

un cycle  
de dix  
**rencontres-  
débat**s

# ( art espace public ) \*

## **Artistes / urbanistes : quel dialogue pour fabriquer la ville ?**

**DOSSIER DOCUMENTAIRE**

\* cycle de dix rencontres-débats proposé par le **Master Projets Culturels dans l'Espace Public** Université Paris I Panthéon-Sorbonne. En partenariat avec **HorsLesMurs**

Ouvert aux artistes, urbanistes, acteurs culturels, étudiants, chercheurs, activistes, architectes, élus, et à tous les membres du genre urbain que ces questions stimulent...

**Chaque vendredi soir, du 26 janvier au 30 mars 2007** à la Sorbonne, amphi Bachelard, **de 19h à 21h.**

Entrée libre sur réservation. Inscription et programme détaillé > [www.art-espace-public.c.la](http://www.art-espace-public.c.la)

Avec le soutien du **Ministère de la Culture et de la Communication**, dans le cadre du **Temps des Arts de la Rue**

## INTRODUCTION

# ARTISTES/URBANISTES : QUEL DIALOGUE POUR FABRIQUER LA VILLE ?

Les projets associant artistes et urbanistes se sont multipliés ces dernières années. Comment ces démarches renouvellent-elles les manières de penser, construire et vivre les villes ? À quels niveaux et suivant quelles modalités des musiciens, des scénographes, des plasticiens peuvent-ils être associés à la fabrique de l'urbain ? À partir de plusieurs expériences récentes, cette rencontre proposera une exploration des différentes formes d'implication des artistes dans le projet urbain : expertise sensible, invention de dispositifs de médiation, création de mobilier de rue...

Avec **Jean-Pierre Charbonneau**, urbaniste, conseiller en politiques urbaines et culturelles ; **Maud Le Floch**, directrice associée de la cie Off:plou, conceptrice de Missions Repérage(s) et Pari Passu ; **Petra Marguc**, architecte urbaniste, conceptrice du projet Tabula Rosa (collectif Polimorph) ; **le Collectif MU**, concepteurs de projets artistiques urbains.

*Pour les personnes ayant effectué une réservation : à l'issue de la rencontre, nous vous invitons à passer à l'acte en suivant le parcours « Sound Drop » : une dérive sonore dans le quartier de la Goutte d'Or, scénario urbain conçu par le collectif MU à partir d'enregistrements in situ constituant la trame de compositions radiophoniques. Rendez-vous au Lavoisier Moderne Parisien entre 21h30 et 22h30 (35 rue Léon, métro Château Rouge). Casques et audioguides seront fournis en échange d'une pièce d'identité. Durée du parcours : 45 mn. Possibilité de restauration à l'Olympic Café (20 rue Léon), avant ou après le parcours.*

**Vendredi 26 janvier 2007, de 19h à 21h. Parcours Sound Drop à partir de 21h30.**

Cette rencontre-débat est organisée par **Véronique Dubarry, Kafui Kpodéhou, Arthur Lassaing, Julien Nicolas, Deborah Porchet**, étudiants au sein du Master Projets Culturels dans l'Espace Public de l'Université Paris I Panthéon-Sorbonne.

Cette rencontre-débat est présentée dans le cadre du cycle de rencontres-débats **art espace public**, proposé par le **Master 2 Projets Culturels dans l'Espace Public** de l'Université Paris I Panthéon-Sorbonne, sous la houlette de **Pascal Le Brun-Cordier**, professeur associé, directeur du Master. En partenariat avec **HorsLesMurs**, centre national de ressources des arts de la rue et des arts du cirque. Avec le soutien du **Ministère de la Culture et de la Communication**, dans le cadre du **Temps des Arts de la Rue**.

Programme complet du cycle > [www.art-espace-public.c.la](http://www.art-espace-public.c.la)

Le Master Projets Culturels dans l'Espace Public > [www.univ-paris1.fr/article3583.html](http://www.univ-paris1.fr/article3583.html)

Le Journal de bord du Master > <http://masterpcep.over-blog.com>

Site de HorsLesMurs > [www.horslesmurs.asso.fr](http://www.horslesmurs.asso.fr)

Site du Temps des Arts de la Rue > <http://tempsrue.org>

Partenaires médias : [paris-art.com](http://paris-art.com) — Stradda, magazine de la création hors les murs



HorsLesMurs



## LES INVITÉS

---

### **Jean-Pierre Charbonneau**

Jean-Pierre Charbonneau, urbaniste, est consultant en politiques urbaines et culturelles. Il propose depuis plusieurs années de construire une urbanité singulière, dans laquelle s'élabore une réflexion approfondie sur la ville, ses mouvements et ses formes (passants, matériaux, végétaux, etc.). Ainsi, il associe régulièrement des artistes aux projets qu'il développe. Cette urbanisation sensible s'associe à une approche plus technique de l'aménagement urbain. Elle s'attache davantage à l'humain et à l'unicité de chaque lieu. Jean-Pierre Charbonneau travaille dans de multiples territoires (Lyon, Saint-Étienne, Saint-Denis, Danemark, Amérique Latine..).  
[www.mairie-st-etienne.fr](http://www.mairie-st-etienne.fr)

### **Maud Le Floc'h**

Diplômée en Aménagement du territoire-urbanisme (CESA – Polytechnique-Tours), en Sciences de l'information et de la communication (Sorbonne), et forte d'une expérience dans le domaine des Arts de la rue, Maud Le Floc'h développe en actes une réflexion à l'interface de la production artistique et de la production urbaine. Elle co-dirige la Compagnie Off/pOlau (Pôle des arts urbains) et programme les arts urbains pour le festival Rayons Frais à Tours. Elle a conçu les projets *Mission Repérage(s)*, *un élu - un artiste*, et *Pari Passu* (interventions artistiques dans le cadre d'un projet de renouvellement urbain à Paris dans le 13<sup>e</sup> arrondissement). Elle engage transversalement une activité de conseil artistique, notamment pour la coopérative de diffusion artistique De rue et de cirque.  
[www.2r2c.coop/-PARI-PASSU-lorsque-les-GPRU-.html](http://www.2r2c.coop/-PARI-PASSU-lorsque-les-GPRU-.html)

### **Petra Marguc**

Petra Marguc est architecte urbaniste. Elle enseigne dans plusieurs écoles d'architecture, et associe à son travail d'architecte une pratique de recherche et d'expérimentation au sein de Polimorph. Polimorph est un groupement d'architectes, d'urbanistes et d'artistes qui produit depuis 2004 des projets autour d'une conception de l'espace comme système dynamique à tenir en vie, à l'échelle de l'individu, de la ville ou du territoire. Polimorph a notamment conçu Tabula Rosa, un jeu de scénario qui vise à détecter les intérêts potentiels et conflits sous-jacents à l'intérieur d'un quartier. Tabula Rosa a été présenté dans le cadre de Pari Passu.  
[www.tabula-rosa.net](http://www.tabula-rosa.net)

### **Olivier Le Gal, association MU**

Olivier Le Gal est co-fondateur de l'association MU, responsable de la coordination. Créé en 2002 par d'anciens membres de l'équipe pédagogique du Fresnoy, MU développe des dispositifs de création artistique in situ. Ce processus travaille la possibilité de nouvelles représentations de la ville, directement issues de l'apparition des nouveaux modes de production-diffusion des images et des sons. Autour des coordinateurs-producteurs qui l'animent, MU rassemble une équipe transdisciplinaire formée d'artistes, d'architectes, de chercheurs en sciences humaines, d'ingénieurs et de techniciens. MU a conçu les projets *Edith@paname* (plateforme en ligne, zone d'échange de regards sur la ville), *Sound Drop* (parcours sonore dans le quartier la Goutte d'or), et *Des Monts de la Lune* (performance live : Nuit Blanche 2006 ; Biennale des arts numériques de Montréal *Cités Invisibles*).  
[www.mu-asso.org](http://www.mu-asso.org)

## CADRAGE

---

L'aménagement de l'espace public urbain est au carrefour d'interrogations multiples : sur son organisation physique, sur la place qu'il laisse aux usages sociaux, sur les perceptions sensibles qu'en ont les passants, sur les modes de présence et co-présence qui s'y déploient. La fabrique de la ville intègre ainsi une nécessaire réflexion sur les enjeux de la structuration matérielle et sensible de l'espace public, matrice urbaine au sein de laquelle les artistes interviennent et initient des pratiques qui l'interrogent.

*Les créateurs inspirés par l'espace public se confrontent à la ville. Ils lisent la cité comme un puissant gisement symbolique. Ils en ont une vision singulière. - **Mission Repérage(s)***

### Urbanisme :

- « L'urbanisme est l'ensemble des plans et des actions cohérentes qui permettent l'organisation optimale des fonctions techniques, sociales et esthétiques de la ville. » (Nicolas Schoffer ) <sup>1</sup>
- À la fois un champ disciplinaire et champ professionnel recouvrant l'organisation de la ville et de ses territoires. (Wikipedia)
- Étude des méthodes permettant d'adapter l'habitat urbain aux besoins des hommes. (Le Petit Robert).

*Nous tentons d'associer les domaines sociaux, urbains et culturels, afin de produire des espaces publics pour une cohabitation harmonieuse. L'art contemporain est notre déclencheur. - **Nathalie Dubois et Mustapha Sanaoui**, artiste et architecte*

### Espace public :

L'espace public représente dans les sociétés humaines, en particulier urbaines, l'ensemble des espaces de passage et de rassemblement qui sont à l'usage de tous. Avec Habermas, l'espace public prend une nouvelle acception pour devenir le cadre du débat public : « le processus au cours duquel le public constitué d'individus faisant usage de leur raison s'approprie la sphère publique contrôlée par l'autorité et la transforme en une sphère où la critique s'exerce contre le pouvoir de l'État. » <sup>2</sup>

C'est autour de la fabrication de l'espace urbain, entre technique et art, entre perspectives techniques sensibles et sociales, que la ville devient le lieu de confrontation des approches et des disciplines, alimentant le débat public autour de l'urbanité.

*« Le destin des villes n'est plus le récit d'un vouloir-vivre ensemble. La possession privée se substitue à l'appartenance publique et les espaces publics, transformés en non-lieux, disparaissent de nos villes. Pour retrouver dans nos villes un sens et des espaces où nous rencontrer, il faut que les artistes y aient droit de Cité.[...] Invitons les artistes à participer à la conception des projets. »*  
**Manifeste des artistes pour faire vivre la ville, autour de François Barré**

---

<sup>1</sup> Source : <http://www.olats.org/schoffer/defurban.htm>

<sup>2</sup> Jürgen Habermas, *L'espace public : archéologie de la publicité comme dimension constitutive de la société bourgeoise*, Paris, Payot, 1997.

## **PROBLÉMATIQUE DE LA RENCONTRE**

---

Le 20<sup>ème</sup> siècle voit émerger un ensemble de nouvelles interrogations sur la place de l'art dans la construction urbaine. Si la création artistique est aujourd'hui une des thématiques de la réflexion sur la ville et ses espaces, c'est aussi parce que l'art et la culture sont invoqués pour insuffler une dimension plus humaine à l'espace public. Longtemps délaissé dans les projets d'aménagement, l'espace public gagne un intérêt nouveau et une attention accrue avec l'arrivée du projet urbain. Nombreuses sont les municipalités qui depuis une trentaine d'années ont axé leur intervention sur l'amélioration des espaces publics, en misant sur l'art comme outil de réflexion et d'action.

### **Pourquoi solliciter des artistes sur la problématique de l'aménagement de l'espace urbain ?**

De plus en plus, les artistes sont invités à s'impliquer dans la construction de la ville. Ces occasions données aux artistes de participer à la construction de la ville en prenant en compte les aspects matériels sensibles, symboliques et culturels d'un territoire amène à s'interroger sur l'enjeu de leur implication dans le projet urbain. Si le regard critique et sensible de l'artiste et les outils novateurs qu'il invente pour capter la ville vécue semblent motiver cette sollicitation, il ne s'agit pas nécessairement pour lui de poser des actes artistiques dans cette expérience, mais peut-être aussi d'être une force de proposition dans la construction du projet urbain. Quelle marge de manœuvre est réellement laissée à l'artiste dans cette fabrique de la ville ?

### **Quels dispositifs permettent de croiser et intégrer les approches des artistes et des aménageurs ?**

C'est justement la place de l'artiste en tant qu'acteur au cœur d'une équipe pluridisciplinaire qui vient interroger la pertinence de la rencontre de ces différentes démarches. Le contexte permettant le dialogue entre les différents acteurs d'un projet associant art et urbanisme dans une perspective technique et sensible paraît fragilisé par la présence d'antagonismes en terme d'approches et d'outils. Comment alors associer l'artiste dans un partenariat réellement approfondi avec les opérateurs urbains ?

### **Quelle prise en compte des compétences et outils des artistes dans le projet urbain ?**

Les témoignages recueillis laissent penser que des freins, des contraintes, des limites se mettent en place de manière induite et viennent perturber l'intégration de l'artiste dans le projet urbain.

La question est donc double : quels sont ces freins, ces limites ? Comment définir et défendre la place, le statut et l'impact de l'artiste dans le processus de décision de fabrication urbaine, autour de ces différents projets ?

## **II- ZOOM SUR QUELQUES INITIATIVES**

### **PARI PASSU, MAUD LE FLOC'H, 2R2C - DE RUE ET DE CIRQUE**

C'est place de Vénétie à Paris, dans le 13<sup>ème</sup> arrondissement, que s'est déroulée de juin à septembre 2006 l'opération Pari Passu. Ce projet artistique, écrit par Maud le Floc'h et organisée par la coopérative De rue et de cirque, s'inscrit dans le cadre d'un Grand Projet de Renouvellement Urbain, dans le secteur Villa d'Este - Place de Vénétie. C'est sur la place de l'imposant centre commercial et au milieu des immenses tours qui l'entourent que ce projet a été mené.

Pari Passu (en latin : d'un même pas, d'un même mouvement) s'est déroulé en deux temps : la version 01, de mi-juin à mi-juillet 2006, suivi de la version 02 en septembre 2006. Cinq équipes, issues des arts de la rue, sont intervenues lors de ces deux temps :

- \* Le Labau / Les Ouvreurs de Promenade (*Yamakarelle*)
- \* Archimême Studio (*Architecture Solo*)
- \* Théâtre de l'Unité (*Kapouchnik*)
- \* Compagnie Joseph K (*Les contre-visites guidées de Jérôme Poulain*)
- \* Compagnie Décor sonore (*Le don du son*)

En fil rose, ces équipes artistiques furent accompagnées par le collectif d'architectes Polimorph, qui a inventé Tabula Rosa, un jeu urbain interactif : des joueurs se retrouvent autour d'une table recouverte d'un plan de quartier et tissent ensemble une véritable histoire collective pour la ville de demain. Habitants, artistes et acteurs locaux furent réunis pour entendre des points de vue, intérêts, désirs et réactions différentes sur le quartier dans un cadre ludique (pour plus d'informations, lire l'encadré « Tabula Rosa, Association Polimorph).

En septembre 2006, l'ensemble des équipes est revenu dans le quartier pour de nouvelles interventions et spectacles inspirés de leurs observations et des scénarios urbains réalisés en juin et juillet (Pari Passu version 01). L'objectif principal de cette opération artistique et urbaine réside dans le décalage et l'émergence d'une nouvelle vision du quartier. Son originalité consiste à se positionner en amont du projet de renouvellement urbain. Ainsi, non seulement les propositions artistiques interrogent la ville autrement, mais elles permettent également de réfléchir (et peut-être d'agir ?) sur l'urbanisation même du quartier. A suivre...

<http://www.2r2c.coop>

## **TABULA ROSA, ASSOCIATION POLIMORPH**

**Polimorph** existe depuis 2004. L'association regroupe architectes, urbanistes, artistes. Le dénominateur commun des actions menées par l'association consiste à considérer l'espace comme un système dynamique à tenir en vie, que ce soit à l'échelle de l'individu, de la ville ou du territoire. Polimorph réalise des études urbaines, développe des stratégies pour des environnements complexes et propose des projets concrets conçus comme des outils susceptibles d'orchestrer un équilibre dynamique entre l'environnement, les ressources naturelles, l'économie, la société et les individus.

Les projets produits touchent aussi bien le mobilier, l'architecture, l'urbanisme, la stratégie, l'événement. L'association s'est fait connaître en développant le jeu urbain TABULA ROSA, un jeu de scénario qui se joue au sein des quartiers.

La règle de TABULA ROSA est simple : quatre joueurs se retrouvent autour d'un plan du quartier et tissent ensemble une véritable histoire collective en répondant à des questions précises : qui fait quoi ? où ? comment ? Les actions se dessinent au fur et à mesure... Ces prototypes oscillent entre quatre domaines clés pour l'aménagement futur : les espaces extérieurs, les échanges sociaux, l'habitat et l'image du quartier. Chacun peut prendre position face aux utopies présentées.

« À la façon d'un cadavre exquis, les joueurs doivent, à partir d'une première proposition, inventer une histoire collective initiant des transformations dans le quartier. [...] Un jeu qui permet de rêver l'aménagement de son quartier. »<sup>3</sup>

Autour de la carte sont réunis habitants, artistes, acteurs locaux. L'occasion d'entendre des points de vue, des réactions, des désirs, des intérêts différents dans un cadre ludique. À partir de ces parties, ont été imaginés des scénarii (dessins, écrits...), prototypes urbains qui dévoilent une ville suspendue entre l'imagination et le futur<sup>4</sup>.

L'objectif du jeu consiste à détecter des intérêts, des potentiels et des conflits sous-jacents d'un quartier afin de les réorienter dans des visions collectives. Partant des scénarii imaginés avec le public, des idées de projets sont extraites et reformulées comme prototypes urbains, créés avec les habitants et les acteurs urbains impliqués.

En 2006, Polimorph a été invité à produire TABULA ROSA dans le cadre du projet 'PARI PASSU' mis en place par 2R2C. Il s'agissait de tester des manières de croiser des visions différentes sur le développement futur du quartier Place de Vénétie/Villa d'Este (Paris 13<sup>e</sup>), et de les intégrer dans une stratégie urbaine en formulant des idées de projets fédérateurs susceptibles d'être intégrés dans le futur programme d'aménagement de ce quartier.

<sup>3</sup> Aline Chambras, *Pari Passu, Quartier (r)animé*, Territoire n°470, septembre 2006.

<sup>4</sup> Source : <http://www.2r2c.coop/-Tabula-rosa-.html>

## **LES ATELIERS ESPACE PUBLIC SAINT-ETIENNE - JEAN-PIERRE CHARBONNEAU**

Depuis 1997, la municipalité de Saint-Etienne s'investit dans une politique de renouvellement urbain novatrice. Cette politique reste marquée non seulement par des opérations d'envergure mais également par des interventions plus intimes au coeur des quartiers. Sous l'impulsion de Jean-Pierre Charbonneau, conseiller technique en urbanisme auprès de Michel Thiollière, maire de Saint-Etienne, un outil original est né.

Il s'agit des Ateliers Espace Public, qui s'apparente à la fois à un bureau d'études et à une Agence d'urbanisme dans laquelle travaillent de jeunes professionnels. Issus de l'école régionale des Beaux-Arts et de l'école d'architecture, cinq designers, cinq artistes et cinq architectes collaborent avec les services techniques de la mairie et de l'urbanisme. « Ces établissements formant des créateurs d'excellent niveau, nous avons choisi de puiser dans leur vivier pour créer une compétence locale en conception de projets », explique Jean-Pierre Charbonneau. Ce qui importe dans ce projet, ce n'est pas tant la profession (artiste, architecte ou designer) que les compétences et capacités de créativité de chacun.

Les Ateliers Espace Public ont participé à ce jour à la rénovation et à l'aménagement de cent cinquante lieux dont de nombreux « sites de dimension réduite, mais qui, au quotidien, contribuent largement à la qualité de vie de chacun », précise Jean-Pierre Charbonneau. Il ne s'agissait pas d'impressionner et de mettre à distance le passant, mais de favoriser des approches poétiques et humaines de l'urbanisation.

À partir de réalisations concrètes (mobiliers urbains, signalétique, éléments bâtis, constructions végétales, etc.), l'identité urbaine stéphanoise évolue en parallèle du regard des habitants sur leur environnement. Ainsi, la transformation de la cité vient donner un nouveau souffle, des usages et des pratiques inédites (lieux de repos, chemins de traverse, espaces de rencontre), peut-être une nouvelle âme, aux quartiers de Saint-Etienne.



## **AUDIOCARTES PARIS/93- ASSOCIATION MU**

Association fondée en 2002, MU (Métaphore Urbaine) mène une démarche d'exploration artistique du territoire urbain, à travers un processus de création qui s'appuie sur une géographie des regards. Ce processus travaille la possibilité de nouvelles représentations de la ville, directement issues de l'apparition des nouveaux modes de production-diffusion des images et des sons. Cette approche privilégie l'exploration et la "stimulation" de territoires en mutation (passée, en cours ou annoncée) conçus comme autant de surfaces "sensibles" - un quartier parisien multiculturel enclavé (la Goutte d'Or), une zone nodale (Les Halles), des espaces péri-urbains.

Autour des coordinateurs-producteurs qui l'animent, le collectif rassemble artistes, chercheurs en sciences humaines, architectes, ingénieurs et techniciens. **Edith@paname**, projet initial de l'association, est une zone d'échange de regards sur la ville : un projet artistique collaboratif fondé sur la mise en commun de fragments vidéo/photo/son dans une base de donnée indexée, sur le site <http://edith.paname.org>.

Avec le projet **Sound Drop**, le collectif MU initie en 2005 une démarche d'exploration du territoire centrée sur le son, comme outil de recherche artistique et documentaire. Des explorations sonores, réalisées dans le cadre d'ateliers impliquant artistes et habitants du quartier de la Goutte d'Or, visent à collecter, enregistrer et archiver, des fragments sonores de ce territoire. Bruits de la rue, ambiances urbaines et récits d'habitants constituent la trame de compositions aux influences multiples : fictions sonores et documentaires expérimentaux qui fondent un parcours sonore dans le quartier. À travers les notions de traces et de signes, il s'agit d'identifier les marqueurs sonores d'une dynamique territoriale : recueillir la mémoire sonore des lieux, caractériser les zones d'ambiance et les flux et travailler sur l'hypothèse de nouvelles mobilités par l'introduction de nouvelles balises.

Cette perspective s'incarne dans le projet Audiocarte Paris/93 que MU développe à partir de 2007. D'une durée de deux ans, **Audiocarte Paris/93** vise à cartographier, dans un Système d'Information Géographique (SIG), une approche perceptive du territoire au travers du son. Les explorations sonores viseront à scanner un échantillon de la métropolisation de l'agglomération parisienne : une zone urbaine discontinue et fragmentée, comprise dans un triangle reliant la Gare du Nord, la Basilique de St Denis et la place du 8 mai 1945 à Bobigny. Trois regards de sciences-humaines (géographie, sociologie, esthétique) s'associent au processus artistique pour mettre en avant ce que le son révèle d'un territoire donné. Autour de cette cartographie sonore, le dispositif de création fonde une expertise sensible qui tend à se faire outil de renouvellement des manières de concevoir l'espace urbain en y intégrant une réflexion sur les enjeux urbanistiques liés au son. « Mise en image de la ville », le dispositif permet aussi d'assurer une fonction de médiation entre les acteurs territoriaux et de sensibilisation de la population au territoire urbain.

<http://www.mu-asso.org>

## **MISSION REPÉRAGE(S) – MAUD LE FLOC'H – LIEUX PUBLICS**

*Un élu, un artiste, parcours croisés pour une approche sensible de la ville*

Conçu et écrit par Maud le Floc'h, Mission Repérage(s) est une recherche-action portée par Lieux publics dans le cadre de ses missions de recherche et prospective.

Depuis 2002, une trentaine d'artistes et de maires ou d'élus de grandes villes ont, ensemble, parcouru des villes françaises dans un dialogue sans témoins, sans médiatisation. Ensemble, ils ont noté des constats ou échafaudé des hypothèses consignées dans leur carnet de bord. Ils ont eu pour mission de collecter à travers leurs cheminements une série d'éléments destinés à garder la trace de leur réflexion. Cette somme d'instantanés sans ordre ni logique apparente constitue la matière première de la rencontre, de ce qu'elle a fait apparaître et de ce qu'elle permet d'entrevoir. Il s'agit en effet de croiser les visions politiques et sensibles autour des questions d'aménagement et de gestion urbaines.

### ***Pourquoi les élus ?***

Les élus incarnent le centre de la décision et de la stratégie. Ils se confrontent tous les jours à la ville. Ils ont pour mission de l'inventer et de l'administrer, de la rendre plus humaine, plus vivante. Ils ont tissé avec elle, avec leurs concitoyens, une relation intense, parfois intime. Même s'ils ressentent la difficulté à la transformer, ils en ont une vision singulière.

### ***Pourquoi les artistes ?***

Les créateurs inspirés par l'espace public se confrontent à la ville, à ses richesses, à ses contraintes. Ils y repèrent les émotions, les sensibilités. Ils se nourrissent de l'environnement urbain, y décryptent la mémoire, la beauté, la topographie... Ils lisent la cité comme un puissant gisement symbolique. Ils en ont une vision singulière.

Le dispositif global de la recherche-action s'inscrit sur une durée de 4 ans (2002-2005) au cours de laquelle 17 Missions Repérage(s) dans 13 villes différentes furent concrétisées. L'objectif principal de ces parcours croisés était de convoquer une vision sensible sur des sujets d'aménagement et de prospective urbaine.

### ***Les suites***

Chaque année, les Cafés Repérage(s) ont réuni les différents protagonistes du dispositif (élus, artistes, accompagnateurs) afin de faire collectivement un bilan des expériences engagées et de réfléchir à la suite de cette recherche-action. Dans chaque ville, les suites pourront prendre des formes très diverses en fonction des réalités locales et des souhaits des différents partenaires :

- \* élaboration d'un cahier des charges « sensible »,
- \* création d'un groupe de travail associant aménageurs et artistes locaux,
- \* mise en place de démarches innovantes de transformation urbaine,
- \* exposition-spectacle...

Mission Repérage(s) restera au contact de ces développements.

## **PIXEL 13 – LE BULB**

Pixel 13 est un collectif d'architectes qui se donne pour objet, à travers divers domaines (architecture, arts graphiques et plastiques, installation urbaines, vidéo...) de contribuer, inciter et participer au débat mené sur la ville et ses mutations engendrées par l'évolution de nos sociétés. La transdisciplinarité sous-entendue par l'architecture et la ville les engage dans un travail d'expérimentation en interaction entre une sensibilisation participative et citoyenne, et la création d'environnements sensibles.

Avec le Bulb, une structure gonflable animée en temps réel depuis l'intérieur par des projections d'images et la diffusion de sons, ils interrogent la ville dans sa dimension matérielle et sociale. Pendant une dizaine de jour, l'équipe sillonne un quartier pour mettre en place différents moyens de captations d'images et de paroles d'habitants. Cette matière sensible est ensuite assemblée afin de constituer le contenu audiovisuel qui sera projeté sur la surface du Bulb.

Réactif par rapport aux territoires dans lesquels il s'insère, et exploratoire d'une réalité urbaine contemporaine et globale, ce dispositif devient un projet tous publics susceptible d'ouvrir des pistes de réflexion sur la perception et la représentation des territoires contemporains, sur les modes d'actions possibles dans l'élaboration collective d'une réflexion sur notre cadre de vie (catalyseur de débat, concertation...).

<http://pixel.asso.free.fr>

## **DUBOIS ET SANAOU**

Mustapha Sanaoui (architecte) et de Nathalie Dubois (artiste) travaillent ensemble à Montpellier depuis 1995. Ils mènent sur le terrain une expérience mêlant art, urbanisme, intervention sociale et architecture. Ils proposent ainsi un dispositif d'intervention comprenant deux outils complémentaires : une agence d'architecture (l'agence Sanaoui) doublée d'un atelier de recherche artistique culturel et urbain (l'atelier art en thèse).

Deux étapes structurent leur méthode. Une première phase d'observation au cours de laquelle ils étudient un contexte donné et recueillent les éléments nécessaires à l'élaboration et à la mise en œuvre de chaque projet. Une deuxième phase, phase de réalisation concrète, impliquant la participation des usagers qu'ils consultent. « *Nos interventions se répondent, s'interpénètrent, et constituent la transversalité de notre démarche. La ville en mutation ne peut se satisfaire de réponses définitives ; nous sommes voués à l'expérimentation permanente.* »

Les actions qu'ils mènent se fondent ainsi sur la prise en compte de tout ce qui désigne la ville. Ils sont intervenus dans différentes villes comme Montpellier (projets pour le quartier du Petit Bard), Béziers (cité Théodule Ribot), Asnières...

[www.dubois-sanaoui.com](http://www.dubois-sanaoui.com)

## NICOLAS FRIZE, LES MUSIQUES DE LA BOULANGÈRE

Nicolas Frize a suivi des études de piano, de chant, de direction de chorale et a été l'élève de Pierre Schaeffer et de John Cage. Dès ses premières œuvres, créées à partir de sonorités quotidiennes, il n'a eu de cesse d'ancrer sa musique dans le réel. Il travaille aussi autour du son pour rendre l'espace plus désirable. Il a investi des hôpitaux, des prisons, le monde du travail et de l'usine... « *J'essaye de redonner la parole aux sons qui témoignent de l'existence de l'autre* ».

Son travail l'amène à travailler pour les collectivités locales pour mener des réflexions autour du son dans la ville. « *Mon métier n'est pas seulement d'écrire, il est d'abord d'écouter. J'ai l'impression d'entendre des choses que les autres n'entendent pas ou ne veulent pas entendre, mais qu'ils subissent et appréhendent de façon inconsciente. Alors, je me fais un devoir de citoyen et d'artiste de tirer la sonnette d'alarme, et dire à chacun, habitant de la ville qui ne pense pas à entendre, ce qu'il risque de se passer dans dix ou trente ans. Vous ne savez pas qu'un immeuble, un quartier, une maison, ce ne sont pas seulement des espaces qu'on traverse, qu'on sent, qu'on habite : ce sont aussi des espaces à écouter ! À travers eux ce sont les gens qu'on entend. Est-ce que les urbanistes, les architectes, les maires font en sorte de faire entendre les gens ? En ce cas c'est un ensemble de manifestations sonores qui se gênent, se bousculent, se percutent, partent en guerre... et finalement s'évacuent. Dans les bruits de la ville, j'entends des activités. Or, il est de la responsabilité des villes de les attirer, de les faire se développer, circuler. Quelles avenues, quelles surfaces, quels volumes va-t-on donner aux villes, de quels matériaux seront-elles faites ou recouvertes ?* »

Pour Saint-Denis, il a lancé un programme sur l'environnement sonore, qui a consisté à dire : « *on va travailler sur les sonneries d'école, la récréation qui sonne, l'acoustique des cantines. Sur les sonneries à l'hôpital, alertes et tout ça, faire en sorte que les gens s'écoutent dans l'hôpital et monter des projets sur la mémoire sonore. On va retravailler l'espace public dans le métro et proposer des œuvres dans le métro qui fassent bouger l'oreille, qui interpellent et montrent que la RATP s'intéresse aux oreilles des gens...* »

Plusieurs questions d'aménagement se posent autour du son : « *Cette grande zone piétonne, finalement, est-ce qu'elle va fabriquer de la foule ou du désert ? Une très belle place pavée est construite, mais les gens n'y vont plus, parce que quand on y va, on ne s'entend pas, ça ne fait pas de bruit. Et en fait, les gens, ils aiment bien quand il y a du bruit, c'est comme dans les restaurants, parce qu'on devient anonyme : c'est le plaisir de l'intimité dans la foule* ».

Il est sollicité par plusieurs villes pour faire des expertises sonores : « *À Arras par exemple, j'ai constaté qu'il y a des endroits où il n'y a avait jamais d'accidents de piétons et où les aveugles étaient rois parce qu'on arrivait très bien à localiser les sons, et qu'il ne fallait surtout pas toucher. Ce sont des endroits où, quand vous entendez un son et que vous avez les yeux fermés, vous pouvez localiser.* » (Entretien avec Kafui Kpodéhoun, décembre 2005)

## **II- LES MODES D'IMPLICATION DES ARTISTES DANS LE PROJET URBAIN**

### **A- COMPÉTENCES DEVELOPPÉES PAR LES ARTISTES DANS LE PROJET URBAIN**

#### **L'artiste comme expert sensible dans la ville**

Les rapprochements entre certains créateurs contemporains et les fabricants de la ville amènent à se demander si on n'avance pas vers une nouvelle politique de l'espace public où l'artiste serait considéré comme expert proposant un savoir-faire sensoriel intéressant à intégrer dans les services techniques de la ville. C'est d'ailleurs une des ambitions qui guidait l'intégration de Nicolas Frize dans différentes actions qu'il a menées, notamment avec les municipalités. Il conçoit son rôle d'artiste non pas seulement comme créateur d'œuvres, mais comme « agitateur de l'espace public », pour faire bouger les normativités, éveiller les consciences et ouvrir des questionnements sur ce qui est pris comme « acquis », « donné », « normal » dans l'espace public.

#### **L'artiste comme concepteur de mobilier urbain**

Une deuxième compétence pratique investie par les artistes dans la fabrique de la ville est un savoir-faire plastique qui l'amène à concevoir du mobilier urbain. L'artiste devient créateur et concepteur de mobilier urbain, adapté aux besoins des territoires et des populations. Ces interventions s'inscrivent souvent dans des projets de requalification de certaines zones, et associent plusieurs domaines. Nathalie Dubois et Mustapha Sanaoui témoignent : « Lorsque nous intervenons sur l'espace public, nous tentons d'associer les domaines sociaux, urbains et culturels, afin de produire des espaces collectifs et intimes, publics et privés, pour une collaboration harmonieuse. »<sup>5</sup> La création du salon d'extérieur à Béziers, par exemple, a été accompagnée par un travail d'appropriation très important en amont.

#### **L'artiste inventeur de dispositifs de médiation**

Un des modes d'intervention des artistes consiste à sensibiliser le citoyen à son espace, mais aussi à amener les habitants à se réapproprier réellement le territoire urbain, pour qu'il redevienne espace public. C'est le travail effectué par le collectif d'architectes Tabula Rosa et l'ensemble des artistes présents lors de l'opération Pari Passu. Comme l'explique Eric Offredo, adjoint au maire du 13<sup>e</sup> arrondissement de Paris, chargé de la politique de la ville, de la sécurité et de la prévention, « si personne n'attend des merveilles de ce projet, il a au moins permis de toucher une population que l'on ne touche pas d'habitude et de l'intéresser au projet de renouvellement du quartier »<sup>6</sup>.

En amenant le citoyen à revisiter autrement l'environnement urbain qu'il habite, et dans certains cas à participer directement comme acteur de cette création artistique, l'intervention propose un renouvellement des usages perceptifs et pratiques d'un espace. Elle peut ainsi interpeller les acteurs du projet urbain sur leur capacité à intégrer ces dimensions relatives à l'usage du territoire, dans leur action.

<sup>5</sup> Ariella Masbouni (dir) ; *Projet urbain, Penser la ville par l'art contemporain*, « L'art contemporain à la rencontre des habitants », p. 96, avril 2004

<sup>6</sup> Eric Offredo, in *Pari Passu, Quartier (r)animé*, Aline Chambras, Territoire n°470, septembre 2006

## **B- QUELS DISPOSITIFS POUR INTEGRER LES ARTISTES À LA FABRIQUE DE L'URBAIN ?**

Quels dispositifs permettent d'intégrer les compétences et outils développés par les artistes, au sein du projet urbain ? À l'intérieur de quel cadre se construit cette collaboration ?

### **Des espaces-temps de confrontation des différentes visions de la ville**

\* Initier des rencontres entre créateur et aménageurs pour confronter leurs approches, décaler les perspectives des uns et des autres, pour que leurs manière de percevoir/concevoir la ville, se nourrissent, comme dans le projet *Mission Repérage(s)*

\* Développer une collaboration opérationnelle dans la fabrication d'espaces urbains comme dans le cas des *Ateliers Espace Public* à Saint-Étienne où artistes, designers et architectes travaillent conjointement sur la construction de formes urbaines.

\* Instituer une collaboration opérationnelle dans la fabrication d'espaces urbains comme dans le cas des « Ateliers Espace Public » développés par Jean-Pierre Charbonneau à Saint-Etienne, où artistes, designers et architectes travaillent conjointement sur les différentes étapes de la construction de formes urbaines.

« On a un atelier d'une quinzaine de créateurs. On fait une liste annuelle de sites qu'on va réaménager. À partir de ça, on détermine qui va être le concepteur de ces opérations, et on réfléchit à qui peut y répondre : parfois un artiste, parfois un designer, parfois une équipe d'architectes-artistes. [...] Moi c'est l'aménagement qui m'intéresse en général, l'intervention artistique n'en est qu'une facette. L'objectif, c'est de rendre la ville plus confortable. La commande artistique, on va la démarrer comme l'expression de la liberté de création dans la ville, et pas avec une obligation de faire une intervention artistique à chaque projet. » **Jean-Pierre Charbonneau**, entretien avec Kafui Kpodéhoun, janvier 2006.

### **Un système de commande sollicitant l'expertise sensible de l'artiste**

\* L'implication des artistes dans le projet urbain peut aussi découler d'une commande artistique au sein de laquelle l'artiste choisit de s'investir sur des problématiques dépassant l'acte artistique lui-même pour toucher à des problématiques d'aménagement.

\* « À Saint Denis, ils m'ont sollicité en tant que créateur, et c'est moi qui leur ai dit « je viens comme créateur, mais en contre-partie je propose aussi un travail de citoyen-militant, sur le son ». Il peut m'arriver qu'ils me demandent des conseils sur un truc qu'ils vont faire, sur des implantations, sur comment il faut s'y prendre pour sonoriser une fête populaire dans la rue ou je ne sais quoi. Mais ce ne sont pas des missions encore très organiques et structurelles, ils ont du mal à penser 'politique de la ville = politique sensible'. » **Nicolas Frize**, entretien avec Kafui Kpodéhoun, décembre 2006.

## **Démarches artistiques / projets urbains : des approches parallèles ?**

Dans une initiative comme le projet Pari Passu, l'expérience s'est construite en parallèle des dispositifs de consultation/programmation développés par ailleurs par la municipalité. Bien qu'il s'agisse de tenter de soumettre les acquis de cette expérience artistique à la municipalité qui porte le projet de rénovation. Même si le travail des artistes interventionnistes et celui des aménageurs touche à une même problématique urbaine, on peut effectivement s'interroger sur la capacité de ces deux démarches à dialoguer et s'interpénétrer.

Un des éléments qui s'observe est la place décisive que peuvent avoir certains « passeurs », acteurs qui jouent le rôle d'intermédiaires ou traducteurs, entre les différentes cultures professionnelles. Ce peut aussi être le rôle assumé de structures constituées où sont déjà intégrées, interpénétrées, les différentes approches. Le collectif MU associant artistes et chercheurs urbains autour de la conception de projets communs pour capter la ville sensible, ou encore le collectif Polimorph où deux architectes urbanistes, une artiste et un traducteur travaillent ensemble, a aussi ce rôle-là. Il peut s'agir aussi de personnes assumant les deux compétences, comme Maud Le Floc'h qui navigue entre sa formation d'urbaniste et son engagement dans la conception de projets artistiques et culturels (au sein de la Compagnie Off).

### **C. LA COLLABORATION ARTISTES/URBANISTES ET SES LIMITES**

Saisir les limites de la coopération artistes/urbanistes impose une réflexion sur les enjeux et les objectifs initiaux de chaque projet. Ce n'est qu'à partir de là qu'une évaluation devient envisageable et crédible. La question des limites sur ce sujet se pose à deux niveaux.

#### **Les freins à la coopération**

On observe des obstacles à cette coopération en amont des projets urbains. Quels éléments freinent la rencontre d'artistes et d'urbanistes dans la fabrique de la ville ?

\* La représentation de l'artiste détaché d'une réalité sociale, culturelle, territoriale, etc., vient parfois freiner l'association artiste et urbaniste. En effet, la considération de ses capacités techniques, effectives, concrètes est souvent mise à mal.

\* Les projets urbains incluent rarement dans leurs financements une place à la création artistique. Cette donnée financière est un frein récurrent dans la collaboration entre artistes et urbanistes dans l'espace public.

## L'évaluation et l'émergence de limites

L'évaluation (nécessairement en aval) de ces projets urbains encore singuliers laisse transparaître des faiblesses. Quels sont les impacts de ces projets sur les territoires et les populations ?

\* Les réalisations artistiques dans la vie de la ville occupent souvent une dimension décorative ou renvoient simplement au confort urbain. La finalité concrète ici réside dans une esthétisation de l'urbain, de la ville ; ce n'est pas nécessairement une limite, mais généralement cette esthétisation n'est pas une fin en soi (elle diffère de l'objectif initial).

\* Certains projets sont marqués par une appropriation très succincte de l'espace public inventé par les artistes et les urbanistes. Cette appropriation limitée de la population interroge sur les facteurs et les modalités d'un projet urbain réussi. Selon Jean-François Augoyard, l'action artistique en milieu urbain aboutit lorsqu'elle parvient à « *changer quelque chose dans le regard, l'écoute, la perception globale des formes urbaines* »<sup>7</sup>. Mais comment évaluer cet impact de l'œuvre dans les systèmes perceptifs, dans la mesure où cela renvoie à des ressentis individuels difficilement rationalisables ?

\* Enfin, il est possible d'interroger la dimension sociale de la collaboration entre artistes et urbanistes. Certaines réalisations ne sont que des prothèses sociales parfois encombrantes. La conception salvatrice de l'art n'est-elle pas déplacée à certains moments et à certains endroits ?

### BIBLIOGRAPHIE

- M. Augé, *Non – lieux, introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Seuil, 1992
- J.-F., Augoyard, *Action artistique en milieu urbain, à l'écoute d'une épiphanie sonore*, Plan Urbain, 1994
- F. Braudel, *Civilisation matérielle et capitalisme*, Paris, ac, 1967
- A. Charre, *Art et Urbanisme*, Que Sais-Je n°2089, Paris, PUF, 1983
- A. Chambras, *Pari Passu, Quartier (r)animé, Territoire n°470*, septembre 2006
- F. Gibberd, *Composition urbaine*, Paris, Dunod, 1972
- S. Giedon, *Temps et architecture*, Paris, Denoël-Gonthier, 1979
- J. Habermas, *L'espace public : archéologie de la publicité comme dimension constitutive de la société bourgeoise*, Paris, Payot, 1997.
- P. Lavedan, *Histoire et Urbanisme*, Paris, Laurens, 1963-1952
- A. Masbouni (dir) ; *Projet urbain, Penser la ville par l'art contemporain*, « L'art contemporain à la rencontre des habitants », avril 2004
- L. Mumford, *La Cité à travers l'histoire*, Paris, Seuil, 1964
- W. Ostrowski, *L'urbanisme contemporain*, Paris, CRU, 1980

### Webographie

- <http://www.2r2c.coop/-Tabula-rosa-.html>
- <http://www.dubois-sanaoui.com>
- <http://www.olats.org/schoffer/defurban.htm>
- <http://edith.paname.org>
- <http://www.lieuxpublics.fr/missionreperages>
- <http://www.mu-asso.org>
- <http://pixel.asso.free.fr>
- <http://www.nicolasfrize.com>
- [http://www.tempsrue.org/\\_PDF/presse\\_appeldr.pdf](http://www.tempsrue.org/_PDF/presse_appeldr.pdf)

<sup>7</sup> AUGOYARD, J.-F., *Action artistique en milieu urbain, à l'écoute d'une épiphanie sonore*, Plan Urbain, 1994.