



Capitale européenne
de la Culture



THEATRE
NATIONAL



Les Ateliers de la Cité Festival d'Avignon - 11 et 12 juillet 2014

Restitution des débats

Les Ateliers de la Cité ont réunis 26 intervenants sur quatre sessions de réflexion autour de la Ville Créative. Les sessions ont eu lieu devant un public de plus de 150 personnes réparties sur les deux journées.

Merci à Maxime Jaffré et Elena Raevskikh, ATER au Centre Norbert Elias pour la prise de note des échanges et l'animation du débat public.

Coordonnées :

Maxime Jaffré
maxime.jaffre@univ-avignon.fr

Elena Raevskikh
elena_raevskikh@yahoo.fr

Session 1 - 11 juillet 2014

« Comment l'investissement culturel peut-il faire émerger une nouvelle génération d'entrepreneurs ? »

Avec la participation de :

- Frère Samuel Rouvillois (Association Foi & Culture)
- Marc Birling (PDG de CBA Informatique, Président du Cercle des partenaires du Festival d'Avignon)
- Guillaume de Fondaumière (Producteur de jeux-vidéos, PDG de Quantic Dream)
- Jean Pascal Vendeville (Kurt & Salmon)
- Xavier Simon (CITADIS).

Animée par : Olivier Le Guay, journaliste culturel et responsable éditorial et digital au Forum d'Avignon.

Problématique générale – investissement culturel, ce qui veut dire l'investissement :

- personnel
- économique
- territorial

Olivier le Guay : Culture : La notion peut être lue d'une manière réduite ou élargie. On choisit depuis les dernières décennies la notion élargie.

Frère Samuel Rouvillois (Foi & Culture, Chargé de création du projet « Paris d'Avignon ») :

Mixture du spectacle, débat, etc. Église = inspiration. Comment on entre dans l'espace culturel ? Analyser qui sont les personnes concernées.

L'on parle d'investissement culturel, mais comment vendre ? Exposition = « yaourt », dimension « produit » culturel.

Quelle est la place de la culture dans un territoire ?

L'investissement économique est lié à la culture et à l'engagement personnel.

Marc Birling (CBA, Président du Cercle des Partenaires) :

D'abord le Festival d'Avignon est parisien. Initiative il y a 5 ans de créer un partenariat avec les structures locales. L'Intérêt pour les entreprises qui n'ont rien à voir avec la culture est d'inviter leurs clients au Festival. Grâce à ces partenariats → enrichissement dialogique, les clients sont répartis partout. Organisation des « sorties » des associations locales pour croiser les salariés des entreprises. Mini-débat qui se fait après l'expérience, etc.

Olivier le Guay :

Plusieurs facteurs qui caractérisent le contexte actuel :

- Nouvelles formes de monétisation (Internet etc.)
- Pays émergents
- Difficulté de faire les statistiques fiables au niveau international.

En France depuis 1988, les emplois se créent et se multiplient.

Le périmètre du « culturel » s'élargit (Lang) ; au niveau des statistiques même le sport devient culturel.

Guillaume de Fondaumière (Quantic Dream) :

L'exemple du secteur du jeu-vidéo.

En 1984 – 4 plates-formes. Aujourd'hui - un paquet.

Pratiquement tout le monde joue. Applications Apple – 90% sont des jeux vidéo, ce qui fait la réussite d'Apple. Les 15-35 ans jouent plus qu'ils ne regardent la télévision.

Création d'emplois, 300 millions d'euros d'investissement, 250 compagnies (selon les statistiques 2011-2013.)

Statistiquement, au niveau des pratiques culturelles ordinaires, les jeux « dominant » sur tout (TV, Football, etc). Mais il est difficile de quantifier le spectacle vivant, ce qui constitue un biais.

Olivier le Guay :

Culture créative – lien avec l'économie. La transversalité de la culture s'exprime à travers les valeurs communes.

Jean- Pascal Vendeville (Kurt & Salmon) :

Atomisation de la culture. Les petites entreprises sont surreprésentées. Les métiers créatifs peuvent à l'avenir s'inscrire dans le paysage économique, mais il faut savoir sous quelle forme. Est-ce qu'une ville peut encourager le développement économique à travers la culture ?

Chicken and egg problem. « Kurt Salmon » dit OUI à travers leurs études. OUI, la culture a des effets économiques.

45 villes étudiées (100 000 habitants) ; pour les grandes villes on ne sait pas.

Mais les statistiques sont basées sur les analogues nationaux de l'INSEE. (Nécessité de renouvellement « bottom-up », à partir des réalités locales est évidente...). La différence entre les échelles (nationale/locale) complexifie les rapports.

Problème des moyens, où les trouver pour les entreprises ?

Le Ministère de la culture est pourvoyeur des emplois.

Les découpages qui appuient les études sont bien arbitraires : historiques, patrimoniaux. (pays - « rentiers », « émergents », etc, etc.), mais ils peuvent être repensés dans le cas de renforcement des liens coopératifs « horizontaux » entre les villes.

Les études sont trop rapides, les équipements culturels immersifs ne sont pas tout à fait considérés.

Question de compatibilités entre les statistiques nationales. C'est à partir du patrimoine que l'on construit, et non l'inverse. Certaines régions réussissent à allier patrimoine et entreprises, d'autres non. La méthode unique n'existe pas. Comment accorder le soutien à une filière ? Problème d'outils d'observation qui sont manquants.

Les décideurs publics et privés intègrent les stratégies globales (territoires, entreprises).

La culture redécouvre les solutions des problèmes sociaux.

Montages public/privé, la compréhension des rôles de chacun.

– Mécénat, cœur même des enjeux privés des entreprises, etc.

– « Culturalisation » des produits, services, etc. → autre forme de croisement

Demander aux consommateurs d'aller vers les produits de divertissement.

Voiture électrique marche sans son → invention du son (bruit) spécial par l'institut sous la direction de Pierre Boulez.

Travail de design pour les produits ordinaires (friteuses).

L'innovation amène à de nouveaux business-models. IBM menait des études sur les qualités requises pour un bon dirigeant. C'est au premier lieu la créativité (la capacité d'imaginer les choses en rupture) qui permet de se distinguer, et donc de gagner.

En mêlant des profils différents et en les faisant travailler ensemble, l'on obtient de nouveaux résultats.

Jeux vidéo – produit des créateurs « purs » réalisés par les programmeurs.

La créativité doit être stimulée par la culture. Partage, croisement des compétences entre les métiers qui n'ont rien à voir.

Débat sur la forme et le contenu, les efforts d'intégration hybride de la culture dans le monde économique non-culturel. NB : *L'accès n'est pas la même chose que l'intégration.*

L'usage de nouveaux outils (Deezer) change l'industrie. Mais le créateur ne gagne rien, voici le problème. Il faut développer la compréhension des ressorts de créativité dans les filières d'enseignement. Il faut créer les conditions pour les investisseurs privés.

Regroupement (pôles d'excellence), construction des dialogues. (Transversalité – travail à part)

Aide à la petite commune 4000 étudiants 17-25 ans. (Belval)

1980 – disparition des emplois à cause de la post-industrialisation.

Les élus ne croient pas à la culture.

Jean-Pascal Vendeville (Kurt & Salmon) :

Mesures de Kurt & Salmon :

– Travail d'éducation. Une friche de Villejuif sera la base de la future éco-cité.

– Excellence culturelle, comme c'était avant 1980 la puissance industrielle.

– Récréation de cette activité. Le choix « la remise en confiance »

– Italiens, portugais – mélange culturel, festival des films européens.

– La revivification de la ville « d'ambiance »

Côté luxembourgeois de la communauté : la première construction, c'est la banque. (Architecture urbaine), *building*. Le territoire doit être vu au-delà d'une commune (banque-festival), mais aussi au niveau international (France-Italie-Luxembourg).

Xavier Simon (Citadis) :

Travail sur le grand Avignon. Aménagement d'une gare.

- 2001 – une gare en rase campagne, pas de projet urbain
- 2003 – question des « publics » de la gare.
- 2005 – blocage de construction
- Projet « cité de formation » – volonté de créer un volet de formation autour de TGV, et ça n'a pas marché à cause des élus qui ne voulaient pas financer.
- Projet de Shopping Mall City Sud – encore un échec en 2008.

Aujourd'hui se construisent des nouvelles infrastructures, le LEO N1 tronçon et ses interfaces.

- La VIRGULE – le projet de train entre les 2 gares d'Avignon, avenir important à cause de l'ouverture de la ligne qui relie Carpentras.
- 2012 – les digues sont renforcées.
- Projet de transports en commun.
- Nœud de l'échangeur multimodal sur la zone de la gare TGV. (Les bus, le train, l'urbanisme local) → zone opérationnelle.
- Projet de parc urbain sur les territoires agricoles.

Avignon est une ville créative depuis 700 ans.

Rassemblement des fonctions urbaines.

Moins de voitures dans la ville.

Appel à projets « French Tech » – 200 millions d'euros, idées sur l'économie numérique.

Startups, est. But : Rayonnement international d'Avignon

Projet de « living lab » numérique européen liés à la culture et au-tourisme.

Réalisation :

- soutien aux startups
- mission de préfiguration
- coopération des acteurs avignonnais.

Idée de quartier « Avignon Confluence » – co-working, startups, etc.

Guillaume de Fondaumière (Quantic Dream):

Jeu vidéo: une dimension spirituelle forte : qu'est-ce qu'être adulte ?

Les jeux élargissent sans cesse leurs publics. Tous les âges, hommes/femmes, au niveau international, etc.

Il y a vingt ans il était très difficile de trouver le financement & des publics. Maintenant les jeux sont prêts à attirer un spectre élargi, car tout le monde a des appareils (iphone, etc.), ce qui est crucial.

Coopération avec la Réunion des Musées. Jeu « Pompéi », la reconstruction numérique de la ville.

Aucune difficulté pour financer ce projet.

Comment séduire des investisseurs ?

- Il faut une équipe des scénaristes, designers, etc. (multi profil)
- Les créateurs doivent être à la recherche de sens, ça doit les intéresser sincèrement.

160 collaborateurs. 60 viennent des autres coins (asiatiques, américains, etc.) Paris les attire mieux que d'autres villes. (Musées, charme, patrimoine)

Différence entre l'Allemagne et la France : en Allemagne, la culture doit être précédée par *les liens sociaux*, « bottom-up »).

Frère Samuel Rouvillois (Association Foi & Culture) :

L'économie de divertissement peut avoir les liens avec la culture, mais ce n'est pas du tout *la Culture*. La notion de culture de l'Unesco mêle culture et divertissement.

Guillaume de Fondaumière (Quantic Dream) :

Mais si l'on réfléchit bien, même les jeux vidéo sont « culturels », il ne faut pas restreindre cette notion à quelques pratiques dites « cultivées ».

Débat autour de la culture populaire/savante.

Quand on crée une entreprise, il faut des bureaux. A Detroit la culture explose, car ça ne coûte rien.

Detroit – ferme au cœur de la ville – laisser les espaces libres pour la culture « bottom-up ».

Culture = écosystème à multiples composantes.

La nécessité des symboles qui incarneraient les territoires. Appui immatériel pour accéder aux choses matérielles culturelles. La nécessité des lieux de croisement.

Où investir ? L'immobilier n'est pas toujours la meilleure solution (le cas de l'Espagne...)

Pourquoi pas les jeux-vidéos !

Conclusion :

Le problème général – l'hybridation.

Les Allemands savent « convaincre les sceptics », les français peuvent suivre cet exemple. Ne pas oublier les dynamiques culturelles émergentes « bottom - up » sur un territoire.

Fin de session

Session 2 - 11 juillet 2014 – 15h- 18h

« Identité et diversité, pour quel espace urbain ? Comment faire de la diversité une force de créativité et d'innovation sociale ? »

Avec la participation de :

- Eric Corijn (Université Libre de Bruxelles)
- Marianne Eshet (Fondation SNCF)
- Hamid Galouz (Canal Naf)
- Pascal Keiser (Technocité)
- Pascal Brunet (Relais Culture Europe)
- José Munoz (Suez environnement)
- Emilie Neel Semaweb)

Animée par : Olivier Guez, écrivain et journaliste.

Olivier Guez : *Une définition de la ville créative ?*

Eric Corijn (Univ Libre de Bruxelles) :

La ville créative se traduit à travers une approche volontariste des individus où des acteurs économiques sont associés. Le concept de ville créative qui doit être conçu à travers une interrelation complexe entre les villes, loin d'une sectorisation de l'urbain.

Marianne Eshet (Fondation SNCF) :

Le rôle de la fondation dans la ville créative, le mécénat et sa contribution dans la société. La ville créative est un territoire, un territoire institutionnel, un territoire d'action qui n'a pas de frontière.

Emilie Neel (Semaweb) :

Les entreprises définissent le paysage urbain. Elles doivent rendre créatif le territoire pour redynamiser l'économie. Le webmarketing par exemple permet de redéfinir le territoire.

Hamid Galouz (Canal Naf) :

La créativité doit être partie prenante des pouvoirs publics.

José Munoz (Suez environnement) :

Comment on a pu intégrer la culture dans les problématiques de développement durable. La ville créative doit respecter et intégrer la diversité culturelle, telle qu'elle a été pensée à Johannesburg. Du point de vue de la collectivité territoriale, la ville créative vient d'une volonté publique et politique. Impact des maisons de jeunes dans les quartiers qui peuvent aider les nouvelles générations à « s'élever » dans le monde de la création.

Olivier Guez : *Comment les villes contribuent-elles au développement durable ?*

Eric Corijn (Univ Libre de Bruxelles) :

La ville créative du point de vue du sens est fondée sur une illusion. La mondialisation a engendré une transition où les villes doivent devenir « créatives ».

Avant la culture et les arts étaient liés à l'État, la société nationale. Avec la mondialisation, les territoires se sont agrandis. Les territoires se jouent au travers des réseaux, dans une compétition inter-urbaine. Ceci est la conséquence de la transition post-industrielle, et la question est de savoir comment va se faire cette transition post-industrielle ? Est-ce que les villes peuvent attirer l'argent qu'elles n'ont plus ? La culture doit-elle devenir un produit ? L'urbain est pourtant aujourd'hui postnational. Nous sommes dans un système transfrontalier entre des territoires en concurrence.

José Munoz (Suez environnement) :

Quelques exemples ; dans un monde industriel (type années 60) nous avons besoin de main d'œuvre et nous avons fait venir des populations qui vivent désormais en périphérie. Dans les zones urbaines périphériques (faubourgs), nous avons une absence de bibliothèques, de cinémas, de théâtres, on oublie la culture, et *in fine* chacun ne vit plus que pour payer les traites de sa maison (lotissement). À Hambourg, un quartier s'est créé autour d'une salle philharmonique, de même Bilbao qui était quasiment morte, est devenue une ville emblématique.

Aujourd'hui on retrouve la situation de la Grèce antique où il n'y a plus que des cités et non plus d'État. Une ville est représentative du développement durable.

Pascal Keiser (Technocité) :

Changement du système monde. Nous sommes les témoins d'un monde où les hommes vont s'assujettir à la technique, et c'est de là que va venir le changement et/ou le(s) conflit(s).

Eric Corijn (Univ Libre de Bruxelles) :

Il faut voir la ville comme elle est. Le débat ici est très français. La notion de « périphérie » n'est pas la même en France, en Belgique et aux États-Unis. La culture industrielle était sous tutelle, sous tutelle de l'État. Le monde post-industriel a besoin du centre-ville, pas de la périphérie, d'où la lutte pour le contrôle du centre-urbain dans de nombreuses villes. Transition qui va conduire à quoi, à quel endroit ? L'écosystème est historiquement socio-déterminé. Or, la France historiquement a une grande centralité.

Pascal Brunet (Relais Culture Europe) :

Responsabilité sociale des entreprises, pour être productives tout en étant créatives.

Pascal Keiser (Technocité) :

La ville créative est trop générique. Tout le monde essaie de copier Florida ou Bilbao qui sont des modèles très peu adaptés à l'ensemble des villes dans le monde. Si on parle de développement durable, en Europe, le tissu des villes (taille) est extrêmement variable, et donc leur paradigme varie également. Comment une ville comme Avignon peut-elle exister du point de vue du développement durable ? et comment peut-elle être « créative » par rapport à une ville comme Marseille, qui n'est pas comparable au niveau de la taille de sa population ? Cette cohésion est aujourd'hui en déficit, du fait de répliquer des modèles du type « Florida ». Comment avoir une complémentarité ? Il y a une disparité de moyens (exemple de Riga [ECC 2014] où le revenu par habitant est de 5000€ par an seulement !). Nous vivons dans des modèles génériques peu adaptés.

Hamid Galouz (Canal Naf) :

Le désert français s'observe également au niveau des villes. La créativité doit inclure tout le monde. Au niveau du développement durable, il faut penser global et agir localement.

Marianne Eshet (Fondation SNCF) :

Comment une ville agit hors les murs. Lorsque l'on parle de territoire, il faut aussi penser frontières. Comment pour des associations, répondre à des besoins, des demandes sur un territoire ? On progresse en s'intéressant à l'autre. On peut apprendre en s'intéressant à l'autre. Il y a des micro initiatives qui permettent de développer le territoire.

Olivier Guez : *Comment éviter le processus de gentrification des villes ? Est-ce que toutes les villes cherchent ce modèle ?*

Eric Corijn (Univ Libre de Bruxelles) :

La ville évolue, et dans ce processus, il y a soit l'État, soit les collectivités territoriales. Une ville n'est pas un pays. L'imaginaire collectif n'est pas national, ou territorial, il est le plus souvent très local. L'innovation culturelle consiste donc à enlever la pesanteur « culturelle » entre les hommes. Il nous faut sortir de cela, il s'agit de délégitimer la culture historique. Les pays historiquement, sont des exceptions. Chacun a ses références. Au moyen âge, les villes n'étaient pas françaises, ni belges ou allemandes. Une ville doit donc chercher à être plus proche du monde que de son pays. Ce n'est pas l'ouverture ou l'intégration à l'autre qui compte, c'est la déconstruction de ce qui est là. L'autre à d'autres paradigmes donc il ne peut s'intégrer. En Belgique, au moyen âge, nous avons des villes État. La notion de ville a été plus créative que la notion d'État, qui lui a été plus destructeur à plusieurs niveaux, et particulièrement au niveau industriel ...

Emilie Neel (Semaweb) :

Le transfert de compétences peut faire émerger la créativité. Plusieurs entreprises peuvent proposer des projets collaboratifs. Avec l'outil numérique, la diversité culturelle peut amener à la créativité au sein de l'entreprise au travers de projets collaboratifs et ainsi innover.

Marianne Eshet (Fondation SNCF) :

Il faut partir du territoire pour favoriser l'innovation. Il y a un intérêt du milieu associatif pour favoriser de nouvelles socialisations. Exemple des écoles de musique en banlieue parisienne qui collaborent entre elles pour proposer une programmation commune.

Eric Corijin (Univ Libre de Bruxelles) :

Naturellement chaque politique a besoin d'un territoire. Or la socialisation est doublement difficile. Les gens apprennent à interagir, mais cela ne donne pas une meilleure idée de l'avenir. La représentation du territoire a changé. Comment faire société avec des gens qui bougent ? Pourquoi délivrer la citoyenneté exclusivement au local ? Pourquoi ne pas appartenir à un système monde ?

José Munoz (Suez environnement) :

Quand il y a un projet, on observe qu'il y a une multitude d'acteurs sociaux (associations) qui y participent et qui sont à la base. Il faut remettre l'éducation artistique au centre des politiques urbaines. Le monde bouge, les quartiers bougent, lesquels doivent être au cœur d'un développement urbain durable.

Olivier Guez : *Quel type de culture pour la ville ?*

Pascal Brunet (Relais Culture Europe) :

Du point de vue européen, on pense la ville comme une agglomération de grandes villes. Avec le numérique, nous avons la possibilité d'exporter la culture dans les quartiers. L'accès à la culture doit être orienté vers l'éducation artistique, le numérique jouera un rôle central dans ce domaine.

Eric Corijin (Univ Libre de Bruxelles) :

Si l'on considère La Culture, liée au moyen de diffusion, cela veut dire qu'il y a des élites qui ont la culture, et que celle-ci doit être diffusée aux masses (qui n'auraient pas la culture...). Or, la culture n'est pas bonne pour la cohésion sociale, elle est bonne pour la cohésion nationale ! Apporter la musique classique aux autres n'est pas forcément le bon modèle. Par contre la confronter aux autres musiques peut être intéressant.

Pascal Keiser (Technocité) :

Les modes de production de la culture dominante ne fonctionnent plus aussi à cause de l'outil numérique, qui a entraîné de nouveaux modes de production et visionnement de la culture. Le numérique amène l'accélération des choses. Or si l'on parle de cohésion sociale, il y a un rapport au temps différent. C'est là que les choses deviennent difficiles. A l'échelle des villes, ce seront donc les villes qui seront les plus à même de s'emparer de ces nouvelles technologies, qui seront les plus innovantes.

Olivier Guez : *Qu'est ce qui manque pour rendre les villes plus « créatives » ? Et comment cette dynamique créative peut-elle s'inscrire sur le territoire d'Avignon ?*

José Munoz (Suez environnement) :

Le projet d'abord, il doit être le fondement de la créativité. Si l'on maintient l'utopie au maximum dans un projet pour une culture de haut niveau, on trouve toujours une solution, et alors on attend pas telle ou telle subvention ! Dans l'avenir, le monde méditerranéen et ses villes joueront un rôle central dans la créativité et l'innovation. Les villes du versant nord méditerranéen en particulier seront au cœur de cette dynamique.

Eric Corijin (Univ Libre de Bruxelles) :

Quelle place ce lieu inamovible tel que la ville peut prendre dans le nouveau monde ? Il faut évaluer la spécificité de ce que l'on peut apporter à la culture, et non pas se baser sur des concepts humanistes utopistes, il faut sortir des modèles universalistes !

Est ce que les pays méditerranéens font parti de la culture française ? L'Italie, l'Espagne, le Portugal, est ce encore la France ? Est ce que la France est prête à devenir multilingue ? Avec une telle vision, on risque de diviser la France en deux.

Pascal Brunet (Relais Culture Europe) :

Il faut savoir intégrer une dimension européenne au débat.

Comment Avignon peut-elle parler au monde ? Le Festival reste international, il attire du monde trois semaines dans l'année, mais peut être serait-il Intéressant de l'étendre sur le reste de l'année ?

Pascal Keiser (Technocité) :

Dans le triangle de Avignon, Marseille, Arles, la question de la ville, c'est la question de villes enclavées. Comment inventer un projet adapté à cette configuration là (entre des villes très différentes) ?

Marianne Eshet (Fondation SNCF) :

Le Festival d'Avignon a une dimension coloniale (conçu sur un modèle colonial), une dynamique est à l'œuvre, qui vient de Paris. Les gens viennent, exploitent le territoire durant trois semaines et repartent. Il faut inventer un projet plus dynamique, plus pertinent pour la région et ses territoires.

Pascal Keiser (Technocité) : Le festival (qui se dit international) n'est pas adapté aux étrangers (chinois, japonais : pas de traductions durant les spectacles qui sont uniquement proposés en français ...) de la même façon qu'il n'est pas adapté aux populations des quartiers périphériques (ex : Monclar) ...

Session 3 - 12 juillet 2014 – 10h- 13h

« Les villes créatives créent-elles des emplois ? »

Avec la participation de :

- Frédéric Tachino (Pôle Emploi Vaucluse)
- Jean-Louis Bancel (Crédit Coopératif)
- Joëlle Kapompolé (Ville de Mons, Parlement Wallon)
- Vincent Guimas (La Nouvelle Fabrique)
- Yoshiyuki Ohshita (Mitsubishi Research & Consulting)

Animée par : Enguérand Renault, rédacteur en chef Média & Technologies au Figaro

M. Ohshita (Mitsubishi Research & Consulting) :

Haïku, reprise de la culture classique.

Spectacle avec les éléments de l'art traditionnel. Reprises de ce qui a été crée bien avant.

Logiciel pour la création de la voix synthétique. Le personnage qui représente le logiciel, et qui chante avec cette voix. Très connu. Il ne faut pas payer, on peut télécharger gratuitement.

Création de haïku avec les outils modernes.

Originalité & classicisme.

Projet intitulé les Capitales Culturelles en ASIE (2014)

3 pays concernés : Corée, Chine, Japon. Décalages politiques entre les trois pays. Une ville moyenne a été choisie pour la réalisation de cette politique. Question de l'éducation. Programme qui consiste à permettre aux enfants d'apprendre les arts *directement* avec les artistes. 1800 collèges qui reçoivent les artistes. 5 milliards de yen d'investissement. 70000 d'enfants qui s'éduquent.

Le vieillissement de la population est un gros souci pour le Japon.

Joëlle Kapompolé (Mons 2015) :

Ville Créative nous a permis de mettre Mons à la carte culturelle. Mons c'est 20 % de chômage. Google, Microsoft, etc. --- « digital rénovation » – création d'emplois. Fonctionnement en lien avec les universités, etc.

24 janvier 2015 – début de la Capitale Européenne .

L'intérêt de la Capitale :

- numérique (culture&techno) (Apps, etc.)
- culturelle (sightseeing), hôtel, business centre, attirer les businessmen.

1000 emplois « créatifs » → designers, etc. Souci de créer un réseau. Notion large de la culture : cuisine, danse, etc.

Frédéric Tacchino (Pôle Emploi Vaucluse) :

La culture n'est pas notre axe principal, mais la coopération avec le monde culturel est importante. Aujourd'hui, on utilise la culture comme une source d'emploi. Valeur ajoutée des emplois créatifs. L'échantillon des demandeurs de Vaucluse est faiblement diplômé.

Travail en réseau.

Bassin de pauvreté d'Avignon est comparable avec celui de Marseille. La « culture » au centre-ville change la surface visible, mais le fond reste le même.

Culture – cohésion, émancipation sociale. Il ne suffit pas d'implanter une fabrique créative, il faut attirer les gens.

Jean-Louis Bancel (PDG Crédit Coopératif) :

Comment financer les emplois culturels ?

Crédit Coopératif – 9000 entreprises, on prête l'argent des clients (et pas le nôtre!) et naturellement on a besoin de remboursement.

Plus l'argent circule, plus il crée la richesse. Les Pôles Territoriaux de l'économie et des emplois.

SIC – sociétés coopératives avec plusieurs collègues.

NB aphorisme : « Coopération = fille de nécessité ».

La coopération entre les banques et la culture est en train de naître. Acteurs culturels = petites plantes douces, il ne faut pas les arroser avec le flux trop fort. L'accompagnement est très important.

Problème de l'argent tréSORisé, comment le faire circuler ?

Dialogue du Credit Coopératif avec Olivier Py pour assurer et améliorer l'accès des handicapés au festival.

Problème des intermittents. Comment repenser ce statut ? L'expérience collective, la solidarité, sont forts. Comment créer les lieux et les situations pour que les compétences puissent se mettre en place dans les nouvelles conditions économiques ?

Difficulté « artiste-manager » (Ex. Jean Vilar, combinaison du charisme artistique, des aptitudes de créateur avec la fonction de manager. Difficulté.)

Les politiques d'emploi se manifestent parfois contre la tâche de création des emplois à travers la culture. Relation complexe avec Paris, Avignon demande « un peu de confiance » (Il s'agit d'une marge d'autonomie)

Solutions pour le chômage ---> création des activités, petits business, etc. Cela peut marcher.

Vincent Guimas (La nouvelle Fabrique) :

« Fabrique » – micro-usine coopérative. Parcours – association, comment socialiser les outils ?
Question d'utilisation du numérique. Créatifs (architectes etc) : souci de « redessinage » de la ville.
Création des produits de consommation de design à prix disponibles → tâche compliquée.
Ouverture de la Fabrique le Week-end, création d'une « communauté »

On peut devenir le producteur et distribuer en même temps.

2 échelles de travail :

-quartier

-l'échelle de diffusion mondiale (grâce à Internet)

Micro-usines ouvertes le WE (comme à Californie), où tout le monde peut utiliser les outils.

Une fois par mois – les rencontres des publics avec les designers qui recyclent les vieux meubles. 60 euros pour utiliser les machines et acquérir le savoir-faire.

Ce n'est pas la création de l'emploi, mais le changement de compétences qui est important.

L'impression 3D est envisageable, mais les matériaux ne sont pas prêts techniquement.

La différence entre IKEA et l'artisanat : réparable/irrécupérable.

Débat autour de la consommation : Il ne s'agit plus d'avoir une panoplie de vêtements de luxe ou d'une même marque, mais de savoir mixer les provenances. L'on mélange du Chanel à du Zara, avec l'accessoire vintage qui fait mouche. L'on n'est plus dans une logique de consommation exclusive.

Fin de session.

Session 4 - 12 juillet 2014 – 10h- 13h

« Quel est le meilleur niveau de granularité urbain pour favoriser la créativité ? »

Avec la participation de :

- Bernard Misrahi (Collectif Dunes)
- Laurence Rondoni(RCE)
- Madeleine Chiche(Collectif Dunes)
- Pascal Brunet(RCE)
- Paul Andreu(Architecte).

Animée par : Pascal Keiser, Technocité, conseiller à Mons 2015

Pascal Keiser : *Granulométrie ou granularité de la ville ?*

Laurence Rondoni (Association Descent-danse) : [Choix de vivre en Égypte suite au 11 septembre 2001 pour montrer au monde autre chose que la propagande anti Proche-Orient].

Le lien social ne se gère pas mais il s'invente. Exemple de la gestion des ordures au Caire. Les villes ont différents modes de circulation interne. On ne marche pas au Caire comme à Avignon. Les poubelles aussi ont leur singularité. Les villes ont différents rapports à la gestion des déchets. Les gens jettent beaucoup au Caire. Or comment gère-t-on le recyclage selon les villes ? Un jour une annonce Facebook a proposé de nouvelles poubelles pour la ville d'Alexandrie. Tout le monde était content. Sauf que quelques heures plus tard après avoir installé les nouvelles poubelles, les ordures avaient complètement envahi la nouvelle poubelle moderne. Problème des odeurs ...

La logique de l'ingénieur, ne correspond pas toujours à la logique des usagers (distance entre la théorie et la pratique). A côté de ça il y a les artistes. Le centre « Darb », est un lieu d'art

contemporain, basé dans le vieux Caire. Quartier avec des communautés de différentes confessions religieuses, c'est un quartier touristique aussi. Le centre « Darb » a fait venir des artistes pour rénover le quartier. Agir dans l'esprit du *community development*. Collaboration entre artistes et avec le voisinage pour mieux gérer les poubelles dans le quartier. Création d'un festival qui regroupe une grande mixité sociale. Sculptures réalisées par des enfants à partir de sacs plastiques.

Pascal Keiser : Comment considérer les enjeux de granulométrie par rapport à la ville créative et au numérique ?

Pascal Brunet (Relais Culture Europe) :

Il y a des transformations de l'Europe que l'on voit peu. Il y a un conflit de perception à ce sujet. Il y a le conflit de perception du géopoliticien, et il y a le conflit de perception des individus ordinaires. Par exemple, la différence entre le projet politique et les conflits sociaux, les guerres, etc. Il faut observer les tensions auxquelles fait face le monde. Il y a une transformation de nos modes de vie par rapport à plusieurs niveaux. On ne peut plus observer le monde à partir de typologies anciennes. Si l'on prend par exemple l'UE, on résume également à partir de l'économie, mais on oublie que l'histoire et le rôle de l'UE est aussi de fabriquer du droit.

Or on lui demande d'agir dans ce monde sans lui donner d'outil. C'est peut être le seul endroit dans le monde où l'on essaie de lier des enjeux sociaux, économiques, et culturels. Les rapports de l'UE avec les États-Unis par exemple sont conditionnés par ces questions là. Par exemple, la question de l'exception culturelle comme on l'a vu récemment dans les négociations pour l'ouverture d'un marché libre nord-atlantique. Dans ces dispositifs, il faudrait accompagner la transition culturelle (la transformation de l'État). En France par exemple, il y a un problème de politiques publiques. Si vous êtes dans la musique (rock, techno, rap, etc.), il y a une hyper spécialisation, qui fait que dans un monde qui bouge, ces catégories ne fonctionnent plus. Il faudrait plutôt travailler sur les intersections. La question de la citoyenneté européenne devrait se définir comme un moyen de résoudre les conflits avec nos voisins.

Madeleine Chiche (Collectif Dunes) :

On ne devrait pas parler de la ville mais des villes ! Qui fabrique la ville ? Le politique ou les citoyens ? Il y a donc d'autres paramètres à prendre en compte. Il y a les habitants à prendre en compte. Il faut oublier ce vocabulaire, comme la ville « créative ». Ce n'est pas du tout adapté aux villes. Dans le cadre de notre travail, à chaque fois, nous rencontrons dans chaque ville des situations différentes. Notamment à travers la question des habitants, la façon dont ils sont pris en compte, mais aussi les quartiers d'exclusion (on vit dans un quartier dit « créatif » ou dans un quartier dit non « créatif », donc on exclut !). Il y a des échelles très différentes. Il faut inventer de nouvelles façons de construire ensemble, ces lieux où l'on habite. Ou alors il faut incarner le vocabulaire que l'on utilise. Même quand on parle de monde, à côté de chez nous, nous avons tous différents mondes, des « petits » mondes. Je vis à Marseille, et cette ville aujourd'hui a changé son image, notamment avec MP 2013. Ce qui s'est passé dans la transformation de Marseille aurait très bien pu arriver avant. Avec ce vocabulaire, on construit une ville contre l'autre. Je n'ai rien contre le fait que l'économie est un domaine important de la société. Mais il faut accepter qu'il y ait plusieurs initiatives, et pas une seule.

Pascal Keiser : Sur quel type de territoire on peut créer des dynamiques innovantes ? Comment aller vers le processus innovant ?

Madeleine Chiche (Collectif Dunes) :

Les processus innovants !

Pascal Keiser : Oui, mais comment traduire ces stratégies, ou ces étincelles innovantes ?

Madeleine Chiche (Collectif Dunes) :

Mais ce qui se passe au Caire, se passe à Marseille aussi et ailleurs dans le monde également ! A Buenos Aires, etc. Ce qui serait intéressant, serait peut être d'être à l'écoute de tout ça ! De

l'ensemble des processus innovants. Comment prendre en compte les actes de création ? Il faut être à l'écoute.

Pascal Keiser : Hier lors du débat, nous avons confronté différentes dynamiques, un modèle français, contre d'autres, comme faut-il amener des bibliothèques et des cinémas dans les quartiers ou pas ?

Paul Andreu (Architecte) :

Puisque l'on parle beaucoup de ville, il faudrait préciser. Un métro ou un égout ce n'est pas quelque chose d'abstrait. Ce sont des structures lourdes ! Dans les villes il faut tenir compte de différentes échelles. Il faut des structures lourdes, et d'autres moins lourdes. Ce qui compte c'est qu'aucune échelle ne néglige l'autre.

Pascal Brunet (Relais Culture Europe) :

On voit bien qu'il y a un changement d'échelles à travers le basculement des autorités de gouvernances. Pour faire un métro dans une ville il faut forcément penser globalement, mais le problème c'est ensuite de gérer le local (ex : les ordures ...). Intervenant extérieur : Le processus global veut que l'on pense que l'on emmène toutes les ordures pour en faire un traitement pour le recyclage. Pour le développement durable. Le côté artistique ne peut certainement pas changer une problématique comme celle de la gestion – au niveau des pratiques – des déchets au Caire. Mais l'innovation en revanche est intéressante. J'aimerais simplement préciser ce que vous entendez par structures lourdes ?

Paul Andreu (Architecte) :

Les Structure profondes (lourdes), sont celles qui sont étendues à l'échelle globale (ex : un métro ou un système d'égout). Mais la ville n'est pas « créative », elle ne crée pas, elle est seulement un instrument. C'est comme si on disait que le violon était créatif ! Or il ne crée pas par lui-même ! Avec le même instrument, on peut jouer le violon arabe, ou le violon occidental. On ne peut prédire la création.

Pascal Keiser : Comment la créativité est elle vécue en Algérie ?

Kheireddine Lardjam, participant qui dirige un théâtre en Algérie (metteur en scène) :

L'Algérie retrouve ces mêmes thématiques, même si c'est très différent. Depuis les années 90, suite à la montée de l'islamisme, tout le monde est parti se réfugier en ville. Du coup les villes se développent de manière complètement anarchique, mais les politiques ne contrôlent et ne gèrent rien ! Et l'espace public est aujourd'hui sur-politisé. Le citoyen algérien considère que la ville ne lui appartient pas. C'est ce que l'on observe au Caire avec les ordures. Le vivre en commun chez les algériens, c'est la famille ! Comment faire en sorte que les gens s'approprient l'espace publique ? Et surtout comment dépolitiser l'espace public ? L'espace public n'a plus de rôle commun.

Intervention du public : Il y a différents niveaux de granularité. Avec le numérique, on a l'impression que l'on veut relier l'action locale avec les valeurs, ou des principes plus généraux. Par exemple, on peut être dans son jardin en train de jardiner, et se dire que notre activité contribue au développement durable, au bien commun. Or je ne sais pas si cela est possible. De quelle façon on transcende le niveau du grain pour atteindre d'autres échelles, notamment plus larges ?

Pascal Brunet (Relais Culture Europe) :

Comment peut-on envisager l'Europe en fonction du développement durable ? L'humanité à un niveau élargi est quelque chose de très nouveau. Il y un choix à faire, de ce rapport que nous avons à notre mode de vie, tant local que global.

Paul Andreu (Architecte) :

Il n'y a pas un optimum de la ville. Il y a un certain nombre de règles que l'on ne peut négliger, mais il y a en même temps les innovations. Les images nous envahissent, et c'est là le domaine du mensonge. Or, le développement durable s'est aussi le plaisir individuel.

Fin de session

Avec le soutien de :



Avec le soutien du programme « Culture » de l'Union Européenne



Remerciements : Cercle des partenaires du Festival d'Avignon, Université d'Avignon et des pays de Vaucluse.