



HAL
open science

Analyse des interactions “ aux frontières ” entre communautés artistiques et communautés technologiques : une entrée par le territoire

Etienne Capron

► To cite this version:

Etienne Capron. Analyse des interactions “ aux frontières ” entre communautés artistiques et communautés technologiques : une entrée par le territoire. AIMS GT Innovation, Oct 2019, Grenoble, France. hal-02617090

HAL Id: hal-02617090

<https://univ-angers.hal.science/hal-02617090>

Submitted on 25 May 2020

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.

Analyse des interactions « aux frontières » entre communautés artistiques et communautés technologiques : une entrée par le territoire

Etienne Capron

Doctorant (2A) en Sciences de Gestion
Université d'Angers - GRANEM
etienne.capron@univ-angers.fr

Résumé

Dans de nombreuses métropoles, des communautés artistiques et des technologies numériques coexistent et déploient leurs activités sur les mêmes territoires. Cette dynamique s'amplifie avec le capitalisme cognitif-culturel, soit la mise en place de stratégies visant à l'attraction et à la rétention des talents des industries culturelles et créatives par des villes de plus en plus inégalitaires économiquement et spatialement (Florida, 2002 ; 2017). Mais la dynamique des complémentarités de ces secteurs doit être interrogées. au regard de ce qui se produit aux frontières de ces communautés. Partant d'une analyse comparative de trois territoires, ce travail a pour objectif de comprendre quelles sont les caractéristiques territoriales qui enrichissent la créativité des membres de ces communautés. L'hypothèse de la co-évolution de ces communautés dans un cycle de vie où la phase initiale d'enrichissement mutuel peut conduire à une substitution d'une communauté par une autre, voire à une re-complémentarité, sera explorée.

Mots clés : industries culturelles et créatives, industries des technologies numériques, frontières, communautés.

1. Introduction et présentation de la recherche

1.1. La « crise urbaine » des villes créatives

La présence simultanée d'activités des secteurs du numérique et des industries culturelles dans les villes semble aujourd'hui de plus en plus courante. Une des causes identifiées par Allen Scott (2014) est l'intensification du capitalisme cognitif-culturel. Nombreuses sont les villes qui fondent leur économie sur les industries culturelles et les industries du numérique. À la suite des écrits de Richard Florida sur la classe créative (2002), elles cherchent à attirer et retenir sur leur territoire des individus réputés créatifs. Pour ce faire, elles travaillent la qualité de vie, notamment par la présence d'équipements et d'événements culturels. Néanmoins, ces politiques tournées vers la classe créative semblent engendrer une crise urbaine (Florida, 2017), faite de conflits d'usage dans l'espace public, de hausses de loyers dans les centres-villes entraînant l'éviction des plus pauvres... Ces problématiques auxquelles doivent faire face les villes sont souvent associées à l'arrivée de travailleurs du numérique. Face à cela, des résistances à l'arrivée d'entreprises du numérique se font de plus en plus visibles, à l'image de la lutte contre l'implantation d'un siège d'Amazon à New York qui a mobilisé des habitants et des responsables politiques locaux contre l'arrivée de l'entreprise dans leur quartier¹. Plus généralement, nous pouvons identifier un risque pour ces villes en proie à une crise urbaine : l'assèchement de la créativité sur leur territoire. En effet, la hausse des prix de l'immobilier et la raréfaction des espaces disponibles pourrait entraîner une disparition des individus créatifs et des ressources qu'ils emploient.

Pour les municipalités, l'objectif serait alors de créer les conditions pour que les entrepreneurs culturels et créatifs, c'est-à-dire les personnes qui combinent différents types de ressources dans le but de faire émerger de quelque chose de nouveau et d'apprécié dans un domaine des industries culturelles et créatives (Swedberg, 2006 ; Emin et Guibert, 2017), puissent développer leur activité. Les entrepreneurs doivent pouvoir accéder à des ressources (économiques, sociales, cognitives...) que le territoire leur offre afin de traduire les idées créatives en innovations, en productions tangibles et profitables sur le plan commercial (Scott, 2014). En résumé, les villes qui souhaitent limiter les effets négatifs du capitalisme cognitif-culturel veulent en réalité créer les conditions favorables à l'émergence de productions créatives en offrant les ressources adaptées aux entrepreneurs culturels et créatifs.

¹ <https://www.nytimes.com/2019/02/12/nyregion/amazon-nyc-hq2.html>

1.2. Comprendre les enjeux et les logiques de coexistence des communautés artistiques et du numérique :

Malgré tout, la coexistence spatiale des communautés artistiques et du numérique est assez mal connue et encore peu étudiée dans la littérature académique, alors qu'il s'agit d'enjeux majeurs pour la compréhension de l'innovation collective et la créativité située dans les industries culturelles (Sedita et Belussi, 2008) et les industries du numérique. L'objet de ma thèse porte spécifiquement sur ces thématiques de management de la créativité : elle vise à mieux comprendre ce qui se joue dans les relations entre des communautés épistémiques (Haas, 1992) évoluant au sein d'un même territoire. Ce qui nous intéresse ici ce ne sont pas les déterminants d'attraction des travailleurs des industries culturelles et créatives (ICC), mais plutôt de partir d'une situation de co-existence d'activités culturelles et du numérique sur un territoire pour comprendre leurs évolutions respectives et analyser ce qui se produit à leur intersection. Dit autrement, nous cherchons à déterminer quelles sont les interfaces grâce auxquelles des communautés artistiques et des communautés des technologies numériques interagissent sur un territoire et ce que ces interactions produisent ? Nous explorons les dynamiques inter-communautaires qui se déploient lorsque ces entrepreneurs culturels et créatifs sont en situation de co-présence sur un même territoire. En filigrane, et dans la lignée des travaux sur la *related variety* (Frenken et al., 2007), la thèse interroge l'idée qu'une co-présence sur un même territoire de communautés artistiques et technologiques favorise le développement de ces activités, à la fois pour chacune d'entre elles et à l'intersection des deux, pouvant ainsi générer une différenciation durable pour le territoire.

Pour expliciter le propos, il sera d'abord question du cadrage théorique qui s'appuie principalement sur l'idée de frontières (Macdonald et Williams, 1993) et l'école des proximités (Boschma, 2005), les notions de *gatekeepers* et de *boundary-spanner* (Haas, 2015), ainsi que celle de *middleground* (Cohendet et al., 2009 ; 2010). L'articulation de ces ensembles théoriques doit permettre d'interroger nos différents terrains. Pour le moment les résultats sont partiels, mais nous pouvons déjà exposer quelques éléments et la méthodologie employée pour les obtenir.

2. Cadrage théorique

Avant de présenter plus spécifiquement les points théoriques mobilisés, précisons que nous adoptons une définition socio-culturelle de la créativité (Amabile, 1996), c'est-à-dire l'émergence de quelque chose de nouveau, approprié et reconnu socialement comme créatif. Plus précisément et à la suite de Nooteboom (2007), la créativité est un processus collectif de

combinaison de connaissances et de compétences hétérogènes portées par des acteurs divers, et qui conduit à la production de connaissances nouvelles reconnues comme créatives. Ce phénomène place au centre les connaissances, souvent tacites, et les compétences des individus qui doivent donc pouvoir se rencontrer afin que les connaissances puissent être partagées, assemblées, hybridées. La créativité est nécessairement située et dépend du contexte dans lequel elle se déploie. Nous insistons particulièrement sur les dimensions culturelle, géographique, historique, sociale, politique et réglementaire du contexte, comme autant d'éléments déterminants pour les capacités et les productions créatives (Woodman et al., 1993) puisque cela peut affecter les relations entre les acteurs. Autrement dit, les nouvelles connaissances et les innovations, dépendent fortement de l'espace où elles ont été produites et de la nature du contexte qui a permis leur émergence (voir par exemple : Echeverri-Carroll, 2017 ; Bader et Scharenberg, 2010). En considérant que les spécificités d'un territoire sont non-délocalisables et géographiquement délimitées, nous cherchons alors à déterminer quels éléments favorisent ou freinent les initiatives des deux communautés créatives que nous étudions.

Choisir cette perspective au sujet de la créativité implique un regard sur des groupes sociaux que la littérature nomme communautés, soit un ensemble d'individus qui échangent de façon régulière et volontaire autour d'un intérêt ou d'un objectif commun dans un domaine de connaissances (Amin et Cohendet, 2004). Généralement, il y a deux manières de qualifier les communautés, qui ne sont pas stables mais évoluent au cours du temps : elles sont dites épistémiques lorsque les individus sont focalisés sur la production et la codification de nouvelles connaissances dans des domaines existants ou nouveaux (Haas, 1992), ou elles sont appelées de pratique quand l'objet d'intérêt commun est le partage et le développement des pratiques dans un domaine de connaissances (Capdevilla et al., 2018). Dans les deux cas, les membres des communautés partagent des valeurs, des normes, et échangent des informations à propos de leur objet d'intérêt commun. Notre regard porte spécifiquement sur les communautés créatives, composées d'individus dont les objets d'intérêts et/ou les pratiques appartiennent aux domaines culturels et créatifs.

2.1. Proximités et frontières

Pour analyser le phénomène de coexistence spatiale d'une communauté artistique et d'une communauté des technologies numériques, nous mobilisons en premier lieu la notion de frontières (Macdonald et Williams, *op. cit*). Nous considérons en effet qu'il existe des frontières au sein et entre les communautés créatives, entendues à la fois comme des endroits de séparation, d'exclusion, mais aussi comme des espaces d'ouverture, une zone de passage et de ren-

contre. Les frontières organisationnelles sont autant d'éléments d'identification signifiant l'appartenance à un groupe social particulier, défini par exemple par une pratique professionnelle partagée ou une esthétique culturelle appréciée par les membres du groupe. Nous avons identifié trois frontières qui semblent particulièrement pertinentes pour comprendre les possibles fermetures et ouvertures à des horizons nouveaux pour nos deux communautés créatives. La première est sociale : elle est définie par le capital social des membres de la communauté et par le réseau formé par les relations sociales des membres de la communauté, à l'intérieur et à l'extérieur de celle-ci. La structure et la composition de ce réseau sont des éléments déterminants pour les frontières d'une communauté, qui seront plus ou moins extensive selon que les noeuds du réseau sont plus ou moins connectés ensemble mais aussi à des membres d'autres réseaux. La seconde frontière est cognitive : il s'agit de l'ensemble des connaissances, des compétences, des valeurs, des visions du monde partagées par les membres d'une communauté. En fait, il est question des bases de connaissances (Asheim et Gertler, 2005) qu'ont en commun les membres de la communauté. Ces bases sont de trois types : elles sont symboliques lorsqu'elles impliquent un haut niveau de valeur esthétique, analytiques quand elles requièrent une approche rationnelle et déductive, ou synthétiques si elles s'attachent à combiner des connaissances déjà existantes dans le but d'innover dans de nouvelles directions. La frontière cognitive renvoie aussi à l'attitude des membres vis-à-vis de connaissances ou d'idées différentes des leurs, de leur ouverture sur d'autres domaines de connaissances. Enfin, la troisième frontière est spatiale. Cette dimension est particulièrement importante puisque la littérature a mis en lumière l'influence que l'environnement urbain peut avoir sur la créativité et l'innovation (Rantisi et al., 2006), et celle de tiers-lieux comme interfaces favorisant les rencontres et échanges informels (Oldenburg, 1989). Cependant, nos connaissances de l'usage des lieux comme ressources et espaces-frontières demeure limitées. De plus, comme nous l'avons noté plus haut, la créativité est influencée par l'espace géographique où elle se déploie donc par la configuration des quartiers, la morphologie des bâtiments ou les fonctions qui leur sont attribuées (Spencer, 2015 ; Wood et Dovey, 2015). Dans la problématique de co-présence qui est la notre, nous définissons la frontière spatiale comme l'ensemble des lieux fréquentés par les membres d'une communauté, dont les caractéristiques et les usages peuvent être des ressources pour leur propre activité.

Pour préciser notre propos, il faut souligner que les frontières que nous venons de décrire sont régies par des dynamiques de proximités (Boschma, 2005). La proximité rend les frontières plus ou moins poreuses, c'est-à-dire plus faciles à franchir si les individus sont plus proches. Les trois types de proximité que nous retenons correspondent aux trois frontières décrites plus

haut : la proximité cognitive renvoie aux connaissances et idées partagées par deux acteurs (Nooteboom, *op. cit*), la proximité sociale à l'encastrement des relations sociales des membres des communautés (Granovetter, 2006), et la proximité géographique à la distance spatiale entre deux acteurs. Ce jeu de proximités est relatif, pouvant avoir des effets positifs ou négatifs selon qu'elles sont plus ou moins forte. Pour le dire d'une autre manière, deux acteurs trop proches sur le plan cognitif ont un risque d'enferment et de manque d'ouverture sur des idées nouvelles, tandis que si elles sont trop éloignées elles auront plus de difficultés pour se comprendre, à échanger des connaissances. Une faible distance sociale peut figer le réseau et limiter les opportunités d'apprentissage car les informations sont issues des mêmes acteurs. À l'inverse, une distance sociale trop importante diminue la confiance et l'accès à de nouvelles idées. Enfin, l'accès à des lieux spécifiques est plus ou moins aisé selon qu'ils sont situés à une faible ou une grande distance kilométrique du lieu d'habitation ou de travail des membres des communautés que nous étudions. Encore une fois, cela va faciliter ou freiner les rencontres avec les autres acteurs, et ainsi jouer sur les processus d'innovation et de créativité. En fin de compte, le trio des proximités que nous venons de décrire peut influencer les deux communautés séparément mais aussi simultanément. L'équilibre précaire entre ces différents éléments favoriserait le partage d'idées nouvelles et la créativité. Mais cette proposition n'explique pas réellement comment ces proximités sont activées, ni comment les entrepreneurs culturels et créatifs se rencontrent dans les faits.

2.2. Gatekeepers et boundary-spanners :

Pour que les membres d'une communauté puissent échanger avec une autre, la nécessité d'avoir des connecteurs apparait primordiale et la littérature a traité ce sujet à partir de deux concepts : celui de boundary-spanner et celui de gatekeepers. Ces rôles ne sont pas évidents et apparaissent souvent *a posteriori*. Le premier est souvent employé de façon générique pour désigner un lien entre une organisation et son environnement, ayant notamment comme fonction l'échange d'informations, l'accès aux ressources externes, et la représentation du groupe (Haas, 2015). Le gatekeeper a quant à lui un rôle plus précis : il est un filtre pour l'organisation, capable d'acquérir, traduire et diffuser l'information (Haas, *op. cit*). Dans les deux cas, il s'agit d'acteurs situés à la frontière de l'organisation et qui sont en contact avec des sources extérieures à celle-ci. Cette position offre un avantage stratégique puisqu'il est au croisement des sources d'informations et peut ainsi faciliter ou freiner leur diffusion (Burt, 2004). Différents auteurs ont souligné l'importance des individus ayant ce rôle de connexion entre deux univers distincts pour la structuration d'un mouvement artistique, notamment

Stoyan Sgourev dont les travaux sur l'émergence et la structuration du cubisme (2013) et des ballets russes (2015) à Paris mettent en évidence ce rôle. La position de gatekeeper permet aussi de donner accès à différentes opportunités comme un emploi, la participation à un projet collectif ou à une évaluation par un acteur reconnu comme légitime (Currid, 2007). Comme il est au croisement de flux d'informations, il est une ressource importante car il peut ouvrir ou non les communautés à des connaissances nouvelles (Burt, *op.cit*). Ainsi, si le rôle de gatekeeper est important dans le monde social, nous pouvons rapprocher son activité d'intermédiation et de filtre des trois frontières décrites plus haut. La frontière sociale peut être levée via un gatekeeper social qui est membre des réseaux sociaux des deux communautés, et grâce à sa position, il peut faire se rencontrer des membres de réseaux disjoints à la manière d'un entremetteur. Cela aura comme conséquence d'alimenter les deux ensembles en nouvelles informations et connaissances. La frontière cognitive sera dépassée grâce au gatekeeper cognitif qui renvoie à une maîtrise par un acteur des bases de connaissances ou de façons de travailler dans deux domaines distincts. Concrètement, cela signifie qu'une personne adoptant les façons de travailler dans un projet d'une industrie culturelle tout en maîtrisant des connaissances en informatique est à la frontière cognitive qui sépare les deux domaines et peut les croiser l'un l'autre. Pour finir, le gatekeeper spatial est l'espace physique fréquenté par les deux communautés et dont les propriétés permettent à leurs membres de se rencontrer (Storper et Venables, 2004). La matérialité de l'espace joue sur les opportunités de rencontre pour les individus d'un même domaine d'activités (Rantisi et Leslie, 2006). C'est ce qui est défini comme l'affordance sociale des lieux, c'est-à-dire leur capacité à créer du lien social entre des individus (Emin et Sagot-Duvaurox, 2016). Nous pouvons supposer que le potentiel d'action que les lieux offrent dépend d'éléments variés comme sa localisation, le but pour lequel il est fréquenté ou la configuration matérielle des lieux... L'idée centrale est qu'un lieu puisse permettre aux membres de communautés distinctes de se rencontrer.

Pour résumer, nous voyons qu'il existe différentes familles de frontières entre les communautés créatives. Ces frontières sont plus ou moins poreuses selon le degré de proximité sociale, cognitive et spatiale entre les membres de ces communautés. La séparation peut bien sûr être maintenue, mais si une ouverture se produit, cela peut se faire par l'intermédiaire des boundary-spanners ou des gatekeepers dont le rôle permet de franchir une frontière sociale ou cognitive. Ils exploitent la proximité spatiale des individus, et peuvent ainsi jouer un rôle central dans la mise en relation d'acteurs complémentaires qui ne sont pas reliés sur le plan social. La

présence d'intermédiaires peut favoriser l'émergence sur un territoire d'une industrie culturelle, technologique et/ou techno-créative.

2.3. Middleground

Parmi ces intermédiaires, nous pouvons retenir ceux identifiés dans le modèle du *middle-ground* dont la fonction est de connecter un *underground* créatif et les institutions et entreprises de l'*upperground*. Ce ne sont pas les seuls, puisque des intermédiaires peuvent joindre deux *underground* distincts, mais ce modèle a pour avantage de définir le rôle des interfaces et d'apporter d'autres éléments à notre réflexion. Avant d'explicitier en quoi notre travail se rapproche de la proposition de Patrick Cohendet et ses collègues (Cohendet et al., 2009 ; 2010), regardons les trois strates qui composent ce modèle.

Tout d'abord, nous empruntons à Laurent Simon une définition de l'*underground* qui nous semble appropriée : ce serait « un ensemble d'activités créatives, artistiques et culturelles, qui se déploient hors des réseaux formellement organisés d'institutions de production, d'exploitation et de diffusion » (Simon, 2009). Ces activités privilégient les explorations créatives, et dans le cas que nous étudions, nous pouvons rapprocher cela des communautés musicales ou des technologies numériques qui expérimentent de nouvelles pratiques à la manière d'avant-gardes artistiques. Ensuite, l'*upperground* peut être défini comme l'ensemble des entreprises, institutions et organisations formelles associées aux activités créatives et culturelles. Les acteurs qui se situent à ce niveau intègrent et exploitent les idées et productions créatives pour en retirer un profit. En rapport avec notre sujet, cela correspondrait aux entreprises des ICC mais aussi aux institutions, qui utilisent la créativité présente sur leur territoire pour se différencier par rapport à leurs concurrentes. Mais comment accèdent-elles à ce terreau créatif ? C'est ici qu'entre en jeu le troisième élément de ce modèle, le *middleground*, qui se situe entre les deux strates précédentes. Il se compose de plateformes d'intermédiation qui font le lien entre l'*underground* créatif et l'*upperground*. Le *middleground* n'est pas un ensemble fixe et unifié qui serait instrumentalisé par des entreprises dans le but de puiser de la créativité dans l'*underground*. Il s'agit plutôt des éléments disparates et qui ont en commun de promouvoir les productions et idées créatives issues de l'*underground* autant que les mécanismes d'exploitation de l'*upperground*.

À la suite de Cohendet et de ses collègues (2010), nous pouvons dire que ce niveau intermédiaire est composé de trois types plateformes. Premièrement, il y a les projets autour desquels les communautés se structurent et initient des idées et productions créatives. Nous pouvons penser qu'il y a des projets qui émergent à l'initiative des communautés, d'autres sous

l'impulsion d'un acteur extérieur à celles-ci dans le but d'organiser la rencontre. Deuxièmement, les lieux, qui sont des espaces physiques où les communautés émergent et où les expérimentations sont initiées ou présentées. Pour différentes raisons, telles que l'ambiance qui y règne (Rantisi et Leslie, *op. cit*), la programmation événementielle (Lange, 2018), la mise à disposition d'équipements (Suire, 2018 ; Gibson, 2005) ou une attitude de gestion ouverte sur les expérimentations (Kloosterman et Brandellero, 2016), ces lieux attirent les membres des communautés créatives. En fréquentant ces lieux, ils se nourrissent de connaissances et d'idées nouvelles, étendent leurs réseaux, et peuvent expérimenter leurs propres pratiques. Ce sont des espaces de rencontre où les individus peuvent se croiser, confronter leurs idées, évaluer les productions de chacun. Enfin, il y a les événements qui fonctionnent à la manière de clusters temporaires et qui rassemblent pour une courte durée des acteurs d'un même domaine d'activité mais issus de différents territoires (Rantisi, 2014 ; Lavanga, 2018). Qu'il s'agisse de festivals, de conférences ou de foires professionnelles, ces événements nourrissent les communautés locales avec des idées neuves, des tendances et pratiques nouvelles en suivant la logique des *global pipelines* (Bathelt et al., 2004). Les sources de connaissances extra-locales irriguent le territoire et actualisent les connaissances des communautés créatives du territoire. Dans la pratique, cela veut dire qu'un artiste qui se produit dans un festival ou un ingénieur qui présente une technologie dans une conférence apportent des connaissances nouvelles aux communautés créatives et que celles-ci peuvent par la suite s'en inspirer pour créer. D'autres événements mettent en valeur l'*underground* local et permettent que ses idées soient diffusées en retour, selon ce même principe. Comme pour les lieux pérennes, les événements permettent aux membres des communautés d'étendre leur réseau et de confronter leurs idées. Par ailleurs, l'analyse proposée par Bastian Lange (2018) sur le secteur du design berlinois intègre une quatrième plateforme qui nous semble pertinente : celle des individus. Effectivement, dans cet exemple ce sont des entrepreneurs du secteur du design qui ont utilisé leurs compétences sociales et le tissu relationnel déjà existant pour connecter l'*underground* créatif aux institutions politiques et culturelles chargées de promouvoir et développer ce secteur. En somme, nous retenons quatre interfaces dans notre perspective d'analyse : les projets, les lieux, les événements et les personnes. Nous recherchons les interfaces entre deux communautés créatives a priori distinctes, celle du numérique et celle de la culture. Cela n'exclut pas l'existence de *middleground* associés à chaque communauté, avec leurs logiques propres, mais qui sont fermés à l'autre communauté : l'attitude et les pratiques habituelles des membres de chaque communauté sont à cet égard primordiales puisque c'est de celles-ci que dépendent la volonté ou non d'intégrer des connaissances nouvelles ou différentes.

2.4. Réponse à la problématique et enjeux managériaux

Pour conclure sur ce point théorique, nous pouvons dire que le principal enjeu de management qui se situe derrière cette réflexion est la création des conditions favorisant le développement des deux communautés créatives pour qu'elles puissent rester innovantes, tout en limitant les effets négatifs de leur co-présence. Il s'agit aussi d'analyser comment ces communautés peuvent se rencontrer, selon quelles logiques, et définir quelles sont les interfaces privilégiées par les acteurs eux-mêmes. Les interfaces sont des espaces où les individus et leurs connaissances/compétences propres peuvent se rencontrer, se croiser. Elles sont dépendantes du contexte dans lesquels elles se trouvent et des usages des interfaces par les entrepreneurs culturels et créatifs. Contrairement à la vision de Cohendet et ses collègues où le *middle-ground* est vue comme une strate intermédiaire qui connecte un milieu créatif souterrain et des entreprises et institutions exploitant la créativité de celui-ci, nous recherchons des interfaces qui ont une fonction de médiation entre deux communautés créatives. La médiation peut être verticale comme dans le modèle précédemment exposé, mais aussi horizontale et ainsi connecter deux *underground* ensemble. Il nous faut donc distinguer la mise en place de conditions favorables pour les deux communautés séparément et celles qui participent à la rencontre entre les deux.

De même, il faut garder à l'esprit que les lieux, événements, projets et individus ne deviennent pas des interfaces par eux-même, mais que le contexte dans lequel elles s'insèrent fait qu'ils occupent une fonction d'intermédiation (Lange, *op. cit.*). Ces plateformes sont des espaces qui activent les proximités, réduisent les distances et permettent la création de relations entre des domaines et réseaux disjoints. Les connaissances y circulent de différentes manières (échanges interpersonnels, ateliers/cours, évaluation par les pairs, confrontation à une performance...), favorisant ainsi les expérimentations et inspirations dans les domaines artistiques, technologiques, et ceux à l'intersection des deux. L'un des enjeux de notre thèse est d'explorer comment ce rôle d'intermédiaire est acquis par ces interfaces. Dans les cas où elles sont instrumentalisées de manière à arranger la rencontre (logique *top-down*), nous cherchons à voir si les communautés se rencontrent effectivement dans ces espaces et ce qui est produit grâce à cela. Dans les cas où les plateformes sont le fruit des communautés créatives (logique *bottom-up*), nous regardons ce qui les distingue de celles produites par l'*upperground* et ce qui anime les communautés qui les fréquentent. Cette recherche permet donc préciser les caractéristiques des différentes ressources dont ont besoin les entrepreneurs culturels et créatifs

pour développer leurs activités, et ainsi de préserver ces ressources pour contrer les effets de la crise urbaine associée au capitalisme cognitif-culturel.

3. Positionnement méthodologique : entre qualitatif et quantitatif :

Ces différents enjeux nous conduisent à présenter la méthodologie que nous employons. Celle-ci n'est pas encore fixée et est sujette à des modifications selon les données récupérées sur le premier terrain. Jusqu'ici, nous avons opté pour une méthode mixte (Crespo et al., 2014), qui a pour avantage de favoriser un regard à plusieurs niveaux sur notre objet de recherche, à savoir celui des individus membres des communautés artistiques et technologiques des villes étudiées, mais aussi celui des lieux généralement fréquentés par ces individus. Les outils quantitatifs nous servent principalement à effectuer une cartographie du territoire et de ses acteurs. Nous avons dans un premier temps repéré des lieux, projets et événements culturels et/ou associés aux technologies numériques sur le territoire nantais, qui constitue notre premier terrain. Ensuite, nous avons analysé les programmations annuelles de cinq lieux, trois projets et quatre festivals. Nous nous sommes arrêtés sur ces exemples d'une part pour leur importance symbolique, leur statut (privé, public, associatif), la variété d'activités proposées et l'orientation générale de la programmation (culturelle, technologique, pluridisciplinaire). Aussi, deux entretiens exploratoires dans lesquels il était notamment question des lieux considérés comme importants nous orientés vers ces espaces. Dans la continuité de la recherche de Bastian Lange sur le secteur du design berlinois (*op cit.*), nous pensons que la programmation événementielle peut contribuer à la structuration locale d'une communauté. L'analyse des programmations nous permet d'observer si ces plateformes programment davantage de productions locales, favorisant alors les activités d'exploration par les communautés locales, ou si elles se consacrent plutôt à l'exploitation de la créativité d'acteurs extérieurs au territoire, ce qui aura pour conséquence d'alimenter le buzz local (Bathelt et al., *op cit*) mais aussi de limiter les espaces d'expérimentation. En somme, l'analyse de ces différentes plateformes permet de voir quels sont les lieux, projets et événements qui peuvent potentiellement jouer un rôle d'intermédiation entre les communautés.

Dans un deuxième temps nous optons pour des entretiens semi-directifs dans le but d'approfondir certaines thématiques auprès d'entrepreneurs, qu'ils soient artistes/créateurs, organisateurs d'événements, ou à la tête d'un projet créatif. Notre guide d'entretien se focalise d'un côté sur l'histoire et le fonctionnement de l'activité des enquêtés, et d'autre part sur les quatre plateformes qui nous intéressent : quels sont les lieux phares de leur activité sur le ter-

ritoire, les lieux qui les inspirent ou leur permettent de rencontrer d'autres personnes ; quels sont les projets, les événements structurants pour le territoire ; quelles sont les personnes ayant un rôle d'expert, d'intermédiaire ou de facilitateur... Ces entretiens visent à acquérir des détails sur les ressources employées par les enquêtés pour mener à bien leurs projets créatifs sur les territoires étudiés. Ils sont aussi l'occasion d'aborder l'idée de circulations préférentielles : les membres des communautés naviguent dans un réseau de lieux et événements sur leur territoire, selon des motivations qui leurs sont propres mais qui révèlent des pratiques collectives. Ainsi, les individus peuvent fréquenter différents types de lieux avec des orientations et caractéristiques très différentes ou alors se déplacer uniquement dans ceux qui sont dédiés à leurs pratiques. De cette manière, nous pouvons découvrir quels sont les espaces où il y a des croisements potentiels sur le plan cognitif (les individus sont confrontés à des connaissances et/ou pratiques extérieures à leur domaine d'intérêt) et sur le plan social (les rencontres possibles entre des membres de groupes sociaux distincts).

4. Terrains : une comparaison internationale :

Pour appliquer cette méthodologie, notre recherche se focalise sur trois villes : Nantes, Austin et Montréal. Même si cela s'opère à des échelles variées et dans des contextes différents, ces territoires ont en commun d'avoir mis en place des stratégies d'attraction et de valorisation des communautés culturelles et du numérique sur leur territoire notamment au travers de projets, de lieux et d'événements. Ces communautés créatives sont aujourd'hui en co-présence sur ces territoires, ce qui est le point de départ de notre analyse.

Pour reprendre la proposition d'Asheim et Gertler (2006) évoquée plus haut, nous regardons les activités qui manipulent des connaissances symboliques et synthétiques. Parmi les secteurs des ICC, nous focalisons notre cadre d'analyse au secteur de la musique notamment parce que le numérique a bouleversé en profondeur les pratiques à toutes les étapes de la filière, mais aussi parce qu'il y a une forte densité d'acteurs, d'équipements et d'activités musicales sur les territoires que nous étudions. Les terrains justifient donc aussi ce choix : Austin compte près de 200 lieux où écouter de la musique, une communauté de musiciens très importante et un soutien des acteurs publics et associatifs très fort² ; Montréal est connue mondialement pour

² <https://www.austintexas.org/music-scene/>

ses musiciens avant-gardiste³ et ses nombreux événements, de même que Nantes reçoit une attention médiatique pour l'activité événementielle qui s'y déroule mais aussi les nombreux artistes qui y ont développé leurs pratiques⁴. D'un autre côté, pour définir ce que nous entendons par les activités des technologies numériques, la tâche est plus difficile. Nous adoptons une définition lâche, comprenant l'ensemble des activités d'ingénierie logicielle et du web sans s'attacher à un domaine particulier. De même que pour la musique, les trois terrains apparaissent comme des territoires où les activités du numérique se développent fortement : depuis les années 1960 Austin attire les entreprises de l'industrie informatique et est aujourd'hui un pôle important pour les technologies numériques⁵. De son côté, Montréal a développé une spécificité autour de l'intelligence artificielle et attire de nombreux chercheurs et entreprises⁶. Enfin, la ville de Nantes a été labellisée Métropole French Tech en 2014 et se focalise sur le développement de cette filière⁷.

À ces deux ensemble, nous ajoutons des pratiques qui nous semblent être à l'intersection du numérique et de la musique. En effet, deux entretiens exploratoires avec des organisateurs de soirées techno à Nantes nous ont mis sur la piste des projections numérique appelées *mapping*. Cette pratique artistique autonome, mais que l'on retrouve régulièrement dans des événements musicaux, semble particulièrement adaptée à ce que nous recherchons car elle nécessite la maîtrise de technologies particulières pour mettre en forme les projections et les associer à de la musique (Watier, 2016). Elle fait l'objet d'une attention médiatique croissante⁸ et décloisonne les domaines de l'art et de la technologie. De plus, il y a une dimension réticulaire pour organiser ce type de projections car les *mappers* et *vj* (ceux qui créent et animent les projections) et les organisateurs d'événements musicaux doivent se connaître mutuellement pour mettre en oeuvre ce type de projet.

Bien sûr, ces activités à l'intersection ne sont pas limitées à ces choix dans la mesure où ce sont les terrains qui vont nous apprendre ce que sont les pratiques réelles des individus et où se produisent les croisements si ils existent. À ce titre et d'après nos entretiens préliminaires,

³ <https://web.archive.org/web/20120926195521/https://www.aux.tv/2012/09/the-new-weird-canada-exploring-the-emerging-music-underground/>

⁴ <http://www.lefigaro.fr/musique/2016/01/29/03006-20160129ARTFIG00312-nantes-une-scene-musicale-bouillonnante.php>

⁵ <https://www.nytimes.com/2018/12/25/us/austin-apple-hub-silicon-hills.html>

⁶ <https://usbeketrica.com/article/comment-montreal-est-devenue-une-silicon-valley-de-l-ia>

⁷ <https://www.nantes.fr/nantestech>

⁸ <http://fr.traxmag.com/article/48085-comment-les-vj-s-sont-devenus-des-artistes-et-ont-reinvente-le-dancefloor>

le *mapping* pourrait être une bonne illustration, avec l'idée qu'il s'agit une pratique fortement liée aux musiques électroniques et qu'on la retrouvera moins dans un concert de rock. Cela pose aussi la question de la présence de ces activités sur nos trois terrains et de leurs spécificités, des interfaces qui permettent l'intermédiation entre ces secteurs qui pourraient être à l'origine d'une distinction territoriale.

5. Premiers résultats : vers une hiérarchisation des interfaces :

Pour reprendre le fil de la recherche jusque là où il est arrêté actuellement, nous avons conduit onze entretiens avec des membres des communautés créatives nantaises. Parmi les personnes interrogées, quatre ont une pratique de *mapping/vjing*, deux sont organisateurs d'événements musicaux, et trois sont artistes/créateurs. Nous avons aussi interrogé le directeur d'une structure d'accompagnement des activités musicales sur le territoire, en sa qualité d'expert, et le directeur d'une structure de promotion des croisements arts et technologie.

Les entrevues font ressortir des résultats pour le moment assez limités mais qui permettent déjà de mieux apprécier ce que nous étudions. Tout d'abord, nous avons remarqué que deux lieux sont régulièrement cités par les enquêtés, Stéréolux et Le Lieu Unique. Ils ont notamment comme caractéristiques d'être subventionnés, d'avoir une programmation très fournie (entre 200 et 300 événements par saison) et d'être pluridisciplinaires (musique, art contemporain, art numérique, danse...). En revanche, les enquêtés évoquent des motivations différentes à les fréquenter. Pour les artistes/créateurs et les *mappers/vj*, il s'agit de lieux d'apprentissage de nouvelles connaissances/compétences grâce aux conférences, masterclass et ateliers où des artistes extra-locaux viennent présenter des techniques de création. La seconde motivation à fréquenter ces lieux est la programmation d'expositions, de performances et de concerts, tantôt d'artistes grand public, tantôt d'artistes confidentiels ou de niche, qui fait aussi de ces endroits des sources d'inspiration pour nos enquêtés. En fait, nous pouvons dire que ces lieux jouent un rôle important dans l'exposition de nouvelles connaissances aux communautés créatives locales : le contenu des programmations de ces lieux phares du territoire est majoritairement composée d'artistes extra-locaux (84% pour Stéréolux, 57% LU), dont les performances nourrissent les entrepreneurs nantais.

L'un de ces deux lieux, Stéréolux, a en son sein un projet qui attire notre attention puisque son objet est la promotion et le développement des expérimentations à la croisée des arts,

technologies et sciences. Le Labo Arts & Tech « décloisonne les disciplines et repense les relations entre la création numérique, la recherche et le monde de l'entreprise⁹ » notamment par l'organisation de conférences et ateliers, l'animation d'une session hebdomadaire de programmation et l'accompagnement de projets. Financée en grande partie par Nantes Métropole, l'objectif affiché de cette organisation est d'offrir un espace d'expérimentation pour des entrepreneurs culturels et créatifs, et proposer une médiation avec des entreprises et chercheurs. Cependant, dans les entretiens que nous avons mené jusqu'ici, un seul enquêté mentionne cette organisation comme étant une ressource importante pour développer son projet : il y a présenté son idée et se rend régulièrement aux ateliers de programmation pour améliorer son projet. Plus généralement, le nombre résidences et les sollicitations d'accompagnement économique de projets tendent à baisser. Pour la suite de notre travail, l'approfondissement de ce cas est envisagé puisqu'il semble souligner une divergence entre l'ambition du Labo Arts & Tech et les usages réels par les entrepreneurs culturels et créatifs.

Comme précisé au fil de cette présentation, l'objectif de cette thèse est d'approfondir la question des interfaces et le rôle d'intermédiation des lieux, projets, événements et individus, en vue de les hiérarchiser et d'explicitier ce que chaque type d'interface apporte aux entrepreneurs culturels et créatifs. Les entretiens menés jusqu'ici font ressortir que deux ressources sont primordiales pour le développement de projets créatifs et l'échange de connaissances. D'un côté, l'existence de lieux dont la programmation variée nourrit la créativité des artistes/créateurs, que ce soit par l'inspiration ou l'apprentissage de nouvelles connaissances. Les lieux doivent aussi être ouverts sur des activités qui sortent des cadres habituels et accepter les expérimentations. D'un autre côté, la présence de pairs sur le territoire semble être un élément déterminant pour le développement des activités créatives. En fait, les enquêtés du domaine musical citent prioritairement les personnes comme étant la ressource la plus importante, quand les enquêtés du domaine *mapping/vjing* privilégient les lieux. Les premiers peuvent ainsi échanger, créer des projets collectifs, profiter de multiples influences et développer leurs compétences, alors que les seconds ont un ensemble de ressources plus limité sur leur territoire et s'appuient davantage sur les lieux et événements comme source d'inspiration. Ces remarques accentuent l'intérêt d'examiner comment chaque sont utilisées en tant que ressources par les entrepreneurs culturels et créatifs. Les besoins et usages diffèrent selon le

⁹ LABORATOIRE ARTS & TECHNOLOGIES. n.d. *Stereolux*. <http://www.stereolux.org/stereolux/le-projet/laboratoire-arts-technologies>, consulté le 1^{er} octobre 2019.

domaine d'activité, les motivations individuelles et collectives, et les ressources disponibles sur le territoire.

6. Perspectives de recherche

Pour conclure cet exposé, nous avons présenté les grandes lignes du cadrage théorique que nous utilisons et des éléments méthodologiques que nous avons sélectionné pour analyser trois situations de co-présence de communautés créatives, l'une dédiée à la musique et l'autre aux technologies numériques.

La première remontée d'informations issues du terrain nantais indique que la présence de certains lieux sur le territoire est primordiale pour le développement des activités créatives. Parce que les artistes ne passent pas directement de faire de la musique dans leur chambre à se produire dans la grande salle de leur ville, ni que les innovations des technologies numériques passent de l'expérimentation à l'exploitation commerciale pour le grand public, nous faisons l'hypothèse qu'une offre suffisante, variée (par exemple, en terme de taille ou d'orientation de la programmation) et adaptée de lieux et d'événements soit disponible pour que les membres des communautés créatives puissent se rencontrer et expérimenter (Audretsch et al., 2017 ; Kloosterman, 2014). En proposant ces interfaces, les villes offrent des conditions nécessaires et favorables à l'émergence de projets créatifs de différentes sortes et correspondant aux intérêts variés des entrepreneurs culturels et créatifs, où ces derniers peuvent se croiser, les idées se combiner, donc la créativité faire surface sur le territoire. C'est ce que nous pouvons nommer la fonction d'incubation de la ville créative. En pratique, ce positionnement peut passer par le développement d'interfaces par les institutions elles-mêmes, mais aussi par le maintien d'une possibilité d'émergence d'interfaces créées par les individus : faire qu'un lieu puisse ouvrir à des horaires étendus, limiter les prix des loyers... Les problématiques plus générales concernant l'évolution des activités culturelles et les conditions de vie font écho à des difficultés quotidiennes pour développer leurs activités évoquées par les enquêtés. Cela semble confirmer la mise en péril de la fonction d'incubation de la ville créative par l'uniformisation des quartiers et la hausse des prix des loyers (Rantisi et Leslie, *op.cit*). Pourtant, ces derniers ont une influence directe sur les possibilités de création des entrepreneurs culturels et créatifs : un budget moindre alloué au logement permet d'investir davantage dans une activité créative.

Qu'un territoire possède des interfaces offrant des opportunités de créer, produire et diffuser leurs créations aux artistes et créateurs de technologies numériques peut avoir un effet de distinction territoriale pour la ville, qui signale ainsi une capacité à innover dans domaines particuliers. Un jeu de réputation associant la légitimité auprès des communautés locales et la reconnaissance par les communautés extra-locales, peut avoir un rôle important car il signale la présence d'un espace de liberté et d'innovation créative (Bader et Ingo, 2010). Ce qui est produit est associé à l'image de la ville, et si il y a des particularités dans les productions créatives, alors ce lieu sera considéré comme spécifique lui aussi. Toutefois, cette situation n'est pas éternelle. Nous faisons l'hypothèse qu'une complémentarité entre différents secteurs des ICC localisés sur un même territoire apparaît à un instant T : les acteurs individuels et collectifs de deux domaines d'activités échangent des connaissances, s'enrichissent mutuellement et des innovations apparaissent. Cependant, les disparités entre les acteurs, notamment au niveau économique, font qu'une des deux communautés est remplacée et poussée vers les zones périphériques où les coûts de logements et de lancement d'activités sont moindres (Zukin et Braslow, 2011). Avec le temps, un nouvel équilibre peut apparaître et la complémentarité des secteurs se développer de nouveau. Pour favoriser ces complémentarités et donner au territoire un avantage compétitif durable, l'intervention de la ville peut être nécessaire, notamment au travers de réglementations : limitation des prix des loyers, principe de l'agent du changement¹⁰ ...

Concernant la suite de notre recherche, plusieurs pistes se dessinent. Un premier chemin à emprunter est celui de l'approfondissement du terrain nantais. Bien que nous aillons une vision d'ensemble, celle-ci demeure partielle et les relations entre les individus sont encore floues. Nous menons actuellement d'autres entretiens pour déterminer plus finement comment les acteurs sont organisés sur leur territoire, comment ils mettent en oeuvre leurs activités, quelles sont les ressources utilisées prioritairement et quelles sont leurs attitudes vis-à-vis des autres communautés présentes sur le territoire. Le second chemin est celui de la comparaison, qui interviendra au printemps avec la phase de terrain à Austin : ce sera alors l'occasion de confronter des contextes bien différents afin de déterminer quels leviers peuvent faciliter le développement des communautés créatives sur les territoires.

¹⁰ <https://www.texasmonthly.com/the-daily-post/could-austins-live-music-community-survive-without-a-red-river-club-district/>

Bibliographie

Amabile, T. 1996. *Creativity in context*. Boulder, Colo.: Westview Press.

<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=421145>.

Amin, A., & Cohendet, P. 2004. *Architectures of knowledge: Firms, capabilities, and communities*. Oxford, UK; New York: Oxford University Press.

Asheim, B. T., & Gertler, M. S. 2006. *The Geography of Innovation: Regional Innovation Systems*. Oxford University Press.

Audretsch, D. B., Lehmann, E. E., & Seitz, N. 2017. *Cultural Amenities, Subcultures and Entrepreneurship*. SSRN Scholarly Paper no. ID 2932887, Rochester, NY: Social Science Research Network.

Bader, I., & Scharenberg, A. 2010. The Sound of Berlin: Subculture and the Global Music Industry. *International Journal of Urban and Regional Research*, 34(1): 76–91.

Bathelt, H., Malmberg, A., & Maskell, P. 2004. Clusters and knowledge: Local buzz, global pipelines and the process of knowledge creation. *Progress in Human Geography*, 28(1): 31–56.

Boschma, R. 2005. Proximity and Innovation: A Critical Assessment. *Regional Studies*, 39(1): 61–74.

Burt, R. S. 2004. Structural Holes and Good Ideas. *American Journal of Sociology*, 110(2): 349–399.

Capdevila, I., Cohendet, P., & Simon, L. 2018. From a local community to a global influence. How elBulli restaurant created a new epistemic movement in the world of haute cuisine. *Industry and Innovation*, 25(5): 526–549.

Cohendet, P., Grandadam, D., & Simon, L. 2009. Economics and the ecology of creativity: Evidence from the popular music industry. *International Review of Applied Economics*, 23(6): 709–722.

Cohendet, P., Grandadam, D., & Simon, L. 2010. The Anatomy of the Creative City. *Industry & Innovation*, 17(1): 91–111.

- Crespo, J., Réquier-Desjardins, D., & Vicente, J. 2014. Why can collective action fail in Local Agri-food Systems? A social network analysis of cheese producers in Aculco, Mexico. *Food Policy*, 46: 165–177.
- Currid, E. 2007. *The Warhol Economy. How fashion, art & music drive New York City*. Princeton: Princeton University Press.
- Echeverri-Carroll, E. 2017. *Austin's Entrepreneurial Genesis in a Nutshell. From a university town to a high-tech entrepreneurial city.*: 6. Austin.
- Emin, S., & Guibert, G. 2017. Complexité et auto-organisation en entrepreneuriat collectif: Analyse d'une scène musicale locale. *Revue internationale P.M.E.*, 30(2): 87–113.
- Emin, S., & Sagot-Duvaurox, D. 2016. L'émergence de dynamiques coopératives: L'exemple d'un réseau d'entreprises créatives co-localisées, Une approche par l'économie des proximités. *Géographie Économie Société*, 18(4): 525–550.
- Florida, R. L. 2002. *The rise of the creative class: And how it's transforming work, leisure, community and everyday life*. New York, NY: Basic Books.
- Florida, R. L. 2017. *The new urban crisis: How our cities are increasing inequality, deepening segregation, and failing the middle class - and what we can do about it*. New York, NY: Basic Books.
- Frenken, K., Van Oort, F., & Verburg, T. 2007. Related Variety, Unrelated Variety and Regional Economic Growth. *Regional Studies*, 41(5): 685–697.
- Gibson, C. 2005. Recording Studios: Relational Spaces of Creativity in the City. *Built Environment*, 31(3): 192–207.
- Granovetter, M. 2006. L'influence de la structure sociale sur les activités économiques. *Sociologies pratiques*, n° 13(2): 9–36.
- Haas, A. 2015. Crowding at the frontier: Boundary spanners, gatekeepers and knowledge brokers. (P. Claude Paraponaris, Dr Martine Siga, Ed.) *Journal of Knowledge Management*, 19(5): 1029–1047.
- Haas, P. M. 1992. Introduction: Epistemic Communities and International Policy Coordination. *International Organization*, 46(1): 1–35.

- Kloosterman, R. C. 2014. Cultural Amenities: Large and Small, Mainstream and Niche—A Conceptual Framework for Cultural Planning in an Age of Austerity. *European Planning Studies*, 22(12): 2510–2525.
- Kloosterman, R. C., & Brandellero, A. 2016. “All these places have their moments”: Exploring the Micro-Geography of Music Scenes: The Indica Gallery and the Chelsea Hotel. *M/C Journal*, 19(3).
- Lange, B., & Schübler, E. 2018. Unpacking the middleground of creative cities: Spatiotemporal dynamics in the configuration of the Berlin design field. *Regional Studies*, 52(11): 1548–1558.
- Lavanga, M. 2018. The role of Pitti Uomo trade fair in the menswear fashion industry. In R. Blaszczyk & B. Wubs (Eds.), *The Fashion Forecasters: A Hidden History of Color and Trend Prediction*: 191–209.
- Macdonald, S., & Williams, C. 1993. Beyond the boundary: An information perspective on the role of the gatekeeper in the organization. *Journal of Product Innovation Management*, 10(5): 417–427.
- Nooteboom, B., Vanhaverbeke, W. P. M., Duijsters, G. M., Gilsing, V. A., & Oord, A. 2006. Optimal Cognitive Distance and Absorptive Capacity. no. 2006–33, Tilburg University, Center for Economic Research.
- Oldenburg, R. 1989. *The great good place: Cafés, coffee shops, community centers, beauty parlors, general stores, bars, hangouts, and how they get you through the day* (1st ed). New York: Paragon House.
- Rantisi, N., Leslie, D., & Christopherson, S. 2006. Placing the Creative Economy: Scale, Politics, and the Material. *Environment and Planning A: Economy and Space*, 38(10): 1789–1797.
- Rantisi, N. M. 2014. Exploring the role of industry intermediaries in the construction of ‘Local Pipelines’: The case of the Montreal Fur Garment Cluster and the rise of Fur–Fashion connections. *Journal of Economic Geography*, 14(5): 955–971.
- Rantisi, N. M., & Leslie, D. 2010. Materiality and Creative Production: The Case of the Mile End Neighborhood in Montréal. *Environment and Planning A: Economy and Space*, 42(12): 2824–2841.

- Scott, A. J. 2014. Beyond the Creative City: Cognitive–Cultural Capitalism and the New Urbanism. *Regional Studies*, 48(4): 565–578.
- Sedita, S. R., & Belussi, F. 2008. Managing Situated Creativity in Cultural Industries. *Industry & Innovation*, 15: 457–458.
- Sgourev, S. V. 2013. How Paris Gave Rise to Cubism (and Picasso): Ambiguity and Fragmentation in Radical Innovation. *Organization Science*, 24(6): 1601–1617.
- Sgourev, S. V. 2015. Brokerage as Catalysis: How Diaghilev’s *Ballets Russes* Escalated Modernism. *Organization Studies*, 36(3): 343–361.
- Simon, L. 2009. Underground, upperground et middle-ground: Les collectifs créatifs et la capacité créative de la ville. *Management international / Gestión Internacional / International Management*, 13: 37–51.
- Spencer, G. M. 2015. Knowledge Neighbourhoods: Urban Form and Evolutionary Economic Geography. *Regional Studies*, 49(5): 883–898.
- Storper, M., & Venables, A. J. 2004. Buzz: Face-to-face contact and the urban economy. *Journal of Economic Geography*, 4(4): 351–370.
- Suire, R. 2018. Innovating by bricolage: How do firms diversify through knowledge interactions with FabLabs? *Regional Studies*, 1–12.
- Swedberg, R. 2006. The cultural entrepreneur and the creative industries: Beginning in Vienna. *Journal of Cultural Economics*, 30(4): 243–261.
- Watier, M. 2016, January 7. Le VJing ou la visualisation du son dans les performances audiovisuelles contemporaines. Sorbonne Paris Cité, Paris.
- Wood, S., & Dovey, K. 2015. Creative Multiplicities: Urban Morphologies of Creative Clustering. *Journal of Urban Design*, 20(1): 52–74.
- Woodman, R. W., Sawyer, J. E., & Griffin, R. W. 1993. Toward a Theory of Organizational Creativity. *The Academy of Management Review*, 18(2): 293–321.
- Zukin, S., & Braslow, L. 2011. The life cycle of New York’s creative districts: Reflections on the unanticipated consequences of unplanned cultural zones. *City, Culture and Society*, 2(3): 131–140.