hui* (p. 232-279). Seuil.
- Choay, F., & Alfonso, E. d'. (2004). *Espacements : L'évolution de l'espace urbain en France* (Illustrated édition). Skira.
- Choay, F., & Merlin, P. (1990). *Dictionnaire de l'urbanisme, de l'aménagement, du logement et de l'environnement*. puf.
- Cities of the imagination : Science fiction, urban space, and community engagement in urban planning. (2011). *Futures*, 43(4), 424-431. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2011.01.005>
- Citton, Y. (2014). *Pour une écologie de l'attention*. Média Diffusion.
- Clément, G. (s. d.). *Manifeste du Tiers paysage*. Consulté 20 octobre 2023, à l'adresse
- Collectif. (2015). *La société des voisins : Partager un habitat collectif*. Éditions de la Maison des sciences de l'homme.
- Collin, F. (1986). Du privé et du public. *Les cahiers du GRIF*, 33(1), 47-68. <https://doi.org/10.3406/grif.1986.1682>
- Comhaire, G. (2012). Activisme urbain et politiques architecturales à Bruxelles : Le tournant générationnel. *L'Information géographique*, 76(3), 9-23. <https://doi.org/10.3917/lig.763.0009>
- Costa, G. S. da. (2015). *Reconexão de espaços degradados à cidade por meio da reconversão de uso de vazios industriais : O caso do IV distrito de Porto Alegre*. <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/122532>
- Costes, L. (2010). Le Droit à la ville de Henri Lefebvre : Quel héritage politique et scientifique ? *Espaces et sociétés*, 140-141(1-2), 177-191. <https://doi.org/10.3917/esp.140.0177>
- Crang, M. (2000). Public Space, Urban Space and Electronic Space : Would the Real City Please Stand Up? *Urban Studies*, 37(2), 301-317. <https://doi.org/10.1080/0042098002203>
- Crozat, S. (s. d.). *La thèse TAC ou « l'école de Compiègne »*.
- Cullen, G. (1961). *The Concise Townscape* (Reprint édition). Architectural Press.
- Dacheux, É. (2019). Présentation générale : L'espace public : un concept clef de la démocratie. In *L'espace public* (p. 5-12). CNRS Éditions.
- Dacheux, E., & Rouquette, S. (s. d.). *Internet est-il un espace public ?*
- Dahlgren, P., & Relieu, M. (2000). L'espace public et l'internet. Structure, espace et communication. *Réseaux. Communication - Technologie - Société*, 18(100), 157-186. <https://doi.org/10.3406/reso.2000.2217>

- Dal Bosco, M. G. (2003). *Democracia, Direitos Humanos e Mínimo Ético na América Latina*. 8(2), 429-458.
- Damasio, A. (2021). *Alain Damasio : « le décrochage technologique se traduira par un plaisir de vivre beaucoup plus intense »* (J. Leprovost) [GoodPlanet Mag].  
<https://www.futura-sciences.com/planete/actualites/environnement-alain-damasio-decrochage-technologique-traduira-plaisir-vivre-beaucoup-plus-intense-86224/>
- Damme, S. V. (2022). Farewell Habermas ? Deux décennies d'études sur l'espace public. *Les Dossiers du Grihl, Hors-série n°1*, Article Hors-série n°1.  
<https://doi.org/10.4000/dossiersgrihl.682>
- de Beauvoir, S. (2020). La Phénoménologie de la perception de Maurice Merleau-Ponty. *Philosophie*, 144(1), 7-10.  
<https://doi.org/10.3917/philo.144.0007>
- Debord, G. (1996). *La société du spectacle*. Gallimard.
- Deckmyn, C. (2020). *Lire la ville—Manuel pour une hospitalité de l'espace public* (Dominique Carre). La Découverte.
- Declerck, G. (2011). Physique de l'espace et phénoménologie de l'espace. *Philosophia Scientiæ*, 15-3(3), 197-219.  
<https://doi.org/10.4000/philosophiascientiæ.694>
- Delage, A. (2004). La rue : Espace public, quel(s) public(s) ? *Tracés. Revue de Sciences humaines*, 5, Article 5. <https://doi.org/10.4000/traces.3163>
- Deleuze, G. (2016, août 1). *Qu'est-ce que l'acte de création ?* Le Monde diplomatique. <https://www.monde-diplomatique.fr/mav/148/DELEUZE/56032>
- del Valle, F. X., & Thimonier, C. (2019). *Concevoir une architecture, Phénoménologie de la perception spatiale*.
- Deparis, M., & Voropanova, E. (2021). Le rapport à l'espace et au temps du consommateur connecté en mobilité. In R. Perrigot (Éd.), *Retailing et localisation : Une approche multidisciplinaire* (p. 325-343). Presses universitaires de Provence. <https://doi.org/10.4000/books.pup.31683>
- Dessouroux, C. (2003). La diversité des processus de privatisation de l'espace public dans les villes européennes. *Belgeo. Revue belge de géographie*, 1, Article 1. <https://doi.org/10.4000/belgeo.15293>
- de Waal, M., de Lange, M., & Bouw, M. (2020). The hackable city. In K. S. Willis & A. Aurigi (Éds.), *The Routledge Companion to Smart Cities* (1<sup>re</sup> éd., p. 351-366). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315178387-24>
- Dewey, J. (1995). *L'art comme expérience* (2010<sup>e</sup> éd.). Gallimard.
- Dewey, J., Cometti, J.-P., & Zask, J. (2012). *Expérience et nature*. Gallimard.
- Di Méo, G. (1998). De l'espace aux territoires : Éléments pour une archéologie des concepts fondamentaux de la géographie. *L'Information Géographique*, 62(3), 99-110. <https://doi.org/10.3406/ingeo.1998.2586>
- Didion, J., & Leonard, J. (2006). *We Tell Ourselves Stories in Order to Live : Collected Nonfiction; Introduction by John Leonard*. Everyman's Library.

- Dire la ville c'est faire la ville : La performativité des discours sur l'espace urbain. (2017). In Y. Fijalkow (Éd.), *Dire la ville c'est faire la ville : La performativité des discours sur l'espace urbain*. Presses universitaires du Septentrion. <https://doi.org/10.4000/books.septentrion.13181>
- Donnat, O. (2009). Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique. *Éléments de synthèse 1997-2008. Culture études*, 5(5), 1-12. <https://doi.org/10.3917/cule.095.0001>
- Douay, N. (2012). L'activisme urbain à Montréal : Des luttes urbaines à la revendication d'une ville artistique, durable et collaborative. *L'Information géographique*, 76(3), 83-96. <https://doi.org/10.3917/lig.763.0083>
- Doueïhi, M. (2011). Un humanisme numérique. *Communication & langages*, 167(1), 3-15. <https://doi.org/10.4074/S033615001101101X>
- d'Ouille, T. T. (2016, décembre 23). *Que deviennent l'action politique et l'espace public ? (La condition humaine à l'époque numérique 4 et 5/7)*. Entre passé et futur. <http://www.ttoarendt.com/2016/12/que-deviennent-l-action-politique-et-l-espace-public-la-condition-humaine-a-l-epoque-numerique-4/7.html>
- Dumont, M. (2006). Espace et lieu. La perspective de l'expérience de Yi-Fu Tuan. *Lieux Communs - Les Cahiers du LAUA*, 215-218.
- Dumouch, R. (2009). *L'exploration dans les mondes virtuels, objet de curiosité géographique et source d'études phénoménologiques*. <https://hal.science/hal-00418951>
- Dunn, N. (2018). *Urban Imaginaries and the Palimpsest of the Future* (p. 375-386). <https://doi.org/10.4324/9781315163956-28>
- El Samrani, M. (2023a). Actes imaginatifs urbains : Pratiques artistiques et ambiances en partages. *Sociétés*, 159(1), 97-108. <https://doi.org/10.3917/soc.159.0097>
- El Samrani, M. (2023b). Artistic (and) Digital Urban Mediation as Incubators of New Inclusive Public Spaces : The Case of Beirut. In P. Chrabieh, *Culture and Digital Transformation : Challenges and Opportunities for Southwest Asia and North Africa* (p. 110). Dar al-Kalima University Press.
- Elhadj, N. (s. d.). *Graffiti creates positive human rights narratives in Lebanon*. OpenGlobalRights. Consulté 8 janvier 2023, à l'adresse <https://www.openglobalrights.org/graffiti-creates-positive-human-rights-narratives-in-lebanon/>
- El-Khatib, W. (2015). Introduction à la recherche action. *Liaisons*. [https://www.academia.edu/40110422/Introduction\\_%C3%A0\\_la\\_recherche\\_action](https://www.academia.edu/40110422/Introduction_%C3%A0_la_recherche_action)
- Enegrén, A. (1984). De l'espace public à la société naturelle. In *La Pensée politique de Hannah Arendt* (p. 68-94). Presses Universitaires de France. <https://www.cairn.info/la-pensee-politique-de-hannah-arendt--9782130383987-p-68.htm>

- ENSAPVS (Réalisateur). (2020, novembre 18). *Conférence Axelle Grégoire et Alexandra Arènes « Terra Forma, enquêtes sur les paysages fantômes »* [Enregistrement vidéo]. <https://www.youtube.com/watch?v=8I8frkAi4RU>
- Escorne, M. (2015). *Art à même la ville*. Presses Universitaires Bordeaux.
- Etienne, K. (2023, juin 29). « *L'imaginaire influence ou détermine certaines de nos actions* » [Usbek et Rica]. <https://usbeketrica.com/fr/article/l-imaginaire-influence-ou-determine-certaines-de-nos-actions>
- Fagnoni, É. (2021). Tourisme et patrimoine dans l'espace urbain : Repenser les cohabitations. *Bulletin de la Société Géographique de Liège*. <https://popups.uliege.be/0770-7576/index.php?id=6200>
- Farah, J. (2015). Projets, arrangements et controverses sur la ligne de démarcation à Beyrouth. *Hérodote*, 158(3), 93-111. <https://doi.org/10.3917/her.158.0093>
- Farah, J., & Kashmar, Z. (2022). Les espaces publics d'une ville fragmentée entre arrangements et controverses. *Méditerranée. Revue géographique des pays méditerranéens / Journal of Mediterranean geography*, 134, Article 134. <https://doi.org/10.4000/mediterranee.14025>
- Farge, A. (1997, août 31). Y-a-t-il un espace public populaire? *multitudes*. <https://www.multitudes.net/Y-a-t-il-un-espace-public/>
- Faubert, J. (2012). *Corps critiques : Parcours sonores urbains artistiques et espace public*. 429. <https://shs.hal.science/halshs-00745861>
- Fauquet, J., Masselot, B., & Gay, A. (2023). *Design Fictions : Vers une aviation raisonnée dans une société raisonnée* [Report, ENAC]. <https://enac.hal.science/hal-04077690>
- Feildel, B. (2013). Vers un urbanisme affectif. Pour une prise en compte de la dimension sensible en aménagement et en urbanisme. *Norois. Environnement, aménagement, société*, 227, Article 227. <https://doi.org/10.4000/norois.4674>
- Ferentinou, V. (2017). The Quest for the Marvellous : Pierre Mabillet's *Le Miroir du Merveilleux* (1940), Surrealism and Art Theory. In *The Quest for the Marvellous : Pierre Mabillet's Le Miroir du Merveilleux (1940), Surrealism and Art Theory* (p. 205-224). De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110569230-015>
- Fernandes, A. C. (2014). *Cemitérios industriais : Contribuição para a análise espacial da metrópole de Porto Alegre - RS/ Brasil*. <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/106342>
- Fevry, S., & Vanneste, D. (2018). Art, médiation culturelle et territoires. *Les Politiques Sociales*, 3-4(2), 4-12. <https://doi.org/10.3917/lps.183.0004>
- Firmino, R., & Duarte, F. (2010). Manifestations and implications of an augmented urban life. *The International Review of Information Ethics*, 12, 27-34. <https://doi.org/10.29173/irrie266>
- Fleury, A. (2009). Espaces publics et environnement dans les politiques urbaines à Paris et à Berlin. *Annales de géographie*, 669(5), 522-542. <https://doi.org/10.3917/ag.669.0522>

- Fleury, A., & Wuest, L. (2016). Vers de nouveaux modes de production des espaces publics à Paris ? Réflexions à partir du projet Réinventons nos places. *Métropolitiques*. <https://core.ac.uk/reader/47323210>
- Flichy, P. (2004). L'individualisme connecté entre la technique numérique et la société. *Réseaux*, 124(2), 17-51.
- Fontan, J.-M. (2008). Développement territorial et innovation sociale : L'apport polanyien. *Revue Interventions économiques. Papers in Political Economy*, 38, Article 38. <https://doi.org/10.4000/interventionseconomiques.369>
- Forest, F. (1992). Thématiser l'espace-temps comme pratique artistique. *Sciences de la Société*, 26(1), 41-46. <https://doi.org/10.3406/sciso.1992.1022>
- Fort, P. (2020, septembre 22). Appel à Contribution Bulletin de la Société Géographique de Liège : "Tourisme et Patrimoine dans l'espace urbain : repenser les cohabitations" (date limite : 30 septembre 2020) [Billet]. *Carnet de veille UMR AUSser*. <https://umrausser.hypotheses.org/17235>
- Fórum de pró-reitores de extensão das instituições públicas de educação superior brasileiras (FORPROEX). Política Nacional de Extensão Universitária Gráfica da UFRGS, Porto Alegre, RS. (2012). 7.*
- Fossier, A. (2003). L'île : Un espace ou un territoire ? *Tracés. Revue de Sciences humaines*, 3, Article 3. <https://doi.org/10.4000/traces.3593>
- Foucault, M. (2009). *Le corps utopique : Suivi de Les hétérotopies*. Éditions Lignes.
- Frakes, N. (2019, novembre 4). *Lebanon's revolutionary art flourishes despite culture sector strike - Al-Monitor : Independent, trusted coverage of the Middle East*. Al-Monitor. <https://www.al-monitor.com/originals/2019/11/lebanons-revolutionary-art-flourishes-despite-culture-secto.html>
- Freydefont, M. (2017). *Petit traité de scénographie*. Joca Seria.
- Galhardo, J. (2018). Façonner un lieu dans la ville et une singularité de la marque urbaine : Exemple des usages des images photographiques dans le quartier de la Mouraria à Lisbonne. *Confins. Revue franco-brésilienne de géographie / Revista franco-brasileira de geografia*, 36, Article 36. <https://doi.org/10.4000/confins.14394>
- Galland, D. B. (s. d.). *Espaces virtuels : La fin du territoire ?*
- Gamboni, D. (s. d.). *Voir double : Théorie de l'image et méthodologie de l'interprétation*.
- Ganczarek, J., Ruggieri, V., Nardi, D., & Olivetti Belardinelli, M. (2015). Intersection of reality and fiction in art perception : Pictorial space, body sway and mental imagery. *Cognitive Processing*, 16(1), 233-236. <https://doi.org/10.1007/s10339-015-0702-0>
- Garcin-Marrou, I. (2018). Espace public et production de l'information. *Études de communication. langages, information, médiations*, 50, Article 50. <https://doi.org/10.4000/edc.7615>
- Garnier, J.-P. (2008). Scénographies pour un simulacre : L'espace public réenchanté. *Espaces et sociétés*, 134(3), 67-81. <https://doi.org/10.3917/esp.134.0067>

- Garnier, J.-P. (2014). Le droit à la ville de Henri Lefebvre à David Harvey. Entre théorisations et réalisation. *L'Homme & la Société*, 191(1), 59-70. <https://doi.org/10.3917/lhs.191.0059>
- Gauché, E. (2015). Le paysage existe-t-il dans les pays du Sud ? Pistes de recherches sur l'institutionnalisation du paysage. *VertigO - la revue électronique en sciences de l'environnement*, Volume 15 Numéro 1, Article Volume 15 Numéro 1. <https://doi.org/10.4000/vertigo.16009>
- Gauthier, M. (2009). Gouverner la ville. Les voies urbaines de la démocratie moderne, Thierry Oblet, Les Presses Universitaires de France, Le lien social, Paris, 2005, 306 pages. *Canadian Journal of Political Science/Revue Canadienne de Science Politique*, 42(2), 557-560. <https://doi.org/10.1017/S0008423909090593>
- Gergen, K. (2002). *The challenge of absent presence*.
- Gibout, C. (2009). L'espace public comme lieu de transactions sociales. Une lecture à partir des pratiques de loisirs urbains. *Pensée plurielle*, 20(1), 153-165. <https://doi.org/10.3917/pp.020.0153>
- Goffman, E. (2017). *Interaction Ritual : Essays in Face-to-Face Behavior*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203788387>
- Gonzalez, A. (2015). Le dispositif : Pour une introduction. *Marges. Revue d'art contemporain*, 20, Article 20. <https://doi.org/10.4000/marges.973>
- Greco, E., & Theodorescu, D. (1983). Continuité et discontinuité dans l'utilisation d'un espace public : L'exemple de Poseidonia-Paestum. *Publications de l'École Française de Rome*, 66(1), 93-104.
- Greenfield, A. (2007). *Every[ware] : La révolution de l'ubimedia*. FYP editions.
- Greenpeace France (Réalisateur). (2017, novembre 9). *Orizon, la start-up qui parie sur le réchauffement climatique* [Enregistrement vidéo]. <https://www.youtube.com/watch?v=9vn0wJgm9ko>
- Grégoire, A., Arènes, A., & Aït-Touati, F. (2023). *TERRA FORMA* (Éditions B42). Éditions B42.
- Gretter, S., Yadav, A., & Gleason, B. (2017). Walking the Line between Reality and Fiction in Online Spaces : Understanding the Effects of Narrative Transportation. *Journal of Media Literacy Education*, 9(1), 1-21.
- Grossetti, M. (2014). Que font les réseaux sociaux aux réseaux sociaux ? Réseaux personnels et nouveaux moyens de communication. *Réseaux*, 184-185(2-3), 187-209. <https://doi.org/10.3917/res.184.0187>
- Guattari, F. (1989). *Les trois écologies* (Éditions Lignes). Éditions Lignes.
- Guillaume, M. (2000). La maîtrise virtuelle de l'espace réel. *Réseaux. Communication - Technologie - Société*, 18(100), 59-79. <https://doi.org/10.3406/reso.2000.2212>
- Guillot, L. (2019). Et si l'innovation était du côté de l'action publique ? *NECTART*, 9(2), 32-41. <https://doi.org/10.3917/nect.009.0032>
- Gunthert, A. (2018). La visibilité des anonymes. *Questions de communication*, 34, Article 34. <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.15693>

- Gwiazdzinski, L. (2015a). Des tramways nommés désirs. Entre design et urbanisme fictionnel des réseaux de transport. *Métropolitiques*.  
<https://shs.hal.science/halshs-01247869>
- Gwiazdzinski, L. (2015b). *Le design territorial nouvelle frontière de l'action publique* (p. 470). La Documentation française.  
<https://shs.hal.science/halshs-01247792>
- Gwiazdzinski, L. (2016). Petite fabrique géo-artistique des espaces publics et des territoires. *L'Observatoire*, 48(2), 32-38. <https://doi.org/10.3917/lobs.048.0032>
- Haber, S. (2012). Un espace public néocapitaliste ? Habermas, un demi-siècle après. *Variations. Revue internationale de théorie critique*, 16, Article 16.  
<https://doi.org/10.4000/variations.204>
- Habermas, J. (1988). *L'espace public*. Editions Payot & Rivages.
- Habermas, J. (1992). « L'espace public », 30 ans après. *Quaderni*, 18(1), 161-191.  
<https://doi.org/10.3406/quad.1992.977>
- Halpern, C. (2012). *Jürgen Habermas, Axel Honneth : Comment vivre ensemble*. 29(12), 21-21. <https://doi.org/10.3917/gdsh.029.0021>
- Hampton, K. N., Livio, O., & Sessions Goulet, L. (2010). The Social Life of Wireless Urban Spaces : Internet Use, Social Networks, and the Public Realm. *Journal of Communication*, 60(4), 701-722.  
<https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2010.01510.x>
- Hanna, C., & Petiteau, J.-Y. (2015). Le projet n'est plus là où il était ! Projets participatifs et déplacement du rôle de l'architecte. *Lieux Communs - Les Cahiers du LAUA*, 17, 258.
- Harvey, D. (2010). *Géographie et capital—Vers un matérialisme historico-géographique* (Ed. Syllepse).
- Hassenzahl, M., Eckoldt, K., Diefenbach, S., Laschke, M., Lenz, E., & Kim, J. (2013). Designing Moments of Meaning and Pleasure. Experience Design and Happiness. *International Journal of Design*, 7, 21-31.
- Holland, J. (2014). « Beirut Speaks » : New Graffiti Sub-Cultures of Beirut, Lebanon. *Arkansas: University of Arkansas ProQuest Dissertations Publishing*. <https://scholarworks.uark.edu/etd/2269>
- Holtham, C. (s. d.). *Designing spaces for knowledge work – can the use of fiction help construct new realities?*
- Houghton, K. (2010). Augmenting public urban spaces : The impact of the digital future on the design of public urban spaces. *Utopia 2010 PIA Queensland State Planning Conference*, 19-23.  
<http://www.planning.org.au/qldcontent/2010-state-conference>
- Howes, D. (2003). *Sensual Relations* (University of Michigan Press). University of Michigan Press.
- HowlRound Theatre Commons (Réalisateur). (2016, décembre 27). *Reclaiming the Public Space—IETM Satellite Beirut* [Enregistrement vidéo].  
<https://www.youtube.com/watch?v=IIFQPhufTPg>

- Humbert, J.-P. (2007). *Les mondes de la cyberdélinquance et images sociales du pirate informatique* [Phdthesis, Université Paul Verlaine - Metz].  
<https://hal.univ-lorraine.fr/tel-01749001>
- IFPO. (s. d.). *Une « possibilité de Beyrouth » Projections utopiques et initiatives citoyennes – Institut français du Proche-Orient (Ifpo)*. Consulté 4 janvier 2023, à l'adresse <https://www.ifporient.org/seminaire-une-possibilite-de-beyrouth/>
- Images et imaginaires dans la ville à l'époque moderne. (1998). In C. Petitfrère (Éd.), *Images et imaginaires dans la ville à l'époque moderne*. Presses universitaires François-Rabelais. <https://books.openedition.org/pufr/1986>
- Inc, I. T. (2005). *Annual Review of Information Science and Technology*. Information Today, Inc.
- Ioannides, D., & Petridou, E. (2021). Street Art and the 'Right to the City' in a Fragmented Metropolis : The Case of Beirut. *Montreal Architectural Review*, 7. <https://mar.mcgill.ca/article/view/69>
- Jacob, A. (1987). Jürgen Habermas, Théorie de l'agir communicationnel (1981). Tome I, Rationalité de l'agir et rationalisation de la société, Jean-Marc Ferry (Trad.) ; Tome II, Critique de la raison fonctionnaliste, Jean-Louis Schegel (Trad.), Paris, Fayard, 1987. *L'Homme et la société*, 85(3), 189-189.
- Jacobs, J. (1992). *The Death and Life of Great American Cities* (Reissue edition). Vintage.
- Jauréguiberry, F. (2016). *Réalité augmentée et espace intelligent : Un nouvel environnement hybride*. pp.185.
- Javanshir, R., Carroll, B., & Millard, D. (2017). *The Structure of Transmedia Storytelling : A Case Study of 19 Reinos*. ACM Conference on Hypertext & Social Media.
- Jenkins, H. (01-23). Transmedia storytelling. *Technology review*.  
[www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling](http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling)
- Joanny, J. (2015). Au creux des villes, des utopies en actes. Le cas des lieux culturels intermédiaires. *Communication et organisation. Revue scientifique francophone en Communication organisationnelle*, 48, Article 48.  
<https://doi.org/10.4000/communicationorganisation.5053>
- Jodelet, D. (1989). *Les représentations sociales : Un domaine en expansion* (p. 47-78).
- Joseph, I. (1984). *Le passant considérable : Essai sur la dispersion de l'espace public*. FeniXX réédition numérique.
- Joseph, I. (1992). L'espace public comme lieu de l'action. *Les Annales de la Recherche Urbaine*, 57(1), 211-217. <https://doi.org/10.3406/aru.1992.1716>
- Joseph, I. (2004). Goffmann et l'écologie urbaine. *Les Annales de la Recherche Urbaine*, 95(1), 130-133. <https://doi.org/10.3406/aru.2004.2545>
- Jouët, J. (2000). Retour critique sur la sociologie des usages. *Réseaux. Communication - Technologie - Société*, 18(100), 487-521.  
<https://doi.org/10.3406/reso.2000.2235>

- Jouffray, C. (2018). L'approche DPA-PC. In *Développement du pouvoir d'agir des personnes et des collectifs: Vol. 2e éd.* (p. 17-30). Presses de l'EHESP.  
<https://doi.org/10.3917/ehesp.jouff.2018.01.0017>
- Kammer, É. (s. d.). *Usages et représentations de l'espace public urbain dans le contexte du Festival International de Jazz de Montréal.*
- Karam, D. (2020). BEIRUT STREET ART: PAINTING A REVOLUTION. *NUART JOURNAL*, 2(2), 108-116.
- Kaufmann, L. (2019). Sur The Fall of the Public Man de Richard Sennett. *Questions de communication*, 36, Article 36.
- Kellenberger, S. (2008). L'image de la ville dans les interventions d'artistes engagés dans les mouvements sociaux. *Culture & Musées*, 12(1), 65-88.  
<https://doi.org/10.3406/pumus.2008.1486>
- Kempf, A. (2015). Pour une sociologie du cyberspace. *Revue Défense Nationale*, 785(10), 77-82. <https://doi.org/10.3917/rdna.785.0077>
- Khayat, T. (2002). La rue, espace réservé : Voituriers et vigiles dans les nouvelles zones de loisirs à Beyrouth. *Géocarrefour*, 77(3), 283-288.  
<https://doi.org/10.3406/geoca.2002.2753>
- Knauf, A. (2005). L'interaction acteur – système d'information au cœur de la dynamique d'un dispositif d'intelligence territoriale. *Informations, Savoirs, Décisions et Médiations [Informations, Sciences for Decisions Making ]*, 22(272). <https://inria.hal.science/inria-00180159>
- Kobeissi, D. (s. d.). *Resistance and Power : The Street Art of Lebanon—Arab America*. Consulté 8 janvier 2023, à l'adresse  
<https://www.arabamerica.com/the-street-art-of-lebanon/>
- Koeck, R. (2012). Cine-scapes. *Cine-scapes*, 12.
- Kokkos, Y. (2017). Rendre visible l'invisible. In M. Freydefont, *Petit traité de la scénographie*. Joca Seria.
- Korosec-Serfaty, P. (s. d.). *La Sociabilité publique et ses territoires—Places et espaces publics urbains*.
- Krewani, A. (2017). Urban Hacking and Its “Media Origins”. *Digital Culture & Society*, 3(1), 139-146. <https://doi.org/10.14361/dcs-2017-0109>
- Kristensen, S. (2006). Maurice Merleau-Ponty, une esthétique du mouvement. *Archives de Philosophie*, 69(1), 123-146.
- Krutka, D., Nowell, S., & McMahon Whitlock, A. (2017). Towards a social media pedagogy : Successes and shortcomings in educative uses of Twitter with teacher candidates. *Journal of Technology and Teacher Education*, 25, 215-240.
- La Rocca, F. (2013). *La ville dans tous ses états*. CNRS Editions.  
<https://journals.openedition.org/lectures/11689>
- Labbé, M. (2019). *Reprendre place Contre l'architecture du mépris* (Payot).
- Lachaux, J.-P. (2014a). Chapitre 5. L'économie cérébrale de l'attention. In *L'économie de l'attention* (p. 109-120). La Découverte.  
<https://doi.org/10.3917/dec.citto.2014.01.0109>

- Lachaux, J.-P. (2014b). L'économie cérébrale de l'attention. In *L'économie de l'attention* (p. 109-120). La Découverte.  
<https://doi.org/10.3917/dec.citto.2014.01.0109>
- Lafforgue, L. (2021). L'art dans l'espace public : Vigie du monde. *L'Observatoire*, 57(1), 106-108. <https://doi.org/10.3917/lobs.057.0106>
- Laguarda, A. (2011). Art et Politique : Reconquérir usage et expérience. *Emulations - Revue de sciences sociales*, 9, Article 9.  
<https://doi.org/10.14428/emulations.009.004>
- Lambilliotte, S. (2013, septembre 24). LéA, un lieu, des lieux ? Qu'est-ce qu'un "lieu" ? [Billet]. *Le blog du réseau des léa-ifé*.  
<https://reseaulea.hypotheses.org/593>
- Lamizet, B. (1999). *La médiation culturelle*. L'Harmattan.
- Lamoureux, È. (2008). La médiation culturelle et l'engagement : Des pratiques artistiques discordantes. *Lien social et Politiques*, 60, 159-169.  
<https://doi.org/10.7202/019453ar>
- Latour, B. (2021). Comment les arts peuvent-ils nous aider à réagir à la crise politique et climatique ? *L'Observatoire*, 57(1), 23-26.  
<https://doi.org/10.3917/lobs.057.0023>
- Laudati, P. (2015). Images de la ville : Construits de sens par les agents. *Epistémè : revue internationale de sciences humaines et sociales appliquées / 에피스테메, Writing, narrative, Senses and Images of Urban Space*(13), 135-153.
- Le Brun-Cordier, P. (2019). Des artistes créateurs d'urbanités. *Klaxon*, 11, 5-22.
- Lefebvre, H. (1967). Le droit à la ville. *L'Homme et la société*, 6(1), 29-35.  
<https://doi.org/10.3406/homso.1967.1063>
- Lefebvre, H. (1974). La production de l'espace. *L'Homme et la société*, 31(1), 15-32. <https://doi.org/10.3406/homso.1974.1855>
- Leguay, J.-P. (2019). Places publiques, réseaux de communication, espaces libres, lieux privés. In *Terres urbaines : Places, jardins et terres incultes dans la ville au Moyen Âge* (p. 11-47). Presses universitaires de Rennes.  
<https://doi.org/10.4000/books.pur.121011>
- Leite, J. M. de V. (2010). *Médiations technologiques dans la ville : De l'expérience de l'espace urbain aux formes d'interactions sociales hybrides* [These de doctorat, Paris 5]. <https://www.theses.fr/2010PA05H035>
- Leroi-Gourhan, A. (1945). *Milieu et techniques*. Éditions Albin Michel.
- Létourneau, A. (2001). Remarques sur le journalisme et la presse au regard de la discussion dans l'espace public. In P. J. Brunet, *L'éthique dans la société de l'information* (p. 47-71). Presses Université Laval, L'Harmattan.
- Lévy, J. (1997). De territoires et de réseaux. *Quaderni*, 31(1), 135-139.  
<https://doi.org/10.3406/quad.1997.1180>
- Lévy, J., & Lussault, M. (2003). *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*. Belin.  
<https://www.espacestems.net/articles/dictionnaire-de-la-geographie-et-de-lespace-des-societes/>

- Ling, R. (2008). Mobile telephones and the disturbance of the public sphere. *Europe*.  
[https://www.academia.edu/2933684/Mobile\\_telephones\\_and\\_the\\_disturbance\\_of\\_the\\_public\\_sphere](https://www.academia.edu/2933684/Mobile_telephones_and_the_disturbance_of_the_public_sphere)
- Lits, M. (2014). L'espace public : Concept fondateur de la communication. *Hermès, La Revue*, 70(3), 77-81. <https://doi.org/10.3917/herm.070.0075>
- Lucas, J.-F. (2019). Pour une fabrique des imaginaires de la Smart City. *Etudes digitales*. <https://doi.org/10.15122/isbn.978-2-406-09563-7>
- Lussault, M. (2018). La Smart City, nouvel imaginaire urbain. *Textes et documents pour la classe*, 1115.
- Luyat, M., & Regia-Corte, T. (2009). Les affordances : De James Jerome Gibson aux formalisations récentes du concept. *L'Année psychologique*, 109(2), 297-332. <https://doi.org/10.3917/anpsy.092.0297>
- Maalsen, S. (2022). The hack : What it is and why it matters to urban studies. *Urban Studies*, 59(2), 453-465. <https://doi.org/10.1177/0042098020986300>
- Mabillot, V. (2012). Le wiki : Un dispositif d'écriture « émergente » publique et coopérative ? *Communication & langages*, 174(4), 69-84.  
<https://doi.org/10.4074/S0336150012014068>
- Macé, M. (2019). *Nos cabanes*. Edition Verdier.
- Maffesoli, M. (s. d.). Reliance et triplicité. *Religiologiques*.
- Magne, E. (1908). *L'esthétique des villes*. inFolio.
- Magnoli, M. M. E. M. (1982). *Espaços livres e urbanização : Uma introducao a aspectos da paisagem metropolitana*.  
<https://repositorio.usp.br/item/000716857>
- Maigret, É. (2015). Les théories de l'espace public. De Kant à la télérealité. In *Sociologie de la communication et des médias* (p. 215-236). Armand Colin.  
<https://doi.org/10.3917/arco.maigr.2015.01.0215>
- Maleki, K. (2014). Espace public et culture scientifique. *Sciences de la société*, 91, Article 91. <https://doi.org/10.4000/sds.1456>
- Mamou, K. (2013). Photographie et film dans les projets urbains participatifs : Mont(r)er l'image d'un habitant actif ? *Participations*, 7(3), 151-172.  
<https://doi.org/10.3917/parti.007.0151>
- Manovich, L. (2006). *The Poetics of Augmented Space*.
- Marcellini, A., & Miliani, M. (1999). Lecture de Goffman. *Corps et culture*, Numéro 4, Article Numéro 4. <https://doi.org/10.4000/corpsetculture.641>
- Marchand, D., Bailly, É., Casal, A., & Dias, P. (2021). Impact des transitions urbaine et numérique sur la représentation des lieux. *Développement durable et territoires. Économie, géographie, politique, droit, sociologie*, Vol. 12, n°2, Article Vol. 12, n°2. <https://doi.org/10.4000/developpementdurable.18469>
- Marin, L. (1973). Du corps au texte : Propositions métaphysiques sur l'origine du récit. *Esprit (1940-)*, 423 (4), 913-928.
- Marinier, L. (2021). Naissance, vie et fin des œuvres. Les temps de l'art dans l'espace public. *L'Observatoire*, 57(1), 109-112.  
<https://doi.org/10.3917/lobs.057.0109>

- Martel, F. (2014). *Smart—Enquête sur les internets* (Stock).
- Martel, G. (2016). *La parole publique*. Presses de l'Université Laval.
- Martínez Gutiérrez, E. M. (2009). Images et imaginaires de la grande ville : Variations sur une symphonie urbaine. *Sociétés*, 103(1), 33-46. Cairn.info. <https://doi.org/10.3917/soc.103.0033>
- Marzloff, B. (2009). *Le 5e écran, les médias urbains dans la ville 2.0*. PEARSON.
- Massey, D. B. (2005). *For Space*. 1-232.
- Mathieu, I. (2012). Jeu de rôles. La médiation culturelle comme facteur de transformation sociale. In P. F. Bonnet F. (Éd.), *Acteurs, Auteurs, Spectateurs ? Quelle place et quel(s) rôle(s) pour les individus et les groupes au sein des dispositifs et des processus communicationnels ?* (p. 285-294). CIMEOS-COSMOS. <https://hal.science/hal-01136760>
- Matthey, L. (2011). Urbanisme fictionnel : L'action urbaine à l'heure de la société du spectacle. *Métropolitiques*. <https://metropolitiques.eu/Urbanisme-fictionnel-l-action.html>
- Matthey, L. (2014). L'urbanisme qui vient. *Cybergeo: European Journal of Geography*. <https://journals.openedition.org/cybergeo/26562>
- Matthey, L., Ambal, J., Gaberell, S., & Cogato Lanza, E. (2022). The empire of the narrative : Plan making through the prism of classical and postclassical narratologies. *Planning Theory*, 14730952221125174. <https://doi.org/10.1177/14730952221125174>
- Mccarthy, J., & Wright, P. (2004). Technology as Experience. In *Interactions* (Vol. 11). <https://doi.org/10.1145/1015530.1015549>
- McDonough, T., Bartlett, M., Dombrowski, A., Alsdorf, B., St. Felix, D., & Washko, A. (2017). *Flânerie and the Politics of Public Space*. [https://www.youtube.com/watch?v=A0kblspBXjo&ab\\_channel=BarnesFoundation](https://www.youtube.com/watch?v=A0kblspBXjo&ab_channel=BarnesFoundation)
- Mecarsel, J. (2014). *Architecture et présence : Entre idée, image et communication* [Phdthesis, Université de Toulon]. <https://theses.hal.science/tel-01654506>
- Mejía-Dugand, S., Hjelm, O., & Baas, L. (2015). Urban imaginaries and the sustainable city. *WIT Transactions on Ecology and the Environment*, 194, 227-238. <https://doi.org/10.2495/SC150211>
- Menès, M. (2004). L'inquiétante étrangeté. *La lettre de l'enfance et de l'adolescence*, 56(2), 21-24. <https://doi.org/10.3917/lett.056.0021>
- Merleau-Ponty, C. (2015). Vous avez dit médiation ? *Les Cahiers de l'École du Louvre. Recherches en histoire de l'art, histoire des civilisations, archéologie, anthropologie et muséologie*, 7, Article 7. <https://doi.org/10.4000/cel.293>
- Merleau-Ponty, M. (2001). *La Phénoménologie de la Perception* (Gallimard).
- Mestdagh, L. (s. d.). *Du matériel au ségréatif : L'objet comme outil de régulation de l'espace public*.
- Milon, A. (2005). Du principe d'habitation du corps : Entre génie du lieu et espace incirconsrit. *Cités*, 21(1), 17-29. <https://doi.org/10.3917/cite.021.0017>

- Mitchell, D. (1995). The End of Public Space? People's Park, Definitions of the Public, and Democracy. *Annals of the Association of American Geographers*, 85(1), 108-133. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8306.1995.tb01797.x>
- Moliner, P. (2016a). Imagerie mentale et cognition sociale. In *Psychologie sociale de l'image* (p. 55-69). Presses universitaires de Grenoble. <https://www.cairn.info/psychologie-sociale-de-l-image--9782706124822-p-55.htm>
- Moliner, P. (2016b). Introduction. In *Psychologie sociale de l'image* (p. 5-9). Presses universitaires de Grenoble. <https://www.cairn.info/psychologie-sociale-de-l-image--9782706124822-p-5.htm>
- Moliner, P. (2016c). Les images. In *Psychologie sociale de l'image* (p. 11-28). Presses universitaires de Grenoble. <https://www.cairn.info/psychologie-sociale-de-l-image--9782706124822-p-11.htm>
- Moliner, P. (2016d). Penser l'environnement social. *Psycho en +*, 29-46.
- Molnár, V. (2014). Reframing Public Space Through Digital Mobilization : Flash Mobs and Contemporary Urban Youth Culture. *Space and Culture*, 17(1), 43-58. <https://doi.org/10.1177/1206331212452368>
- Mongin, O. (2012). Métamorphose de l'espace public. *Esprit*, vembre(11), 73-87. <https://doi.org/10.3917/espri.1211.0073>
- Mons, A. (2013). *Les Lieux du sensible. Villes, hommes, images*. Cnrs.
- Montiglio, Y. (2005). Nicolas BOURRIAUD, Esthétique relationnelle (2001) et Postproduction (2003). *Communication. Information médias théories pratiques*, Vol. 24/1, Article Vol. 24/1. <https://doi.org/10.4000/communication.418>
- Morin, E. (2004). *La Méthode VI : Éthique* (Edition du Seuil).
- Morin, E. (2005). Réalisme et utopie. *Diogène*, 209(1), 154-164. <https://doi.org/10.3917/dio.209.0154>
- Murray, P., & Levy, E. (2005). *Festivus festivus*. Fayard.
- Nasr, J. (2020). De l'impardonnable, de la résilience et de l'impossible deuil. In *Liban* (p. 75-88). École Nationale Supérieure d'Architecture Paris-Malaquais. <https://doi.org/10.3917/acs.dadou.2020.01.0075>
- Négrier, E. (2007). L'art à l'épreuve de l'espace public. *Cosmopolitiques*, 15, pp.135.
- Negt, O. (2009). L'espace public oppositionnel aujourd'hui. *Multitudes*, 39(4), 190-195. <https://doi.org/10.3917/mult.039.0190>
- Negt, O., Abensour, M., Neumann, A., & Neumann, A. (2007). *L'espace public oppositionnel*. PAYOT.
- Neumann, A. (2016). Conceptualiser l'espace public oppositionnel. *Variations. Revue internationale de théorie critique*, 19, Article 19. <https://doi.org/10.4000/variations.755>
- Nghiem, T. (2013). Modèles coopératifs émergents. *Multitudes*, 52(1), 110-120. <https://doi.org/10.3917/mult.052.0110>

- Nizet, J., & Rigaux, N. (2014). *Interaction, identité et ordre social : Ouvertures critiques: Vol. 2e éd.* (p. 93-106). La Découverte.  
<https://www.cairn.info/la-sociologie-de-erving-goffman--9782707179111-p-93.htm>
- Noël, D. (2007). Le virtuel selon Deleuze. *Intellectica*, 45(1), 109-127.  
<https://doi.org/10.3406/intel.2007.1269>
- Nyaigoti, N. W., Moirongo, O. B., & Njuguna, M. (2013, décembre 2). *Impact of digital technology on urban spaces.*
- Olagnier, P.-J. (2013). Nicolas Soulier : Reconquérir les rues. Exemples à travers le monde et pistes d'action. *Territoire en mouvement Revue de géographie et aménagement. Territory in movement Journal of geography and planning*, 19-20, Article 19-20. <https://doi.org/10.4000/tem.2194>
- Orduña Giró, P. (2013). *Production participative d'espaces publics temporaires Le programme pla BUIITS à Barcelone.*  
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.20517.91362>
- Owen, S., & Imre, R. (2013). Little mermaids and pro-sumers The dilemma of authenticity and surveillance in hybrid public spaces. *International Communication Gazette*, 75, 470-483.  
<https://doi.org/10.1177/1748048513491897>
- Pallasmaa, J. (2013). *La main qui pense.* Actes Sud.
- Paquot, T. (2006). *Des corps urbains.* AUTREMENT.
- Paquot, T. (2008). Simmel : La métropole comme passage de frontières. In *Le choc des métropoles* (p. 81-98). Éditions de l'Éclat.  
<https://doi.org/10.3917/ecla.fuzes.2008.01.0081>
- Paquot, T. (2015a). *Journaux, salons et cafés: Vol. uvelle édition* (p. 31-46). La Découverte. <https://www.cairn.info/l-espace-public--9782707185808-p-31.htm>
- Paquot, T. (2015b). *L'espace public ou la fabrique des opinions: Vol. uvelle édition* (p. 11-30). La Découverte.  
<https://www.cairn.info/l-espace-public--9782707185808-p-11.htm>
- Paquot, T. (2015c). Usages et pratiques des espaces publics. In *L'espace public* (p. 93-106). La Découverte.  
<https://www.cairn.info/l-espace-public--9782707185808-p-93.htm>
- Paredi, R. (2021, aout). *Reportage on the Lebanese crisis through the graffiti of Beirut.* Oasis Center.  
<https://www.oasiscenter.eu/en/lebanon-if-these-keep-silence-the-stones-will-cry-out>
- Parkinson, J. (2012). *Democracy and Public Space : The Physical Sites of Democratic Performance.* OUP Oxford.
- Paul-Lévy, F., & Segaud, M. (1983). *Anthropologie de l'espace / Françoise P.-Lévy, Marion Segaud.* Centre Georges Pompidou, Centre de création industrielle. Paris.
- Perec, G. (1989). *L'Infra-ordinaire.* Seuil.
- Perec, G. (2000). *Espèces d'espaces* (Galilée).

- Perrat, J.-F. (2020, janvier). *Notions en débat. Le virtuel et le réel dans la géographie du numérique* (ISSN : 2492-7775) [Document]. Géoconfluences; École normale supérieure de Lyon.  
<http://geoconfluences.ens-lyon.fr/informations-scientifiques/a-la-une/notion-a-la-une/virtuel-reel>
- Petit, A. (2006). Fiction, pluralité des mondes et interprétation. *A contrario*, 4(2), 85-107.
- Pétonnet, C. (2018). *Variations sur la ville* (CNRS Editions). CNRS Editions.  
<https://www.cnrseditions.fr/catalogue/sciences-politiques-et-sociologie/variatio ns-sur-la-ville/>
- Picon, A. (2009). Ville numérique, ville événement. *Flux*, 78(4), 17-23.  
<https://doi.org/10.3917/flux.078.0017>
- Piel, L. (2013). *Du paysage culturel, patrimoine mondial de l'Unesco, au paysage-cadre de vie : Quel dialogue possible par l'intermédiaire des démarches participatives ? L'exemple de Villandry, commune du Val de Loire, patrimoine mondial* (p. 41 + annexes) [Other, Agrocampus Ouest, UP Paysage, UMR CNRS ESO, 2 rue Le Nôtre, 49045 Angers Cedex 01].  
<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00912391>
- Pignot, L. (2021). Présentation. *L'Observatoire*, 57(1), 3-3.  
<https://doi.org/10.3917/lobs.057.0003>
- Pinder, D. (2015). Reconstituting the Possible : Lefebvre, Utopia and the Urban Question. *International Journal of Urban and Regional Research*, 39(1), 28-45. <https://doi.org/10.1111/1468-2427.12083>
- Pinson, G. (2009). *Gouverner la ville par projet : Urbanisme et gouvernance des villes européennes*.
- Pistilli, G. (2019). *L'égalité vue par Hannah Arendt*.  
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.35279.53921>
- Proulx, S. (2008). Des nomades connectés : Vivre ensemble à distance. *Hermès, La Revue*, 51(2), 155-160. <https://doi.org/10.4267/2042/24190>
- Puech, A., & Morilla, S. (2019). Introduction. Pratiques artistiques dans l'espace public. *HispanismeS. Revue de la Société des Hispanistes Français*, 14, Article 14. <https://doi.org/10.4000/hispanismes.309>
- Pumain, D. (2003). Dupuy G., 2002, Internet, géographie d'un réseau. Ellipses, coll. Carrefours, 160 p. *Cybergeog: European Journal of Geography*.  
<https://doi.org/10.4000/cybergeog.841>
- Quéré, L. (1990). *Agir dans l'espace public*. Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales. <https://doi.org/10.4000/books.editionsehess.25347>
- Quéré, L. (1992). L'espace public : De la théorie politique à la métathéorie sociologique. *Quaderni*, 18(1), 75-92. <https://doi.org/10.3406/quad.1992.972>
- Quéré, L. (2017). *À quoi pourrait bien ressembler une phénoménologie politique de l'espace public ? Vers une phénoménologie politique de l'espace public*. En dialogue avec Jean Widmer, Lausanne.
- Querrien, A. (1985). Isaac Joseph, le Passant considérable. Essai sur la dispersion de l'espace public. *Les Annales de la Recherche Urbaine*, 27(1), 121-121.

- Querrien, A. (1992). Richard Sennett, La ville à vue d'œil, 1992. *Les Annales de la Recherche Urbaine*, 55(1), 202-202.
- Rai, A. S. (2019). *Jugaad Time : Ecologies of Everyday Hacking in India*. Duke University Press.
- Raja, R. (Réalisateur). (2003). *Beirut, the Space in Between Hope and the Public (Official)—YouTube* [Documentaire]. Lebanese Economic Association project (TheLEAproject).  
[https://www.youtube.com/watch?v=FEJ0E-eulT8&t=1s&ab\\_channel=TheLEAproject](https://www.youtube.com/watch?v=FEJ0E-eulT8&t=1s&ab_channel=TheLEAproject)
- Rancière, J. (2000). Du partage du sensible et des rapports qu'il établit entre politique et esthétique. In *Le partage du sensible* (p. 12-25). La Fabrique Éditions.  
<https://www.cairn.info/le-partage-du-sensible--9782913372054-p-12.htm>
- Remesar, A. (2005). *Urban Regeneration. A challenge for Public Art [1999]. Edition 2005*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.2316.7125>
- Reverdy, M. (2022, octobre 5). *FiestAgora avec Gilles Deleuze (1/4)*.  
<https://spintica.fr/2022/10/06/fiestagora-avec-gilles-deleuze-1-4/>
- Richard, C. (2018). Dans la boîte noire des algorithmes: Comment nous nous sommes rendus calculables. *Revue du Crieur*, 11(3), 68-85.  
<https://doi.org/10.3917/crieu.011.0068>
- Rieder, B. (s. d.). *Membranes numériques : Des réseaux aux écumes*.
- Riether, G. (2016). A Public Space for the Digital Age. *Blucher Design Proceedings*, 260-265. <https://doi.org/10.5151/despro-sigradi2016-766>
- Riffaud, T. (2020). *L'espace public artisanal*. Elya Editions.
- Riguet, M. (2021a). La poétique du geste en LittéraTube. *Astasa - Arts × Sciences × Technologies. Actualités Scientifiques de l'Art*.
- Riguet, M. (2021b, novembre 9). Le numérique, milieu « macranthrope ». *Implications philosophiques*.  
<https://www.implications-philosophiques.org/le-numerique-milieu-macranthrope/>
- Ripoll, F., & Veschambre, V. (2005). Introduction. *Noroi. Environnement, aménagement, société*, 195, Article 195. <https://doi.org/10.4000/noroi.477>
- Rouet, G. (2018). Public et privé : Des frontières en mouvement. *Hermès, La Revue*, 80(1), 259-265. <https://doi.org/10.3917/herm.080.0259>
- Roussel, M. (s. d.). *Actuel/virtuel : Introduction a une problématique architecturaleDNArchi*. Consulté 19 mai 2023, à l'adresse  
<http://dnarchi.fr/analyses/actuelvirtuel-introduction-une-problematique-architecturale/>
- Roussel, N. (2014). *Mobilis In Mobile : De l'intimité au collectif : les possibilités participatives des technologies de la mobilité* [These de doctorat, Paris 1].  
<https://www.theses.fr/2014PA010674>
- Ruyer, R. (1987). *L'Utopie et les utopies*. FeniXX.
- Ryan, M.-L. (2015). Transmedia Storyworlds : Industry Buzzword or New Narrative Experience ? *Storyworlds*.

- [https://www.academia.edu/37058566/Transmedia Storyworlds Industry Buzz word or New Narrative Experience](https://www.academia.edu/37058566/Transmedia_Storyworlds_Industry_Buzz_word_or_New_Narrative_Experience)
- Saez, J.-P. (2021). Entendre le récit des transformations du monde dans les arts. *L'Observatoire*, 57(1), 5-10. <https://doi.org/10.3917/lobs.057.0005>
- Saez, J.-P., & Guillon, V. (s. d.). *Le roman de l'observatoire s'écrit au futur*.
- Saez, J.-P., & Pignot, L. (2021). Ce que les arts nous disent de la transformation du monde. *L'OBERVATOIRE LA REVUE DES POLITIQUES CULTURELLES*.
- Sauvage, A. (2001). Eveil à l'espace public. In M. Zimmermann & J.-Y. Toussaint, *User, observer, programmer et fabriquer l'espace public Ed. 1*. Presses polytechniques et universitaires romandes. <https://univ-scholarvox-com.ezpupv.scdi-montpellier.fr/book/88838161>
- Schmoll, P. (2000). Les mondes virtuels, entre imagerie et imaginaire. *Sociétés*, 70(4), 33.
- Secomandi, F., & Snelders, D. (2011). The Object of Service Design. *Design Issues*, 27(3), 20-34. [https://doi.org/10.1162/DESI\\_a\\_00088](https://doi.org/10.1162/DESI_a_00088)
- Ségrégation et fragmentation dans les métropoles : Perspectives internationales. (2016). In M. Carrel, P. Cary, & J.-M. Wachsberger (Éds.), *Ségrégation et fragmentation dans les métropoles : Perspectives internationales*. Presses universitaires du Septentrion. <https://doi.org/10.4000/books.septentrion.7795>
- Sennett, R. (2003). *The Fall of Public Man*. Penguin.
- Serra, L. (2014). Le chantier comme projet urbain ? *Les Cahiers de la recherche architecturale et urbaine*, 30/31, Article 30/31. <https://doi.org/10.4000/crau.406>
- Serra, L. (2017). Images de villes, images de chantiers. *revue Urbanités*, 9. <https://hal.science/hal-01599614>
- Soja, E. W. (1998). Thirdspace : Journeys to Los Angeles and other Real-and-Imagined Places. *Capital & Class*, 22(1), 137-139. <https://doi.org/10.1177/030981689806400112>
- Soukup, C. (2020). Pokémon Go as a cognitive map : Simplifying and focusing movement in postmodern urban spaces. *Explorations in Media Ecology*, 19(2), 179-194. [https://doi.org/10.1386/eme\\_00034\\_1](https://doi.org/10.1386/eme_00034_1)
- Soulier, N. (2012). *Reconquérir les rues. Exemples à travers le monde*. Ulmer.
- Soupizet, J.-F. (2020). La smart city : Mythe et réalité. *Futuribles*, 434(1), 49-65. <https://doi.org/10.3917/futur.434.0049>
- Stathacopoulos, P. (2004). Espace public : De la ville antique à la ville contemporaine. *Arquitectonis*, 146-153.
- Steen, M., Manschot, M., & Koning, N. (2011). Benefits of Co-design in Service Design Projects. *International Journal of Design*, 5.
- Steiner, P., & Stewart, J. R. (2010). Présentation des textes. *Intellectica*, 53(1), 41-49. <https://doi.org/10.3406/intel.2010.1177>
- Stiegler, B. (2003). Les guerres du temps. In L. Gwiazdzinski, *La ville 24h/24* (Editions de l'Aube, p. 69-85). Editions de l'Aube. <https://shs.hal.science/halshs-01741251>

- Strand Book Store (Réalisateur). (2018, avril 13). *SOM Thinkers : The Future of Public Space* [Enregistrement vidéo].  
<https://www.youtube.com/watch?v=BJjSbRtl5R8>
- Straus, E. (1992). *Les formes du spatial. Leur signification pour la motricité et la perception. Figures de la subjectivité. Approches phénoménologiques et psychiatriques* (M. Gennart, Trad.; Éditions du CNRS).  
[https://www.academia.edu/41097878/Traduction\\_fran%C3%A7aise\\_de\\_Erwin\\_STRAUS\\_Les\\_formes\\_du\\_spatial\\_Leur\\_signification\\_pour\\_la\\_motricit%C3%A9\\_et\\_la\\_perception](https://www.academia.edu/41097878/Traduction_fran%C3%A7aise_de_Erwin_STRAUS_Les_formes_du_spatial_Leur_signification_pour_la_motricit%C3%A9_et_la_perception)
- Sung, S.-Y. (2015). *Espace réel, espace virtuel, espace transcendantal dans l'art contemporain : Le cas de Robert Irwin* [These de doctorat, Paris 4].  
<https://www.theses.fr/2015PA040051>
- Susca, V. (2018). Avant-propos. L'actuel et l'imaginaire. *Sociétés*, 142(4), 5-6.  
<https://doi.org/10.3917/soc.142.0005>
- Tassin, É. (1992). Espace commun ou espace public ? L'antagonisme de la communauté et de la publicité. *Hermès, La Revue*, 10(1), 23-37.  
<https://doi.org/10.4267/2042/15351>
- Temporary Art Platform (Réalisateur). (2018, novembre 23). *Public Round Table : Art in public space in Lebanon* [Enregistrement vidéo].  
[https://www.youtube.com/watch?v=iqzF\\_W1SVjg](https://www.youtube.com/watch?v=iqzF_W1SVjg)
- Terra Forma, Manuel de Cartographies Potentielles. – SOC.* (s. d.). Consulté 20 octobre 2023, à l'adresse <http://s-o-c.fr/index.php/terraforma/>
- Thibaud, J.-P. (2002). L'horizon des ambiances urbaines. *Communications*, 73(1), 185-201. <https://doi.org/10.3406/comm.2002.2119>
- Thibaud, J.-P. (2014). Petite histoire de la notion d'ambiance. *RUA*, 20, 223-257.  
<https://doi.org/10.20396/rua.v20i0.8638268>
- Thibaud, J.-P., & Cristiane, R. D. (2013). *Ambiances Urbaines en Partage : Pour une Écologie Sociale de la Ville...* (1er édition). MētisPresses.
- Thomas, D., & Brown, J. (2009). Why Virtual Worlds Can Matter. *International Journal of Learning and Media*, 1, 37-49.  
<https://doi.org/10.1162/ijlm.2009.0008>
- Thomas, R. (2021). Une critique de l'urbain depuis le champ des ambiances : Perspectives. *Ambiances*. <https://doi.org/10.4000/ambiances.3805>
- Thuillier, G. (2011). Entre fiction, simulacre et réalité : Les avatars de l'espace virtuel. *Carnets de géographes*, 2, Article 2. <https://doi.org/10.4000/cdg.2674>
- Tisseron, S. (2005). La réalité de l'expérience de fiction. *L'Homme. Revue française d'anthropologie*, 175-176, Article 175-176.  
<https://doi.org/10.4000/lhomme.29524>
- Tixier, N. (2020). Récits du lieu / Lieu des récits. In F. Gatta & A. Sotgia (Éds.), *L'habiter comme patrimoine*. Imbernon. <https://hal.science/hal-02492469>
- Tomas, F. (2001). L'espace public, un concept moribond ou en expansion ? / Public space : a dying or expanding concept ? *Géocarrefour*, 76(1), 75-84.  
<https://doi.org/10.3406/geoca.2001.2509>

- Toussaint, J.-Y., & Zimmermann, M. (2001). *User, observer, programmer et fabriquer l'espace public Ed. 1*. Presses polytechniques et universitaires romandes.  
<https://univ-scholarvox-com.ezpupv.scdi-montpellier.fr/book/88838161>
- Trisciuglio, M. (2023). *Exaptation in Transitional Urban Morphologies*.  
<https://doi.org/10.20944/preprints202311.1676.v1>
- Trom, D. (1989). Habermas (Jürgen), L'espace public. Archéologie de la publicité comme dimension constitutive de la société bourgeoise, Paris, Payot, réed. 1988. *Polix. Revue des sciences sociales du politique*, 2(5), 95-96.  
<https://doi.org/10.3406/polix.1989.2021>
- Tron, C. (2021). Bernard Stiegler, la technique, la culture et le temps : Une introduction à l'œuvre. *Leonardo*, 54(4), 448-451.  
[https://doi.org/10.1162/leon\\_a\\_02079](https://doi.org/10.1162/leon_a_02079)
- Tschumi, B. (1983). Spaces and Events. *The Discourse of Events. Architectural Association*, 6-11.
- Tuan, Y.-F., & Perez, C. (2006). *Espace et lieu : La perspective de l'expérience*. Infolio.
- Urban Spaces in a Digital Culture TEDxNJIT*. (2018, décembre 5). [Enregistrement vidéo]. <https://www.youtube.com/watch?v=aNifg4rdss>
- Vahtrapuu, A. (2013). Le rôle des artistes dans la revitalisation des espaces urbains en déclin. *Territoire en mouvement Revue de géographie et aménagement. Territory in movement Journal of geography and planning*, 17-18, Article 17-18. <https://doi.org/10.4000/tem.2043>
- Valera, S. (2005). Public Space and Social Identity. In *Urban Regeneration. A challenge for Public Art [1999]. Edition 2005*.  
<https://doi.org/10.13140/RG.2.1.2316.7125>
- Vargas, H. C., & Castilho, A. L. H. de. (2015). Intervenções em centros urbanos : Objetivos, estratégias e resultados. *Intervenções em centros urbanos: objetivos, estratégias e resultados*. <https://repositorio.usp.br/item/002707381>
- Verdeil, E. (s. d.). Lutter pour l'espace public : Beirut, the Space In Between Hope and the Public [Billet]. *Rumor*. Consulté 4 janvier 2023, à l'adresse <https://rumor.hypotheses.org/3105>
- Verdeil, É. (2012). Beyrouth : Les nouvelles lignes de front de la recherche urbaine. *Métropolitiques*.  
<https://metropolitiques.eu/Beyrouth-les-nouvelles-lignes-de.html>
- Vetier, T. (2017). Donner à voir l'intime dans l'espace public : Réflexions épistémologiques et recherche appliquée en sociolinguistique urbaine. *Langues, cultures et sociétés*, 3(1), Article 1.  
<https://doi.org/10.48384/IMIST.PRSM/lcs-v3i1.9658>
- Vetö, M. (2008). L'eidétique de l'espace chez Merleau-Ponty. *Archives de Philosophie*, 71(3), 407-438. <https://doi.org/10.3917/aphi.713.0407>
- Veyrat-Masson, I. (2021, juin 2). L'Espace public habermassien est-il compatible avec l'espace médiatique ? *Revue Politique et Parlementaire*.

- <https://www.revuepolitique.fr/lespace-public-habermassien-est-il-compatible-avec-lespace-mediatique/>
- Vial, S. (2014). *Court traité du design*. Humensis.
- Viala, L. (2014). *L'urbanisme en partage*. Espérou (Éditions de l').  
<https://journals.openedition.org/lectures/16897>
- Viala, L., & Blasco, F. (2024). *Métropole et aménagement. Montpellier face à son intégration territoriale*. Autrement.
- Viala, L., & Villepontoux, S. (2007). *Imaginaire, territoires, sociétés*.  
<https://shs.hal.science/halshs-02572443/>
- Virilio, P. (1995). *Un paysage d'événements* (O. Morel) [République des lettres].  
<https://xn--rpubliquesdeslettres-bzb.fr/virilio.php>
- Vitalis, L., & Guéna, F. (2017). Narrer pour concevoir, concevoir pour narrer—Enjeux épistémologiques croisés. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 10, Article 10.  
<https://doi.org/10.4000/rfsic.2603>
- Vivant, E., Ozdirlik, B., & Arab, N. (2014). L'artiste, la carte et le territoire : Détourner et retourner les représentations. *Belgeo. Revue belge de géographie*, 3, Article 3. <https://doi.org/10.4000/belgeo.13286>
- Vodoz, L. (2010). Fracture numérique, fracture sociale : Aux frontières de l'intégration et de l'exclusion. *SociologieS*.  
<https://doi.org/10.4000/sociologies.3333>
- Voisin, B. (2001). Espaces publics, espaces de ville, espaces de vie. In M. Zimmermann & J.-Y. Toussaint, *User, observer, programmer et fabriquer l'espace public Ed. 1*. Presses polytechniques et universitaires romandes.  
<https://univ-scholarvox-com.ezpupv.scdi-montpellier.fr/book/88838161>
- Volle, J.-P., Viala, L., Négrier, E., & Bernié-Boissard, C. (2010). *Montpellier, la ville inventée*. Parenthèses-Collection La Ville en train de se faire, ISSN 2101-0994. <https://hal.umontpellier.fr/hal-02382469>
- Volvey, A. (2014). Entre l'art et la géographie, une question (d')esthétique. *Belgeo. Revue belge de géographie*, 3, Article 3. <https://doi.org/10.4000/belgeo.13258>
- Volvey, A. (2018). À quoi oeuvre l'esthétique relationnelle? Une approche transitionnelle du paradigme relationnel en sciences humaines et sociales fondée sur les propositions artistiques de Lygia Clark et Marina Abramović. *Nouvelles perspectives en sciences sociales*, 14(1), 229-267.  
<https://doi.org/10.7202/1056437ar>
- Vonach, L. (2004). Le virtuel en quête de rituel. Étude d'un espace de sociabilité virtuel : Le « tchat ». *Quaderni*, 55(1), 85-97.  
<https://doi.org/10.3406/quad.2004.1635>
- Waine, B. M. & S. Y. & translated by O. (2012). The reconstruction of Beirut : Sowing the seeds for future conflicts? *Metropolitics*.  
<https://metropolitics.org/The-reconstruction-of-Beirut.html>
- Waldis, B. (2016). *La question de la participation dans les actions d'art collectives dans l'espace public suisse romand*.

- Wark, M., & Degoutin, C. (2013). Nouvelles stratégies de la classe vectorialiste. *Multitudes*, 54(3), 191-198. <https://doi.org/10.3917/mult.054.0191>
- Weil-Dubuc, P.-L., Brugeron, P.-E., & Claeys, S. (2022). Les pouvoirs de l'imagination. Réflexion sur les rôles de l'imagination en éthique. *Revue française d'éthique appliquée*, 12(1), 17-22. <https://doi.org/10.3917/rfeap.012.0017>
- Winkin, Y. (2005). La notion de rituel chez Goffman. De la cérémonie à la séquence. *Hermès, La Revue*, 43(3), 69-76. <https://doi.org/10.4267/2042/23991>
- Wolton, D. (1996). Espace public : Un concept à retravailler. *Études, Tome 384*, 187 à 198.
- Wolton, D. (2013). Conclusion. Pour un manifeste de l'indiscipline. *Hermès, La Revue*, 67(3), 210-222. <https://doi.org/10.4267/2042/51919>
- Wolton, D. (2019). Communication, incommunication et acommunication. *Hermès, La Revue*, 84(2), 200-205. <https://doi.org/10.3917/herm.084.0200>
- Wolton, D. (Réalisateur). (2021, juin 7). *L'espace public, par Dominique Wolton* [Enregistrement vidéo]. <https://www.youtube.com/watch?v=kBVb8dt-VOQ>
- Wolton, D., & Merckaert, J. (2012). Le politique n'est pas soluble dans la communication. *Revue Projet*, 327(2), 67-71. <https://doi.org/10.3917/pro.327.0067>
- Wunenburger, J.-J. (2003). *Explorations d'imaginaires* (1-649, p. 89-120). Presses Universitaires de France. <https://www.cairn.info/l-imaginaire--9782130534716-p-89.htm>
- Wunenburger, J.-J. (2017). Bachelard, une phénoménologie de la spatialité. La poétique de l'espace de Bachelard et ses effets scénographiques. *Nouvelle revue d'esthétique*, 20(2), 99-111. <https://doi.org/10.3917/nre.020.0099>
- Yaghobzadeh, A. (s. d.). *Reportage : Graffitis au centre-ville de Beyrouth pendant la révolution 2019 au Liban. Graffitis in downtown Beirut during Revolution 2019 Lebanon*. Divergence Images. Consulté 8 janvier 2023, à l'adresse <https://www.divergence-images.com/alfred-yaghobzadeh/reportages/graffitis-a-u-centre-ville-de-beyrouth-pendant-la-AYA00109/graffitis-au-centre-ville-de-beyrouth-pendant-la-ref-AYA00109008.html>
- Yin, K., He, Z., Xiong, J., Zou, J., Li, K., & Wu, S.-T. (2021). Virtual reality and augmented reality displays : Advances and future perspectives. *Journal of Physics: Photonics*, 3(2), 022010. <https://doi.org/10.1088/2515-7647/abf02e>
- Zattoni, O. (2014). *Cyberspace et paysage : Regards croisés sur la ville et les environnements digitaux* [Phdthesis, Université Nice Sophia Antipolis]. <https://theses.hal.science/tel-01144623>
- Zepf, M. (2009). L'espace public en expérimentation : Penser et réinterpréter l'urbain en permanence. *Tracés : Revue de Sciences Humaines*, 13-14, 13.
- Zhang, M., Zahnow, R., Zhou, J., & Corcoran, J. (2022). Measuring and visualising 'familiar strangers' among transit riders : An exploratory study of Brisbane, Australia. *Journal of Transport Geography*, 104, 103454. <https://doi.org/10.1016/j.jtrangeo.2022.103454>

# Annexes

## **Sommaire :**

### **1. Entretiens et récolte de données**

1.1. Grilles d'entretiens avec les équipes artistiques

1.2. Grille d'entretiens avec les publics

### **2. Transcriptions des entretiens**

### **3. Fiches Projets**

## 1. Entretiens et collecte de données

Nous avons cherché à comprendre, au travers des propositions artistiques sélectionnées, comment les médiations artistiques peuvent faire émerger des spatialités publiques inclusives et hospitalières impliquant tous les éléments structurants (physiques, numériques, vivants et non vivants) de ces espaces et l'ensemble des acteurs en présence. Chacune des propositions choisies répond à ces questionnements dans des contextes distincts et selon des modalités différentes (impliquant des caractéristiques et des enjeux qui leurs sont propres). Pour généraliser ces questionnements à un panel plus large d'acteurs artistiques et urbains nous avons menés une série d'entretiens avec plusieurs porteurs de projets artistiques rencontrés à l'Atelline ou dans le réseau In-Situ (sur lequel nous reviendrons dans les chapitres suivants), des direct.rice.urs de structures, chercheuse.r.s et spectateur.rice.s.

Plusieurs entretiens ont été organisés avec des équipes artistiques et personnes ressources autour des thématiques traitées :

### **Entretiens semi-directifs avec les artistes :**

Artistes	Compagnie/ Poste	Projet(s) Observé(s)	Stade de création au moment de l'entretien	Lieu	Date de l'entretien	Durée
Maxime Potard	Détachement International du Muerto Coco	Danser dans mon petit salon sans me poser de questions - La Toy Party	Création et diffusion	en ligne	03/11/2022	
Nicolas Hérédia	La Vaste Entreprise	Légendes	Diffusion	Montpelli er (Fr)	22/11/2022	95 min
		L'Instant T.	Création et diffusion			
		La Fondation du Rien	Création et diffusion			
Aude Liabeuf	Cie Les Armoires Pleines	Rotofil	Création et diffusion	en ligne	23/11/2022	47 min
Anna Liabeuf	Cie Toile Cirée	Fugue	Création et diffusion	Montpelli er (Fr)	27/11/2022	52 min

Nathalie Aftimos	Cie Toiles Cirées	Murmurations	Diffusion des deux premières parties - en création de la partie 3	en ligne	30/11/2022	45 min
Lila Janvier	Cie Toiles Cirées	Murmurations	Diffusion des deux premières parties - en création de la partie 3	en ligne	30/11/2022	45 min
Mathias Guilbaud	Cie Toiles Cirées	Murmurations	Diffusion des deux premières parties - en création de la partie 3	en ligne	30/11/2022	60 min
Marlène Llop	Balle Perdue Cie	I am not Giselle Carter	Création et diffusion	en ligne	15/12/2022	55 min
Aurélien Zouki	Collectif Kahraba	Festival Nehna Wel Amar Wel Jiran (Nous la Lune et les voisins)	x	en ligne	18/12/2022	
Christophe Modica	Le Comptoir des Silences	Vivants	En création	en ligne	19/12/2022	
Yaelle Antoine	Cie d'Elles	Liesse(s)	En diffusion	Montpelli er (Fr)	15/02/2023	55 min
Abigail Browde & Michael Silverstone	600 Highwaymen	A Thousand Ways - An Assembly	Création et diffusion	Sotteville les Rouen - Atelier 231 (Fr)	15/09/2023	

*Fig 80 : Liste des entretiens semi-directifs avec les artistes © Marc El Samrani*

### Entretiens libres avec les artistes :

Artistes	Compagnie/ Poste	Projet(s) Observé(s)	Stade de création au moment de l'entretien	Lieu	Date de l'entretien	Durée
Michael Silverstone, Cristina Maldonado et Fabienne Quéméneur	Artistes du réseau <i>In Situ</i>	An Assembly et Flirting with finitude	Création et diffusion	Neerpelt (Be)	30/11/2022	

Fig 81 : Liste des entretiens libres avec les artistes © Marc El Samrani

### Entretiens semi-directifs avec les porteurs de projets :

Porteur de projet	Structure	Poste	Projet(s) Observé(s)	Lieu	Date de l'entretien	Durée
Marie Antunes	l'Atelline	Directrice	Tout le projet de l' Atelline	Juvignac (Fr)	08/03/2022	50 min
Gaëlle Maury	Fenêtre	Directrice	Ville à l'Envers	en ligne	12/10/2022	40 min
Cloé Sébille	l'Atelline	Chargée de médiation et des projets de territoire	Tout le projet de l' Atelline	Juvignac (Fr)	14/05/2023	45 min
Clément Postec	Nouveau Printemps de Toulouse et Montpellier 2028	Directeur de M28 et Directeur artistique du NP de Toulouse	Projet du NP de Toulouse	Montpellier (Fr)	02/10/2024	65 min

Fig 82 : Liste des entretiens semi-directifs avec les porteurs de projets © Marc El Samrani

### Entretiens semi-directifs avec les experts :

Expert	Poste / Structure	Projet	Lieu	Date de l'entretien	Durée
Thomas Riffaud	Sociologue, auteur de "L'Espace public artisanal"	-	Montpellier (Fr)	25/01/2023	

Stéphanie Bost	Porteuse de projets à la MSH et coordinatrice de Traits d'Unions	-	Montpellier (Fr)	12/02/2023	
Stephanie Teillais	Présidente de l'association de quartier Delta Gare	La Ville à l'Envers	Montpellier (Fr)	18/03/2023	

Fig 83 : Liste des entretiens semi-directifs avec des chercheurs et experts © Marc El Samrani

### **Entretiens publics :**

Projet	Nombre d'entretiens	Date	Lieu
Légendes	Entretiens enregistrés sur le stand de médiation avec les publics venus découvrir le projet	Du 06/06/2022 au 21/06/2022	Montpellier (Fr)
Légendes	Entretiens individuels, semi-directifs et enregistrés avec des commerçants et des habitants du quartier	09/2022	Montpellier (Fr)
La Ville à l'Envers	Entretiens groupés et enregistrés avec les membres de l'associations Delta Gare tout au long du projet, participants au projet	02/2020 - 04/2022	Montpellier (Fr)
L'Instant T	Entretiens individuels avec 10 membres du public à l'issue de la représentation	07/05/2022	Montpellier (Fr)
Paysages Intimes	2 entretiens avec le même groupe de 20 participants pendant et après l'exposition	06/03/2023	Montpellier (Fr)
A Thousand Ways : An Assembly	3 entretiens avec des groupes différents de 16 participants à l'issue des représentations	16/09/2023 et 17/09/2023	Sotheville les Rouen - Atelier 231 (Fr)

Fig 84 : Liste des entretiens libres avec les publics © Marc El Samrani

Deux grilles d'entretiens semi directifs ont alors été pensés en se basant sur le protocole d'enquêtes menées par Jean-François Augoyard, Martine Leroux, Catherine Avenir et Didier Pernice dans leur dossier « L'espace urbain et l'action artistique »<sup>561</sup>. Nous avons

<sup>561</sup> Augoyard, J.-F., Leroux, M., Urbain, C. C. de recherche sur l'espace sonore et l'environnement, & d'architecture, E. E. nationale supérieure. (2000). *L'espace urbain et l'action artistique*. CRESSON.

aussi pu mener des entretiens en format libre avec des chercheurs et praticiens de la ville et des espaces urbains.

Les deux grilles préparées étaient destinées l'une, aux équipes artistiques et l'autre aux publics et aux passants.

### 1.1. Grilles d'entretiens avec les équipes artistiques

<p><b><u>Présentation globale de la manifestation</u></b></p> <p>Est-ce que vous pouvez présenter le projet et la genèse du projet ? Son intention ? Pourquoi choisir l'espace public et pas un lieux dédié, en général, et spécifiquement pour ce projet ?</p>
<p><b><u>Choix du lieu</u></b></p> <p>Avez-vous choisi le lieu de jeu ? Sur quels critères la décision a été prise, yavait-il des prérequis ou des demandes particulières pour le choix du lieu ? Le projet a-t-il été créé pour l'espace en question ? Si non, le projet, s'il a déjà été diffusé, évolue-t-il d'un lieu à l'autre ? si oui ? comment sur quels critères ?</p>
<p><b><u>Perception</u></b></p> <p>Comment le projet change-t-il la perception ou la découverte du lieu ? Quels nouveaux cadrages, ou mise en avant de différents espaces offre-t-il ? Comment choisissez-vous les différents points de vues, les espaces de jeu dans le lieu ? sur quels critères ? Le projet modifie-t-il l'aspect physique du lieu ? par quel moyen ? Laisse-t-il une trace visuelle temporaire ou pérenne dans le lieu de jeu ?</p>
<p><b><u>Rapport avec les habitant.e.s</u></b></p> <p>Avez vous en préparant le projet initié une rencontre ou un contact avec les habitant.e.s du lieux ? par quels moyens ? Comment s'est passée cette première rencontre en amont du projet ? Avez-vous rencontré des habitant.e.s pendant l'installation sur site du projet ? Comment se sont passées ces rencontres ? Les habitant.e.s étaient-ils partie prenantes du projet? Ont-ils participé à son déploiement ? son installation? en tant que spectateur ? Avez-vous été confrontés plus généralement à des problématiques d'installation de projets en espaces publics vis-à- vis des habitants du lieux ? Avez-vous eu des retours des habitants en aval du projet ? étaient-ils positifs, négatifs?</p>
<p><b><u>Rapport avec le public</u></b></p> <p>Quel positionnement du public impose la représentation ? Le public est-il en mouvement, en déambulation ? Pourquoi ?</p>

L'accès du public à la représentation est-il limité ? Le passant peut-il rejoindre la représentation à tout moment ?

**Généralité**

Comment définissez-vous l'espace public en ville ? Ses limites ? Ses contraintes ?

Selon vous l'artiste a-t-il un rôle à jouer dans la construction physique et/ou symbolique de cet espace ?

Le projet que vous proposez dans les espaces de la ville a-t-il un impact qui dépasse la période de déploiement du projet? Si oui, comment ?

Reste-t-il des traces physiques du projet après le déploiement du projet ?

Êtes-vous déjà retourné sur un lieu de déploiement du projet pour en mesurer l'impact dans l'imaginaire des habitant.e.s ?

D'après vous le projet a-t-il permis d'introduire de nouveaux récits habitants du lieu ?

Quels impacts pourraient avoir de tels projets dans la création d'un commun au sein de la ville ?

Quels liens tisser vous entre les récits habitants du lieu et le récit que vous proposez au travers du projet ?

Selon vous peut on parler d'appropriation du lieu , au travers du projet, par l'artiste ?

Par les habitants ? Par les deux ?

Selon vous quel rôle auront l'architecte et l'urbaniste à jouer dans l'amélioration de ces espaces ?

*Fig 85 : Grille d'entretiens avec les artistes © Marc El Samrani*

## 1.2. Grille d'entretiens avec les publics

Ex: Publics et passants du projet Légendes

### **Réactions globales à la manifestation**

Est-ce que vous habitez le quartier ?

Ça vous plaît ? Vous trouvez le projet invasif ?

Qu'est-ce que ça vous évoque ?

Qu'est-ce que vous en pensez ?

Est-ce que vous savez pourquoi la cie a choisi le quartier des beaux-arts pour ce projet ?

### **Perception**

Vous connaissez ce lieu ?

Vous passez souvent ?

Qu'est-ce qui change aujourd'hui ?

Est-ce que ça vous a permis de découvrir de nouveaux lieux dans le quartier ?

Est-ce que vous avez emprunté de nouveaux chemins, qui vous étaient encore inhabituels pour découvrir de nouvelles affiches ?

Est-ce que les gens se sont plus arrêtés pour lire les affiches ?

Que pensez-vous de la couleur jaune? de l'aspect esthétique du projet ? de son mode de déploiement à différentes échelles ?

### **Effets , répercussions, utilité**

Comment avez-vous eu connaissance de ce projet ?

Est-ce que vous avez assisté à sa phase de déploiement? Qu'est-ce que vous en aviez pensé au début? Que pensez-vous du résultat par rapport à vos attentes du début ?

Est-ce que vous vous aviez demandé si les légendes étaient vraies ?

**Mémoire :** Avez-vous le souvenir d'autres événements sur cette place ? Est-ce que vous trouvez des relations entre le texte des légendes et des événements qui se sont produits dans le quartier ou plus généralement avec l'histoire du quartier ? Est-ce qu'il y a une histoire qui vous a marqué en particulier ?

**Sociabilité :** ça permet de rencontrer des gens ? Est-ce que vous avez entendu parler du projet d'autres personnes? Est-ce que vous en avez discuté avec des voisins, des amis? Est-ce que des gens sont venus vous demander des infos sur le projet ?

Est-ce que vous avez eu des retours - positifs ou négatifs- sur le projet ?

Est-ce que vous avez envoyé des photos du projet à vos proches, à vos amis ?

Qu'en ont-ils pensé ?

**Souhaits :** Faut-il faire d'autres manifestations comme celle-là ?

Est-ce que vous souhaitez que le projet reste plus ou moins longtemps ?

Vous aimez plus ou moins d'affiches sur votre immeuble, dans votre rue ou plus généralement dans le quartier ?

Est-ce que vous sentez avoir contribué au projet, en étant partie prenante en acceptant par exemple d'afficher des légendes sur votre mur, dans votre commerce etc...

Est-ce que vous voyez la pertinence de projets comme ça ?

Est-ce que vous voyez une différence entre ce projet et les affichages urbains, publicitaires, artistiques ..

*Fig 86 : Grille d'entretien avec les publics pour le projet Légendes © Marc El Samrani*

## 2. Fiches Projets

### Projet : Légendes

<b>Cie</b>	<b>La Vaste Entreprise</b>
<b>Présentation du projet</b>	<p>« En détournant le principe des plaques commémoratives, Légendes est une installation pour l'espace public qui se propose, plutôt que de commémorer des gens célèbres et des événements importants, de commémorer l'ordinaire : ce à quoi on ne prête généralement aucune attention, et qui pourtant a lieu, tout autour de nous, à chaque instant.</p> <p>Avec ce projet hors-norme, Nicolas Heredia et La Vaste Entreprise déploient une "écriture à traverser" aux plus de 400 entrées, en investissant une multitude de supports : panneaux d'affichage urbain, collages monumentaux, affiches et enseignes, mais aussi sets de table dans les restaurants, sachets de sucre dans les cafés, emballages de la baguette de pain à la boulangerie, écrans de cinéma avant les projections, etc.</p> <p>Avec ce grand jeu, imaginé comme le décor d'un spectacle dont tous les habitants seraient les acteurs potentiels, ils proposent d'appréhender l'environnement urbain non pas dans sa supposée vérité historique, mais en tant qu'espace porteur d'une multitude d'intimités - et donc : de commun ; jouer de la friction entre le spectaculaire et l'intime : entre un médium qui attire l'œil et l'infra-ordinaire d'une écriture elliptique et sensible ; déployer l'installation dans la ville, en plus de 400 écriteaux, du plus visible au plus subtil, sur les trajets de chacun et dans ses usages les plus quotidiens, pour inviter dans le jeu tous les habitants. Et parvenir, peut-être, au paradoxe suivant : attirer le regard pour finalement l'aiguiller vers autre chose - non plus l'installation elle-même, mais tout le reste : le potentiel poétique de tout ce qui se produit autour de nous à chaque instant dans l'espace de la ville. » -</p> <p>Source : La Vaste Entreprise</p>
<b>Site web</b>	<b><a href="https://lavasteentreprise.org/lgd.htm">https://lavasteentreprise.org/lgd.htm</a></b>
<b>Lieu</b>	<b>Quartier des Beaux-Arts Montpellier</b>
<b>Date</b>	<b>Du 6 au 21 juin 2022</b>

**Projet : La fondation  
du rien**

---

**Cie**

**La Vaste Entreprise**

**Présentation du  
projet**

« À la croisée du jeu, de la performance et des arts numériques, La Fondation du Rien vous propose de vous inscrire à des activités annulées, pour pouvoir enfin profiter tranquillement d'un peu de temps libre...

Partant du constat que beaucoup d'entre nous ne peuvent pas s'empêcher de remplir leur emploi du temps avec tout un tas d'activités qui saturent perpétuellement leurs journées, leurs semaines, leurs années et leur vie, La Vaste Entreprise a décidé de créer la Fondation du Rien.

La Fondation propose à toutes et tous un large panel d'activités auxquelles vous pouvez vous inscrire sans crainte, puisqu'elles seront systématiquement annulées : ainsi, l'activité de la Fondation réside essentiellement dans la fabrication et la mise à disposition de plages de temps libre inespérées pendant lesquelles, tout à coup, vous n'aurez plus rien à faire, plus rien de prévu, plus d'obligation, plus d'engagement (et strictement aucun objectif). »  
La Fondation déploie une écriture de l'ordre de la "pochette surprise", sous forme de multiples outils/performances : installation-stand dans l'espace public, campagnes d'affichage et de tractage, site internet, assistance téléphonique, conférence performée, etc.» -

Source : La Vaste Entreprise

**Site web**

**<https://www.lavasteentreprise.org/fdr.htm>**

**Lieu**

**École Supérieure des Beaux-Arts (ESBA – MOCO)**

**Date**

**En Résidence du 13 au 17 Novembre 2023**

**Vendredi 17 Novembre 2023**

## Projet :Murmurations

---

**Cie**

**Les Toiles Cirées**

**Présentation du projet**

«MURMURATION[S] naît de l'envie de raconter nos rapports de cohabitation avec les oiseaux. Les oiseaux qui sont partout, nous offrant une proximité immédiate avec le monde sauvage, à la campagne comme en ville. Ça vient d'un besoin d'écrire sur les liens invisibles qui existent entre eux et nous.

C'est une fiction qui s'inspire de 3 années de recherches auprès d'ornithologues et d'habitant.es qui ont eu envie d'observer cette question-là avec nous. Une matière documentaire pour tisser notre histoire en restant connectés à la réalité scientifique du sujet.

Ça joue dehors, là où se côtoient urbain et naturel. Une quadriphonie englobe le public. Et l'espace tout autour est notre terrain de jeu.

On veut aiguïser la contemplation et l'écoute, en renversant les rapports de force.

On a mêlé Théâtre et Radio, pour que l'histoire se raconte avant tout via les sons. On a sculpté une forme radio-scénique et cette forme-là nous permet aussi de jouer dedans : le spectacle devient une expérience radiophonique en live, permettant au public d'imaginer les paysages, de projeter ses propres images mentales en décorum.» -

Source : Les Toiles Cirées

**Site web**

**<http://lestoilescirees.fr/creations/murmurations>**

**Lieu**

**Parking Salle Maria Callas – Juvignac**

**Date**

**En Résidence du 17 au 28 Octobre 2022**

**Sortie publique de résidence Vendredi 27 Octobre 2022**

## Projet :Fugue

---

**Cie**

**Les Toiles Cirées**

**Présentation du projet**

« FUGUE est un spectacle en déambulation pour zone péri-urbaine. Porté par deux comédien.ne.s et une créatrice sonore, FUGUE fait dialoguer théâtre, fiction radiophonique et espace.

Entre l'urgence vitale du départ et l'évidence du retour, FUGUE est une déambulation sur les traces de Frida. Une échappée sonore et poétique en mal de liberté.

Frida part, sans mot dire, sans savoir où ni comment ni pourquoi. Sans préavis. Elle fugue, le jour de ses trente ans, s'échappe des bougies, des lignes droites, d'aujourd'hui. Avance et se perd là où il y a de la lumière ou du silence. Elle en rencontre d'autres, des « comme elle ». Qui ont ressenti ce besoin du pas de côté. Cet élan vital. Toute une communauté en fait. En fugue.» -

Source : Les Toiles Cirées

**Site web**

**<http://lestoilescirees.fr/creations/fugue>**

**Lieu**

**Quartier Courpuyran – Devant la crèche Le Petit Prince – Juvignac**

**Date**

**Première résidence de création du 9/12/2019 au 14/12/2019**

**Sortie de résidence le 29 Février 2020**

## Projet :Rotofil

**Cie**

**Les Armoires Pleines**

**Présentation du projet**

« Rotofil est un spectacle pour 4 interprètes à vue. Une comédienne, un batteur, un régisseur, une performeuse-scénographe.

Rotofil fait le récit d'une transmission. Celle d'Anaïs. Elle n'a pas repris l'exploitation familiale, elle a choisi une autre vie. Pourtant, sur ce parking, cet openfield version bitume, elle se confronte à un dilemme. Elle embarque les spectateur.rices dans son cheminement entre sphère familiale, injonctions, joies et colères.

Sa voix se mêle à celles de témoignages d'agriculteur.rices. Ces mots sont mis en relief par des installations scénographiques qui se déploient en direct entre un parking et une friche végétale. La performeuse-scénographe met en image ce qu'il y a dans la tête d'Anaïs comme un pop-up apporte de la 3D à un dessin de papier. La batterie est son tambour battant, sa pulsation, le rythme du spectacle et des humeurs du personnage.

La création sonore crisse et entraîne, comme si le bruit d'une enrubanneuse devenait une transe. Une énergie entre la fureur de la noise, et la tenue de longues nappes synthétiques.

Anaïs vous invite dans ses paysages.»

Source : Les Armoires Pleines

**Site web**

**<https://lesarmoirespleines.fr/accueil/creation/rotofil/>**

**Lieu**

**Salle Maria Callas– Juvignac**

**Date**

**Résidence immersion Du 6 au 11 Décembre 2022**

**Sortie publique de résidence : Samedi 11 Décembre 2022**

**Projet :Danser dans  
mon petit salon sans  
me poser de questions**

---

**Cie**

**Détachement International du Muerto Coco**

**Présentation du projet**

« Le plus naïvement possible, je me lance dans une investigation sur le concept de virilité. En conversant autour de moi, en collectant des paroles, en écrivant, en lisant, en bougeant mon corps dans des culottes en dentelle, en satinette, en ouatine, pour hommes bien sûr.

Ca va prendre la forme d'un poème fleuve en patchwork, ça va être une pensée qui se trouve en avançant mathématiquement, ça va se demander ce qu'on fait des mots encombrants, ça va finir en comédie musicale grandiose, ça va danser sans se poser de questions, ça observera calmement la colonisation totale de nos imaginaires à toustes.»

Source : Détachement International du Muerto Coco

**Site web**

**<https://muertococo.jimdofree.com/cr%C3%A9ations-en-tourn%C3%A9/danser-dans-mon-petit-salon-sans-me-poser-de-questions/>**

**Lieu**

**Maison des relations internationales – Montpellier**

**Date**

**Mercredi 27 Septembre 2023**

## Projet :La Toy Party

---

**Cie**

**Détachement International du Muerto Coco**

**Présentation du projet**

« Parce qu'on a beau dire, mais la fin du monde c'est trop long, trop compliqué et mal sous-titré, disent souvent les cousins

Et que la vie, la mort, on en fait tout un pataquès mais finalement ça passe très vite, disait souvent leur mamie Jeanne.

La TOY PARTY, c'est des cousins. Des cousins qui ont bien regardé Jurassic Park. Qui ont bien compris que nous allons tous finir comme les dinosaures, atomisés par des météorites, des gourous menteurs, une explosion nucléaire ou juste la lente agonie des émotions humaines. Du coup, plutôt que d'attendre ou de craindre cette fin du monde de tout temps annoncée, ils et elle ont décidé de la convoquer. Voire de la provoquer. Pour voir ce qu'il y aurait après. Parce que peut-être que derrière ce monde là, il y en a un mieux. Finalement, on ne sait pas. Et de toute façon, il y a de grandes chances qu'on soit mort·e·s avant la fin. Alors. En attendant. Autant danser, aimer, rire, et essayer d'être qui on a vraiment envie et besoin.

La TOY PARTY, c'est une invitation à contempler la fin du monde (qui arrive toujours, qui n'arrive jamais), toustes ensemble petits et grands en dansant dans le vortex.»

Source : Détachement International du Muerto Coco

**Site web**

**<https://muertococo.jimdofree.com/cr%C3%A9ations-en-tourn%C3%A9/la-toy-party/>**

**Lieu**

**Cité universitaire Crous Boutonnet – Montpellier**

**Date**

**Mercredi 21 Septembre 2022**

## Projet :Liesse(s)

<b>Cie</b>	<b>D'Elles</b>
<b>Présentation du projet</b>	<p><i>« Une centaine de parpaings, peut-être davantage et du papier froissé, déchiré, des chiures de nappes, des serviettes. Des danseurs folkloriques ouvrent la marche au son d'une viole haletante. 3 nettoyeurs armés de souffleurs, manipulent le papier déchiré qui jonche le sol. Des visages violemment surlignés, des figures de femmes. Une mariée s'habille d'une robe sortie d'une boîte de kleenex. Une femme se couronne de câble et devient la Concorde. Une autre s'étale devant une pile d'assiettes. Un amas de cintres de métal danse joyeusement. Des femmes se croisent dans le chaos du carnaval et leurs masques tombent sur d'autres masques. Le public déambule et traverse des espaces dont il ne sait jamais s'ils sont en construction ou en déconstruction. On reviendra toujours au même endroit, parce qu'on tourne en rond comme dans la chanson. On ne verra jamais la même chose, parce qu'à force de tourner en rond, on fait tomber les murs de Jéricho-cocowboy.</i></p> <p><i>Liesse(s) est un spectacle visuel, déambulatoire, nocturne et chorégraphié, composé de fragments scéniques, d'images en mouvement, troublées, troublantes, qui résonnent entre elles. La pièce puise son inspiration dans différentes situations de liesse et est traversée de part et d'autre par un mariage sous-marin, une « sombrero » party, un cri de résistance, la coupe du monde football, le premier pas sur la lune, des majorettes, une mazurka, un arbre de mai qui penche à droite... Dans ces tableaux, des visages de femmes apparaissent, la bouche ouverte, dans un cri de colère, de jubilation, de révolte ou d'impuissance.»</i></p> <p>Source : Superstrat</p>
<b>Site web</b>	<b><a href="https://www.superstrat.fr/project/liesses-cie-delles/">https://www.superstrat.fr/project/liesses-cie-delles/</a></b>
<b>Lieu</b>	<b>Montpellier</b>
<b>Date</b>	<b>5 au 10 Juin 2018</b>

**Projet :I am not  
Giselle Carter**

---

**Cie**

**Balle Perdue Collectif**

**Présentation du projet**

« *Beyoncé est morte ce matin à 8h32. Cette nouvelle tombée du ciel, nous jette dans une descente paranormale, où les icônes 2.0 deviennent sujet de croyance et de magie, et les écrans, miroirs de vertige et d'apparence.*

*Dans un paysage sans nom, Ji in, Madone des terrains vagues, glisse sur Insta comme Alice dans son wonderland. Elle bascule de l'autre côté et tente d'atteindre l'esprit des profondeurs. Début d'une plongée dans un monde habité de peurs, d'illusions et de dopamine.*

*Dans une chorégraphie aux allures de conte urbain et d'évangile-pop, Marlène Llop et le collectif BallePerdue poursuivent leurs explorations des espaces-paysages à la recherche du génie des lieux. Ils dévoilent, à travers un clair-obscur électro, un contre-monde comme caché sous un drap blanc, à l'arrière de nos villes.*

*Entre installation, danse, concert et performance, le public est invité à se glisser sur un monde habité d'étranges présences et d'épiphanies nocturnes : une procession, une voiture ovni, des apparitions, un prêche sur un stabat mater, une chapelle luminescente, un trou noir... Une sorte d'odyssée poétique et souterraine.*

*Ces fragments d'aujourd'hui se vivent comme des petits éclats de météorites ou des tableaux de la Renaissance tombés du camion.»*

Source : Balle Perdue Collectif

**Site web**

**<https://balleperdue.fr/gisellecarter>**

**Lieu**

**Théâtre la Vignette | Université Paul-Valéry 3 – Montpellier**

**Date**

**Samedi 1 Octobre 2022**

## Projet :Anima

<b>Cie</b>	<b>Arrangement Provisoire</b>
<b>Présentation du projet</b>	<p>« Avec ANIMA, le souffle qui anime la matière est protagoniste à part entière. Le latin désigne par anima le souffle, la respiration. Et le rapproche ensuite de l'âme, de l'esprit qui anime les corps.</p> <p>La proposition donne à voir le jaillissement d'une forme ramifiée, son apparition et disparition. Les interprètes, organisés en cercle autour, viennent progressivement la déployer sur une hauteur de 15m et l'animer. Par le mouvement de l'ensemble, des corps et des matières, le vide entre les parties prend forme et volume.</p> <p>Après dix années de créations sans avoir recours au son, ANIMA est aussi l'occasion d'une nouvelle exploration artistique par la collaboration musicale avec Erwan Keravec, sonneur de cornemuse, compositeur et improvisateur. Il a créé la partition originale, joué live en duo avec Tanguy Le Cras, sonneur de biniou. Le dispositif monumental est ici le support dynamique d'une collaboration étroite entre son et geste.</p> <p>« Je souhaite avec ANIMA produire un espace circulaire et un temps de suspension où le rassemblement entre interprètes, musiciens, spectateurs, passants, habitants, soit protagoniste. Une parenthèse au cœur des villes pour se retrouver au présent, les uns avec les autres. Une respiration commune.»</p> <p>Source : Arrangement Provisoire</p>
<b>Site web</b>	<a href="https://arrangementprovisoire.org/wordpress/portfolio/anima-fr/">https://arrangementprovisoire.org/wordpress/portfolio/anima-fr/</a>
<b>Lieu</b>	<b>Parc des thermes – Juvignac</b>
<b>Date</b>	<b>Résidence de création du 7 au 12 mars 2022</b>

## Projet :Vivants

---

**Cie**

**Le Comptoir des Silences**

**Présentation du projet**

« Une musique qui cherche des interdépendances.

***Nous avons composé une musique faite de mots, de notes, de bruits et de bruissements. Une sorte de poème polyphonique au vivant.***

*Ce concert-spectacle raconte une histoire de ce que pourraient être nos places dans l'écosystème du vivant et de nos relations possibles avec ses différents éléments. Des relations autres qu'utilitaires ou construites sur le schéma dominant dominé. Cette histoire se raconte avec des bouts de témoignages de ceux qui ont déjà mis en œuvre cette manière d'habiter le monde. Mais elle se raconte avec peu de mots. Elle est plus proche du poème que d'une narration. Elle s'inscrit dans le paysage, elle s'appuie sur lui.*

*Vous écoutez, vous observez, vous regardez les musiciens faire naître l'instant sonore. Les sons sont à la fois déroutants, harmonieux, bruitistes ou très musicaux. La poésie se fabrique avec l'instant nourri de ce qu'il s'y joue. Il reste alors la sensation d'avoir partagé un temps suspendu et poétique fait de sons et de voix qui auront raisonné et résonné avec le lieu où nous nous trouvons.*

*Nous posons nos sons, nos notes, nos instruments, nos oreilles et nos haut-parleurs dans le paysage. Nous négocions avec le vivant, les oiseaux, les débroussailleuses, les chiens, le silence, les klaxons, etc. C'est ici que ça commence. C'est là que ça se raconte, que ça s'écoute, que ça prend vie. C'est dans ce dispositif que nous invitons le public.»*

Source : Le Comptoir des Silences

**Site web**

**<https://lecomptoirdessilences.net/vivants/>**

**Lieu**

**Haut du village Parking des Aires - Cournonsec**

**Date**

**Samedi 27 Avril 2022**

**Projet : A Thousand  
Ways – An Assembly**

---

**Cie**

**600 Highwayman**

**Présentation du projet**

« Les artistes de théâtre new yorkais 600 Highwaymen présentent A THOUSAND WAYS : AN ASSEMBLY, une performance créée par des personnes qui ne se connaissent pas. 16 membres du public vont se rassembler pour une heure et à l'aide d'un scénario écrit avec précision vont construire une histoire qui évoque la persévérance. Cette œuvre de théâtre unique et d'une grande actualité fait vivre une expérience personnelle et émouvante – et cela sans public.

Le journal The New York Times décrit A THOUSAND WAYS comme étant « Splendide. Drôle, doux et inattendu dans la façon dont cette expérience nous touche » et parle « d'une création qui questionne, une création humaine et profondément tendre. Au fil de l'heure, elle nous défait de notre armure qui nous fait traverser nos journées en étant brusques, indifférente·s et hostiles. »»

Source : L'Atelline

**Site web**

**<https://www.latelline.org/an-assembly/>**

**Lieu**

**Conservatoire de Marseille**

**Date**

**Novembre 2023**

## Projet :Les Indicibles

---

**Cie**

**GK Collective**

**Présentation du projet**

« « *Nous sommes l'Indicible.*

*Nous portons l'Indicible.*

*Nous colportons l'Indicible.*

*Rejoindre l'Indicible c'est maintenir en vie ce qui n'a plus le droit d'être dit.*

*Nous sommes l'Indicible.*

*Nous sommes ce qui ne doit pas être.*

*L'Indicible doit être dit. Il ne peut être interdit.*

*Nous semblons seul-e-s, car notre lien est invisible.*

*Même si nous sommes tracé-e-s, nous ne laissons pas tracer nos liens.*

*Nous ne sommes pas un groupe. Nous sommes une constellation.*

*Les membres de l'Indicible se retrouvent le temps de l'action puis leur trace disparaît.*

*Rejoignez l'Indicible.*

*L'immédiat sera le seul résultat que vous verrez.*

*Caché à celui qui ne connaît pas son existence et révélé à celui qui voudrait en faire partie ; venez naviguer entre fiction et réalité, cette fois-ci vous ne serez pas seul-e. »*

Le GK Collective est un groupe de recherche théâtrale fondé en 2009 par la metteure en scène hongroise Gabriella Cserhádi. Sa recherche fondamentale est simple, comment atteindre un spectateur au 21ème siècle ? (...) Quelle est la place et le rôle du théâtre dans une période de transformation intense ? La compagnie explore toujours des nouveaux formats en réponse, travaillant entre fiction et réalité et posant le spectateur au centre des dispositifs.»

Source : L'Atelline

**Site web**

<https://www.latelline.org/les-indicibles/>

**Lieu**

**Juvignac**

**Date**

**Mars 2014**

## Table des figures

Fig 1 : Concentration des signes religieux et politiques dans les espaces communs et politisé du quartier de Nabaa, dans la banlieue de Beyrouth au Liban - 2018 © Marc El Samrani	7
Fig 2 : Signes religieux et politiques à Achrafieh - 2018 © Marc El Samrani	8
Fig 3 : The Egg, Ancien cinéma dans le centre-ville de Beyrouth abandonné et barricadé depuis la guerre civile libanaise - 2018 © Marc El Samrani	8
Fig 4 : Affichage participatif sur la place Riad El Solh à Beyrouth « Toi tu es qui? » « Moi je suis ... » © Marc El Samrani 2021	12
Fig 5 : Projection sur «the egg» pendant les mouvements de protestations © Marc El Samrani 2021	12
Fig 6 : Cartographie du centre-ville de Beyrouth par un urbaniste activiste ayant participé à la révolution © Antoine Atallah	14
Fig 7 : Cartographie du centre-ville de Beyrouth par un artiste ayant participé à la révolution © Brady Black	16
Fig 8 : Sphère publique bourgeoise habermassienne © Marc El Samrani 2022	35
Fig 9 : Sphères publiques oppositionnelles © Marc El Samrani 2022	37
Fig 10 : Sphères publiques médiatiques © Marc El Samrani 2022	38
Fig 11 : Sphères publiques et la praxis de Hannah Arendt © Marc El Samrani 2022	40
Fig 12 : Activisme urbain et mouvement militants en 2010 pour l'essentiel à Montréal © Nicolas Douay	48
Fig 13 : Schéma réticulaire des dimensions sociale, spatiale et politique de l'espace public © Marcus Zepf	51
Fig 14 : Joueurs de Pokémon GO à Taïwan en 2016 essayant de capturer un pokémon considéré rare, le Snorlax © Eastern Broadcasting Company	54
Fig 15 : Elaboration d'un espace augmenté urbain © Julieta Leite	56
Fig 16 : Rem Koolhaas/OMA, ZKM – Center for Art and Media, Karlsruhe. © OMA	58
Fig 17 : Intégration et exclusion sociales, intégration et exclusion « numériques » © Luc Vodoz	62
Fig 18 : Point de fuite de la perspective temporelle © Olivier Auber	65
Fig 19 : Point de fuite de la perspective numérique © Olivier Auber	65
Fig 20 : Le générateur poétique de Olivier Auber projeté sur une façade d'immeuble à Paris © Gabriel Plassat	73
Fig 21 : Le projet Figures Libres de la compagnie KompleX KapharnaüM présenté à Aurillac en 2012 © Vincent Muteau	76
Fig 22 : Paradigmes interactionnels © Alex Mucchielli	89
Fig 23 : L'expérience selon Dewey (1938) © Daniel G. Krutka, Shanedra Nowell, Annie McMahon Whitlock	102
Fig 24 : La perspective expérientielle © Tuan	104
Fig 25 : Schéma du système tripartite entre l'espace, le corps et l'âme © del Valle, F. X., & Thimonier, C.	106
Fig 26 : Ensemble des éléments constitutifs du phénomène perceptif © del Valle, F. X., & Thimonier, C.	108

Fig 27 : Graffiti sur un nouveau projet de l'architecte Jean Nouvel dans le centre de Beyrouth. Le graffiti se lit comme suit :« Notre révolution pour nous et pour vous tous ».	© Deen Sharp, 2016.	109
Fig 28 : Projet Actions-peu/ Action-few - 1993–1997	© Boris Achour	117
Fig 29 : Les processus de fabrication des espaces publics symboliques	© Sergi Valera	120
Fig 30 : La notion d’ambiance	© Jean Paul Thibaud	122
Fig 31 : Méthodologie de recherche des projets portés par des compagnies artistiques	© Marc El Samrani	131
Fig 32 : Méthodologie de recherche des projets portés par l’Atelline	© Marc El Samrani	132
Fig 33 : Positionnements de recherche : Implications et observations des projets artistiques	© Marc El Samrani	133
Fig 34 : Lieu d’implantation ou de déploiement des projets artistiques	© Marc El Samrani	140
Fig 35 : Médias et médiums de déploiement des projets artistiques	© Marc El Samrani	141
Fig 36 : Nature de la participation habitante	© Marc El Samrani	142
Fig 37 : Dispositifs publics et numériques	© Marc El Samrani	143
Fig 38 : Fiche Projet Légendes		144
Fig 39 : Fiche projet L’Instant T.		145
Fig 40 : Fiche projet Paysages Intimes		146
Fig 41 : Méthodologie de collecte des données pour le quatre projets	© Marc El Samrani	147
Fig 42 : Advertisements for Architecture	©Bernard Tschumi	157
Fig 43 : Dispositif Anti-Sdfs	©cath_pierre	161
Fig 44 : Capture d’écran de la vidéo Orizon	© Greenpeace	162
Fig 45 : Annonce du projet Renaissance Fornay sur des échafaudages	© Studio H5	163
Fig 46 : Légende n.125 dans le quartier des Beaux-Arts à Montpellier	© Marc El Samrani	171
Fig 47 : Exemples d'infiltrations des légendes dans les commerces du quartier investi. Photos 1,2,3 et 6:	© Marc El Samrani, Photos 4 et 5: © La Vaste entreprise	173
Fig 48 : Légende numéro 1 dans le quartier des Beaux Arts à Montpellier	© Marc El Samrani	175
Fig 49 : Captures d’écran de l’enregistrement vidéo de l’Instant T. à Montpellier	© Jules Savoie	178
Fig 50 : Paysage de Nicole et Yves à Juvignac par Caroline Houal. Photo 1 :	© Caroline Houal Photo 2 :	© Marc El Samrani
Fig 51 : Mosaïque paysagère des photos de Caroline Houal et Alexandra Frankewitz	© Caroline Houal et Alexandra Frankewitz	186
Fig 52 : Récit transmédiatique d'après la définition de Jenkins	©Bourdaa	189
Fig 53 : Répertoire de quelques légendes impliquant un détournement du regard	© Marc El Samrani	205
Fig 54 : Résultat des créations d’ateliers cartographiques menés par le collectif SOC	©	

SOC	211
Figure 55 : Support de communication pour recrutement des habitants © La Fenêtre	214
Fig 56 : Schéma de reliance constellationnelle © Marc El Samrani	217
Fig 57 : Stand de médiation du projet Légendes dans le quartier des Beaux Arts à Montpellier © Cloé Sébille	218
Fig 58 : Schéma de reliance sporadique © Marc El Samrani	220
Fig 59 : Photos de l'installation du projet à l'Atelier 231 à Sotteville lès Rouen © Marc El Samrani	223
Fig 60 : Photos du projet au conservatoire de Marseille © Marc El Samrani	224
Fig 61 : Schéma de reliance contingent © Marc El Samrani	225
Fig 63 : Installation d'un projecteur depuis la SDB d'une habitante du quartier 2010 © Marc El Samrani	231
Fig 64 : Carte de demande d'occupation du domaine public (ODP) transféré aux instances administratives de la ville de Montpellier © Marc El Samrani	232
Fig 65 : Temps d'arpentage et de réflexions partagés en préparation du projet © Marc El Samrani	233
Fig 66 : Collage des affiches en réalité augmentée dans le quartier Delta Gare © Marc El Samrani	234
Fig 67 : Restitution des deux volets du projet © Marc El Samrani	234
Fig 68 : Captures d'écran de téléphone - Animation de l'affiche: Dans ma ville à l'envers, tout est un jeu © Marc El Samrani	235
Fig 69 : Légendes détournées par les habitants et les passants dans le quartier des Beaux Arts à Montpellier © Marc El Samrani	238
Fig 70 : Danser dans mon petit salon sans me poser de questions de la Cie Détachement International du Muerto Coco à Montpellier © Marc El Samrani	247
Fig 71 : Sortie de résidence I am not Giselle Carter de la Cie Balle Perdue à Juvignac © Marc El Samrani	252
Fig 73 : Affiches et stickers Légendes trouvés dans le quartier des Beaux-Arts 12 mois après la fin du projet © Marc El Samrani	258
Fig 74 : Catégories d'images d'après Mitchell © Moliner	265
Fig 75 : Catégories d'images créées par projet © Marc El Samrani	267
Fig 76 : Paysage de Nicole et Yves à Juvignac © Caroline Houal	268
Fig 77 : L'image de la ville © Patrizia Laudati	270
Fig 78 : Modèle de synthèse de la structure du script © Moliner	272
Fig. 79 : Les cycles des actes imaginatifs urbains © Marc El Samrani	277
Fig 80 : Liste des entretiens semi-directifs avec les artistes © Marc El Samrani	316
Fig 81 : Liste des entretiens libres avec les artistes © Marc El Samrani	317
Fig 82 : Liste des entretiens semi-directifs avec les porteurs de projets © Marc El Samrani	317
Fig 83 : Liste des entretiens semi-directifs avec des chercheurs et experts © Marc El Samrani	318
Fig 84 : Liste des entretiens libres avec les publics © Marc El Samrani	318
Fig 85 : Grille d'entretiens avec les artistes © Marc El Samrani	320
Fig 86 : Grille d'entretien avec les publics pour le projet Légendes © Marc Samrani	322

# Table des matières

<b>Remerciements</b> .....	<b>2</b>
<b>Sommaire</b> .....	<b>4</b>
<b>Préambule</b> .....	<b>5</b>
(R)évolutions spatiales beyrouthines : nouvelles appropriations habitantes d'un espace public contesté.....	5
<b>Introduction générale</b> .....	<b>17</b>
<b>PARTIE I. Vers de nouvelles spatialités urbaines publiques, inclusives et hospitalières</b> .....	<b>26</b>
Introduction.....	27
Chapitre 1. Les médiations culturelles et numériques leviers de la construction de nouveaux espaces publics urbains.....	28
Introduction : Construire l'objet de la thèse : Médiation numérique culturelle, espaces publics urbains et expérience spatiale de l'utilisateur.....	28
1. Penser une approche transdisciplinaire de l'espace public.....	30
1.1. Les sphères publiques : des espaces publics communicationnels.....	32
1.2. Les espaces urbains aménagés : Une approche territorialisée des espaces et lieux publics en ville.....	42
1.2.1 Historicité des places publiques aménagés.....	43
1.2.2. Des espaces publics contestés.....	46
1.3. Les espaces publics urbains : espaces relationnels.....	49
2. Objets et outils numériques : les espaces publics à l'ère des révolutions technologiques.....	53
Introduction.....	53
2.1 Ubimedia et ubiquité.....	56
2.2 Perspectives anoptiques et nouveaux points de fuite.....	61
2.2.1 Nouvelles perspectives anoptiques :.....	63
2.2.2 Réseautage et tendances excluantes.....	66
2.3 Espaces virtuels. Espaces augmentés.....	68
2.3.1 Les internets, des nouvelles constructions spatiales.....	68
2.3.2 Des géo-cyberespaces aux espaces urbains augmentés.....	69
3. Médiations numériques, artistiques et nouvelles expériences de l'urbain.....	72
Introduction.....	72
3.1 L'expérience technologique.....	74
3.2 Espaces augmentés et mondes virtuels pluriels.....	77
3.2.1. Espaces virtuels et narratifs.....	77
3.2.2. Les expériences urbaines hybrides.....	78
3.3. Médiations artistiques urbaines.....	80
3.3.1. Approche expérientielle des médiations.....	80
3.3.2. Des médiations « empuissantantes ».....	82

Chapitre 2. Les paradigmes expérientiels des espaces public urbains.....	84
Introduction : espaces publics, expériences spatiales et mondes virtuels.....	84
1. Des espaces publics inclusifs et hospitaliers, des espaces publics artisanaux.	85
1.1 Hospitalité et participation.....	87
1.2. Participation et paradigmes interactionnels.....	89
1.3. Accessibilité et représentativité.....	92
1.4. Appropriation spatiale et processus de déconstruction.....	95
2. Expériences spatiales.....	97
2.1. Des lieux et des espaces.....	97
2.2. Expériences et expérimentation de l'espace.....	101
2.2.1. Expérier l'espace.....	101
2.2.2. Des perspectives expérimentales.....	103
2.3. Perception et phénoménologie spatiale.....	106
2.3.1. Expériences sensibles et perceptives des espaces.....	110
2.3.2. Espaces produits et producteurs.....	111
3. Médiations artistiques et ambiances urbaines.....	113
Introduction: Médiations artistiques et expériences sensibles.....	113
3.1. Espaces urbains et actions artistiques.....	114
3.2. Images et imaginaires urbains.....	118
3.3. Expériences sensibles et ambiances partagées.....	121
<b>Cahier méthodologique.....</b>	<b>124</b>
Sommaire du cahier méthodologique :.....	125
1. Mise en place du contrat CIFRE.....	126
1. Choix du partenaire et construction du dispositif de recherche.....	129
1.1. Accompagnement et diffusion de projets artistiques.....	131
1.2. Mise en place et développement de projets portant sur les espaces publics.....	132
2. Positionnement de recherche et co-construction des projets.....	133
2. Projets artistiques et modalités de recherche.....	136
1. Définition de la notion de projet.....	136
2. Critères de sélection des projets.....	138
2.1. Le choix du terrain d'implantation du projet.....	139
2.2. Les médias et médiums mise en place.....	140
2.3. La nature de la participation habitante.....	141
2.4. Relations avec le public.....	143
3. Présentation des projets et implication scientifique.....	144
3.1. Fiches projets.....	144
3.2. Implications dans les différents projets.....	147
3. Les critères d'observations et hypothèses de recherche.....	148
1. Hypothèses de recherche.....	148
2. Les changements physiques et symboliques dans l'espace.....	149

3. Appropriations habitantes des espaces urbains.....	150
3.1. (Sur)appropriation(s) du projet en place.....	150
3.2. Mémoire collective et (ré)activation spatiale.....	150
<b>PARTIE II. Médiations artistiques et numériques producteurs d'espaces publics.....</b>	<b>152</b>
Introduction: Lire, habiter et produire la ville.....	153
Chapitre 3. Lire et comprendre la ville: Écouter, documenter et donner à (re)voir le territoire.....	156
1. (Re)codifier la lecture urbaine.....	159
1.1. Mises en récits de projets et projets en récit.....	160
1.2. Hacker la matrice urbaine.....	164
2. Détournements urbains et incrustations narratives.....	169
2.1. Processus d'écritures et infiltrations narratives.....	171
2.2. Cadrage poétique et hiérarchisation artistique.....	176
3. Écritures transmédiatiques.....	181
3.1. Enquêtes sensibles et récits du lieu.....	182
3.2. Construction d'un récit transmédiatique.....	188
Chapitre 4. Habiter des mondes relationnels renouvelés.....	194
1. Expérimenter des inter-mondes habités/habitables.....	196
1.1. Expérimentations spatio-temporelles.....	197
1.2. Expériences des publics et déplacements corporels.....	202
2. Reliances et déliance dans des espaces-temps extensibles.....	207
2.1. Processus participatif dans la conception et le déploiement du projet: émergence d'un schéma constellationnel.....	212
2.2. Temps de médiatisation artistique et diffusion participative du projet : émergence d'un schéma sporadique.....	218
2.3. Temps de médiation artistique et potentialités relationnelles : émergence d'un schéma contingent.....	222
3. S'approprier des espaces-temps extensibles.....	227
3.1. Co-constructions d'espaces virtuels et espaces de collaborations habitantes.....	229
3.2. Expériences augmentées et sur-appropriations urbaines.....	234
Chapitre 5: Produire des espace-temps « autres » et « nôtres ».....	242
1. Ambiances en partage et étrangetés urbaines.....	244
1.1. Scénographies urbaines et familiarités étranges.....	246
1.2. Ambiances en partage et montage des attractions urbaines.....	254
1.3. Ambiguïtés perceptives et images partagées.....	257
2. Actes imaginatifs urbains.....	262
2.1. Images mentales et espaces de résonances.....	264
2.2. Scripts événementiels et croyances partagées.....	271
2.3. Cyclicité des imaginaires urbains et actes imaginatifs.....	275
<b>Conclusion générale.....</b>	<b>280</b>

<b>Bibliographie.....</b>	<b>286</b>
<b>Annexes.....</b>	<b>314</b>
<b>Table des figures.....</b>	<b>336</b>
<b>Table des matières.....</b>	<b>339</b>
<b>Résumé.....</b>	<b>343</b>

# Résumé

(fr)

L'espace public a toujours joué un rôle fondamental dans l'organisation des interactions au sein de la ville. Il est un vecteur d'inclusion sociale et demeure essentiel au développement harmonieux de la ville ainsi qu'au bien-être de ses habitants. Ainsi, cette thèse se propose d'interroger l'aménagement actuel de ces espaces en questionnant leur efficacité, dans un contexte où la ville semble confrontée à un épuisement des modèles de spatialité urbaine. Cette recherche examine le rôle potentiel des projets artistiques et numériques dans la requalification de ces espaces. Ces projets, que nous considérons comme des médiations, seront étudiés pour leur capacité à retisser des liens entre les habitants et leurs lieux de vie, tout en faisant émerger de nouveaux imaginaires partagés. En analysant de près le déploiement de tels projets sur le terrain montpelliérain, soutenus par une structure culturelle implantée localement, nous avons identifié différentes modalités d'activation et de réflexion autour des espaces publics urbains, à savoir : lire, habiter et produire les espaces publics.

(en)

Public spaces have always played a fundamental role in structuring interactions within the city. They serve as a vehicle for social inclusion and remain essential for the harmonious development of the city and the well-being of its inhabitants. Therefore, this thesis aims to examine the current design of these spaces in terms of their effectiveness, as the city may be facing an exhaustion of these urban spatial models. This research seeks to explore the role that artistic and digital projects can play in the requalification of these spaces. These projects, which we refer to as mediations, will be studied for their ability to reconnect residents with their living spaces and to inspire new shared imaginaries. By closely observing the implementation of such projects in Montpellier, supported by a local cultural organization, we have identified distinct modes of activation and reflection around urban public spaces: reading, inhabiting, and producing space.