

FREMAUX Lucile

DELFOSSÉ Anaïs

JOLLEC Cédric

NUNES DE PONTES Emmanuel

Université Lille III Charles De Gaulles

L3 ICAS - TD2

UE3 - Villes et Mondialisation

E. DA LAGE



La Plaine Image fait partie du vaste projet urbain de la métropole lilloise celui de l'éco-quartier l'Union. Ce projet, lancé en 2007, est parmi les projets de renouvellement urbain les plus ambitieux de France. Il aspire à créer un bout de ville économiquement dynamique en réintégrant en cœur de ville des entreprises, des logements, des commerces, des équipements culturels ou encore des espaces mêlant nature et urbanisme. Pour cela, le projet dispose de 80 hectares, empiétant sur le territoire de trois villes : Roubaix, Tourcoing et Wattrelos. La Plaine Image s'est fixé sur le morceau de ville appartenant à Tourcoing, dans l'ancienne manufacture textile Vanoutryve construite en 1893 et fermée en 2004.

La Plaine Image est une institution dont l'objectif est de regrouper des entreprises, des laboratoires de recherches, des écoles consacrés à l'image et aux industries créatives. Cette institution, implantée dans une ancienne zone industrielle, a réussi à créer un véritable quartier créatif. La Plaine Image est aujourd'hui un pôle d'excellence reconnu dans le domaine de l'audiovisuel.

Le site, qui avoisine les cinq hectares, réunit près de 75 entreprises concernant différentes filières de ce secteur, allant de l'audiovisuel à l'animation, en passant par les jeux vidéos, le développement web, l'événementiel, le cinéma, la réalité augmentée, la 3D... Parmi les sociétés implantées on peut y trouver des entreprises comme le Studio Ankama, Grand Lille Tv, TvMelody, ou encore Wakanim. Ces différentes entreprises sont dispersées dans des bâtiments à l'architecture industrielle typique de la fin du XIXème siècle (de grands bâtiments rectangulaires, des briques rouge à foison) mêlés à d'autres plus moderne (comme le future parking couvert ou encore la zone studio). Ils sont situés autours d'un parking et d'un espace repas aménagé avec un peu de verdure et de table de pique-nique. On peut également y trouver deux écoles : Le Fresnoy et Pole 3D ; qui proposent toutes les deux des formations dans l'audiovisuel et la culture.

La Plaine Image a pour ambition de créer du lien, de favoriser le développement des entreprises et du domaine de l'audiovisuel, et au cœur même de la métropole lilloise. Le site héberge également un incubateur et une pépinière (au sein de l'Imaginarium). En plus d'être une zone très intéressante d'un point de vue

économique, c'est également un lieux de rencontre entre chercheurs, étudiants et professionnels.

Un des bâtiments les plus récents de la Plaine Image a été inauguré en 2012. Occupant 8000m<sup>2</sup> des 80 hectares de l'Union, l'Imaginarium est à l'image de la mixité souhaitée par les éco-quartiers. Il est la résultante d'une collaboration entre deux universités de Lille (LilleI et LilleIII), le CNRS, Lille Métropole et la région Nord Pas-de-Calais. Lorsqu'on y accède par la Plaine Image, l'Imaginarium est placé en face de l'espace repas, qui donne d'ailleurs l'impression d'une place de village car elle se trouve au centre du site. Le bâtiment, à l'image de ces confrères, est grand, rectangulaire et en brique rouge. Bien que sobre voir classique à l'extérieur, l'intérieur est beaucoup plus moderne. L'espace joue avec les matériaux (mêlant le bois et le métal), les styles (bureau de fonctionnaire vs univers pop), les couleurs (le jaune, le bleu, le vert, se mélangent au noir et au gris anthracite). Les première choses que l'on peut voir sont des tables de ping-pong accompagnés de chaises. C'est un espace peuplé par différentes personnes munies de leur livres, tablettes, ordinateurs. C'est un espace de coworking accompagné d'un espace ravitaillement (distributeur et machine à café sont de mises pour nourrir les esprits). Cet espace est disposé sur une sorte d'immense balcon qui surplombe et entoure une autre salle. Cette dernière est accessible par quatre escaliers dispersés au quatre coins du bâtiments. Cette salle est l'espace réservé aux événements culturels et professionnels. En hauteur, on peut deviner des bureaux, l'accessibilité y est moins public que les zones basses de l'édifice. Selon nous, l'Imaginarium prend place dans l'espace de lieu de rencontre de la Plaine Image. L'institution tout entière s'y côtoie. Il nous semblait donc évident de limiter notre étude à ce lieu unique de la métropole lilloise.

Lors de notre première visite de l'Imaginarium, nous avons été accueillis par l'assistante de développement, Patricia Brochet. Elle nous a présenté le bâtiment, son histoire, ses fonctions et ses aspirations. Via sa présentation et son discours, elle nous a également transmis son expérience et son ressenti face à ce lieu. Les motivations de l'Imaginarium sont variés : il propose un espace de coworking, d'accueil d'événements, de diffusion culturelle (exposition, salon...), des laboratoires de recherches. Mme. Brochet nous a expliqué qu'il dispose également d'un

incubateur et d'une pépinière cherchant à accompagner les projets créatifs innovant et les jeunes entreprises, aider à leur promotion, à la création de leur réseau ou encore leur donner accès à des conseils multiples (en communication et en droits par exemple). Les deux derniers étages leurs sont consacrés, afin de mener à bien leur mission d'accompagnement. Le troisième étage est réservé aux laboratoires de recherches, et aux chercheurs des « Visual Studies ». Tout cela se passe presque sous le regard du public, qui peut aller comme bon lui semble dans le rez-de-chaussée du bâtiment.

Ce qui nous a semblé le plus important dans l'Imaginarium est cette vocation à réunir, à rassembler les étudiants, les chercheurs, les professionnels dans un lieu unique au sein d'un ensemble de bâtiments. Un espace qui leur permet une autre approche du travail, plus collectif et ludique. La salle réservée aux expositions et événements culturels sert également à présenter les projets des différentes entreprises présentes sur le site aux publics et aux professionnels de la Plaine Image. L'espace coworking est accessible à tous, public, étudiants, employés, chercheurs. Patricia Brouchet, nous expliquait d'ailleurs qu'elle avait déjà participé à des études, des tests, des démonstrations du travail des entreprises présentes sur le site car elle les avait rencontré et côtoyé à l'Imaginarium. Nous nous sommes demandés comment les dispositifs communicationnels de la Plaine Image, et plus particulièrement de l'Imaginarum, portent un discours sur le travail.

Avant de pouvoir commencer nos investigations sur La Plaine Image, nous avons pris RDV avec Patricia Brochet, assistante de développement, qui a avec plaisir accepté de nous recevoir et de nous faire visiter et présenter la Plaine Image, par laquelle, comme dit précédemment, elle nous a présenté le bâtiment, son histoire, ses fonctions et ses aspirations, ce qui nous a permis de nous familiariser avec le lieu et entamer une phase de travail d'analyse.

Nous avons, par cette première approche, déjà senti ce bel esprit qui se dégageait de ce lieu. C'était loin d'être une visite habituelle, Patricia ne s'est pas seulement

arrêtée à une brève description du lieu, elle a également partagé avec nous son expérience professionnelle et ses expériences vécues à la Plaine Image. Elle nous a expliqué, que souvent elle participait à des tests pour les entreprises, notamment avec "*Perceptio Média*", cabinet d'études en communication marketing, qui accompagne les marques pour optimiser l'impact de leurs communications grâce à des mesures scientifiques du comportement, où elle a porté des capteurs sensoriels pour mesurer ses réactions physiologiques provoquées par des spots TV, qui leur permet de décrypter les signaux des consommateurs, y compris sous le seuil de conscience.

Elle nous a informé qu'il était également possible pour nous de vivre ce genre d'expérience, que notre présence à l'Imaginarium pouvait nous permettre de rencontrer des chercheurs, développeurs avec qui il serait possible de partager.

Cadre:

- avec l'association Promidée qui avait organisé une visite à Plaine Image, avec au programme: une visite des locaux, une présentation des entreprises et des écoles, une rencontre avec des professionnels et une introduction aux services et ateliers proposés par la Plaine Image, mais nous avons simplement eu une visite comme celle que nous avons pu bénéficier la première fois. Mais j'ai pu constater, que Patricia Brochet avait procédé de la même manière et qu'elle invitait également à venir souvent à l'Imaginarium pour profiter de son espace coworking.
- pour profiter de l'espace coworking, le temps d'une révision pour les examens, où j'ai rencontré M.Thellier Christian, qui nous a donné des cours pour l'UE de préprofessionnalisation, avec qui j'ai pu rapidement discuter. Il disait que lui aussi venait souvent travailler ici. D'ailleurs pendant ce moment, plusieurs personnes sont venues le saluer et discuter avec lui, il y avait Nicolas Hennebo, directeur technique de l'Imaginarium, une autre personne Simon, qui me semble être développeur en application mobile, et une troisième qui travaille à "Improveeze", entreprise de solutions tactiles

multitouch, qui m'ont également salué. J'ai ressenti que j'étais également prise en considération durant ce court moment, comme ci on se connaissait déjà et que moi aussi je faisais partie de "l'équipe".

- Une autre fois, dans le cadre d'un MOOC à créer pour le cours de Laurence Allard, avec deux autres étudiants nous nous sommes rendus à l'Imaginarium pour également profiter de l'espace coworking mais aussi du décor avantageux pour notre travail sur le jeu vidéo, l'Esport. Nous avons avant de nous y rendre, appelé la secrétaire générale, Mélanie Hanscotte, pour lui demander s'il était possible de profiter de 2/3 heures de l'espace pour notre travail, nos prises de vidéos. Elle a bien évidemment accepté avec l'accord de l'équipe technique qui affirmait que ça ne poserait aucun souci. Durant ce travail, nous recherchons des personnes travaillant à "Ankama" pour avoir quelques réponses à des questions sur notre travail sur l'Esport avec notamment le jeu vidéo "League of Legend". Nous avons dans un premier temps appelé directement au studio et sommes tombés sur une personne qui nous a dit qu'il serait possible de rencontrer l'un d'entre eux en prenant RDV, mais nous a conseillé de voir directement à la l'Imaginarium à l'espace coworking où nous serons susceptible de les trouver. Nous avons donc continuer notre quête, et Simon, qui travaille dans le groupe pour le MOOC, a abordé directement une personne en lui demandant si celui-ci travaillé à "Ankama", dommage pour nous, non, c'était un commercial qui collabore avec quelque unes des entreprises présentent à la Plaine Image, mais il nous a conseillé, comme il le fait lui pour trouver des personnes précises des entreprises qui l'intéresse, de rechercher les profils sur "LinkedIn" ou encore "Viadéo".
- une des dernière visite à la Plaine Image été pour un entretien avec "La Régie des Marques"

## ANALYSE:

Nous avons décidé d'axer notre analyse sur deux points:

- Comment, via les spécificités du lieu et via le dispositif communicationnel se démarque un esprit dit de "communauté" (mot qui revient souvent dans le discours de La Plaine Image).
- Comment l'organisation spatiale préfigure un discours communicationnel sur le travail en communauté.

Nous avons immédiatement remarqué lors de nos visites et lorsque nous sommes allés sur le site de La Plaine Image, que le terme de "communauté" était central dans les discours. En analysant un peu ce terme, nous avons pensé qu'il était important de s'y arrêter pour étudier son importance car à lui seul, il symbolise plusieurs aspects du fonctionnement de la Plaine Image.

Plus précisément, il nous paraît évident que cette "communauté" est plus proche de l'idée anglo-saxonne du terme plutôt. Anglo-saxonne, comme le concept global de "cluster", comme le lieu de travail en lui-même qui se veut être plus un lieu de vie qu'un lieu traditionnel.

Ici, ce sont les individus qui se retrouvent à la Plaine Image et ce qui les rapproche qui donne du sens au mot "communauté". Car si le concept du lieu en lui-même est clairement inspiré du modèle Américain "à la Google", il est clair que ce mot "communauté", qui revient très souvent dans le dispositif communicationnel y tient aussi ses racines.

Les individus qui s'y retrouvent sont réunis autour des mêmes centres d'intérêt, mutualisent les forces et les outils de travail. Ce système s'oppose à une vision basique et individualiste du travail. On crée un microcosme comme ça peut exister

dans un village, où chacun à sa manière participe à la vie du lieu. Tout est toujours rapporté aux intérêts communs, tout en mettant en avant les individualités. On peut par exemple parler du fait que sur le site où sur les photos qui sont affichées dans l'imaginariem, il n'y a pas de distinction sociologique ou professionnelle. Sur le site internet, sur la page présentant les employés, l'agent de sécurité se trouve avant la directrice des ressources humaines par exemple. Ils sont présentés de la même façon, sans distinction. On appuie sur leur apport à la communauté

Et sur les portraits d'employés affichés dans l'Imaginariem, la description de base qui est faite de chaque personne se base sur des questions liées à la création numérique. Du directeur de studio jusqu'à l'agent d'entretien, ils ont le droit au même espace, aux mêmes photos, aux mêmes questions ("Votre premier jeu vidéo ?"). Tout tourne autour non seulement de l'intérêt commun qui rapproche les individus et qui définit cette communauté dans ce lieu (La création numérique), mais en plus, elle met sur un pied d'égalité chaque personne se trouvant en son sein, montrant ainsi que chaque individu apporte sa pierre à l'édifice et fait tenir cette communauté, à sa manière, debout.

On crée un microcosme qui crée une communauté comme ça peut exister dans un village, où chacun à sa manière participe à la vie du lieu. Mais tout est centré autour des intérêts et est basé sur l'individualité. On peut parler du fait que sur le site où sur les photos qui sont affichées dans l'imaginariem, il n'y a pas de distinction sociologique ou professionnelle. Sur le site internet, sur la page présentant les employés, l'agent de sécurité se trouve avant la directrice des ressources humaines par exemple. Ils sont présentés de la même façon, sans distinction. On appuie sur leur apport à la communauté

De plus, on peut noter que le fait d'avoir amené Le Fresnoy et Pole IIID dans le lieu amène des rencontres qui vont au-delà du simple environnement professionnel. En intégrant des écoles au lieu, on intègre directement des jeunes, qui collent au profil

professionnel, dans la ruche d'entreprise, facilitant l'approche avec le monde du travail. c'est une façon aussi de mutualiser les forces de travail sur un même lieu.

“Un bâtiment pensé comme la powerhouse (ou la place du village) de la Plaine Images : l'Imaginarium. On y travaille mais on s'y détend aussi (canapés, tables de ping-pong, baby-foot, borne d'arcade...) - des animations de convivialité : tournoi de ping-pong, street-golf, soirées festives...”

On y vit et on y travaille pas. On crée un microcosme qui crée une communauté comme ça peut exister dans un village. Tout est centré autour des intérêts et est basé sur l'individualité. On peut parler du fait que sur le site où sur les photos qui sont affichées dans l'imaginarium, il n'y a pas de distinction sociologique ou professionnelle

Dans le dispositif communicationnel, tout est fait pour montrer que le lieu en lui-même est un microcosme, sans hiérarchie (dans les apparences du moins...) et dont les intérêts sont communs, autant au sens professionnel que dans le fonctionnement de la communauté entière

Si chaque individu est important pour la communauté, il l'est aussi pour le lieu.

D'ailleurs, quand la plaine image communique, elle ne parle pas de la Plaine Image mais de ceux qui y sont et de ce qui en sort. Sur les réseaux sociaux par exemple, on ne parle pas au nom de La Plaine Image mais on montre les réussites, on mets en avant les acteurs de cette communauté. Le lieu s'efface finalement pour laisser la place à ceux qui le font.

En plus de la communication, l'architecture est une résultante d'une philosophie du travail partagée et vécue ensemble.

Ainsi, le site de la plaine image mentionne des équipements mutualisés qui sont à la portée de tous et qui, en somme, favorisent le contact et la rencontre. Des espaces de réunions et de manifestations en location, un espace de coworking qui “favorise le processus de création” dans lequel nous avons évolué 2 après-midi, il est effectivement un lieu de travail optimal en ce sens que cet espace recouvre tous les paramètres pour un environnement studieux (wifi gratuit qui fonctionne, tables

spacieuses, café à proximité). Contrairement à une bibliothèque universitaire classique, l'espace n'est pas cloisonné par des étagères, les tables sont rapprochées ce qui permet des contacts et des discussions plus nombreuses, les grandes fenêtres laissent toujours un oeil vers l'extérieur (du coup on a pas envie de sortir donc plus de travail et de création). Le Coworking Space propose aussi des rencontres thématiques, des débats ou des apéros, on remarquera que tout ce qui est proposé reste dans le crédo du partage et de la rencontre.

Le parking silo est à première vue anodin mais il proposera dans quelques temps une conciergerie et surtout un service Auto-partage ou "Car-sharing", le car-sharing est un système où une société met à disposition des véhicules à ses membres qu'ils financent que pour la durée de leur voyage, laissant eux-mêmes le véhicule aux autres membres. Ce système implique de la confiance et de la coordination entre tous les membres. Évidemment, l'objectif de celui-ci est de développer l'esprit d'équipe et d'entretenir le lien de communauté de travail qui subsiste à la Plaine Image afin de garantir un cadre relationnel optimal entre les salariés.

Cette recherche d'optimisation des relations entre les membres du cluster s'illustre par une organisation spatiale qui facilite les interactions, ce dispositif territoriale ou architectural au cœur du dispositif communicationnel de La Plaine Image. Un dispositif favorisant le travail en commun, la proximité géographique entre les bâtiments et le non-cloisonnement des pièces suffisent à pérenniser ce concept. Dans la communication, la Plaine Image appuie sur cet espace mutualisé accessible à tous, sur le site internet dans une rubrique, "les 9 bonnes raisons de vous implanter à la Plaine Image" il y a la quatrième raison "un espace évolutif" avec un petit texte en dessous: "Vous accédez à un parc immobilier exceptionnel, modulable, qui s'adapte à l'évolution de vos projets ainsi qu'à des équipements mutualisés : studios de tournage (500 m<sup>2</sup>), studio de prises de vue, salles de montage, équipements de recherche, salles de réunion, espaces de coworking, espace d'exposition, salles de conférence, parking silo...".

Ce dispositif architectural n'est pas implicite, il est clairement mis en avant par les discours de promotions (visites, site internet) mais nous l'avons aussi ressenti quand nous avons été pour travailler, l'organisation spatiale du lieu favorise les liens et contacts entre les membres "permanents" et les étudiants comme nous.

Ce ressenti est aussi valable d'une vue extérieure des bâtiments, les bâtiments sont bien implantés dans le paysage urbain nordiste caractérisé par ses briques rouges, par conséquent La Plaine Image ne fait pas tâche dans la ville.

Elle se met en valeur plus par sa forme carré (quand on regarde un plan) qui laisse peu de place à des entrées larges, cela est corroboré par notre première visite où nous nous sommes perdus, où il a fallu emprunter une petite allée pour parvenir au terrain. La mise en place, plus que la forme, des bâtiments montre une volonté d'affirmer une communauté de travail et aussi un écosystème qui a pour objectif le maintien de ladite communauté. Il n'est pas anodin que la communication joue sur cette organisation spatiale héritée des usines textiles qui ont fait la richesse de la région jadis en vantant un écosystème unique et performant. Nous avons aussi pris en photo une pancarte publicitaire accrochée sur les grilles de La Plaine Image qui disait "L'union, la force d'innover ensemble" avec 3 photos représentant des salariés qui travaillent ensemble. Au-delà de la référence au célèbre slogan "L'union fait la force", cette pancarte mentionnait aussi que 20000 m<sup>2</sup> était encore à construire, sous-entendu qu'il y a encore de la place pour des gens qui veulent intégrer cet écosystème. Rappelons qu'un écosystème, au sens écologique du terme, se caractérise par une relation étroite entre les êtres vivants et leur environnement et que ceux-ci œuvrent chaque jour pour le maintien de cet écosystème.

En ce sens, et pour relier tout ça à notre problématique de départ, le dispositif communicationnel de La Plaine Image est une conséquence directe de l'environnement dans lequel les membres évoluent et travaillent, l'organisation spatiale et territoriale offrent une nouvelle perspective de communication sur un nouveau type de pratique de travail, à savoir un travail communautaire, relationnel basée sur la confiance entre les uns et les autres vers objectif commun: la création d'images numériques.

## **Bibliographie:**

- CHESNEL Solène, MOLHO Jérémie, MORTEAU Hélène, RAIMBEAU Florian, SAGOT-DUVAUROUX Dominique, “Les clusters ou districts industriels du domaine culturel et médiatique : revue du savoir économique et questionnement”, Rapport réalisé pour le Département des études, de la prospective et des statistiques (DEPS) du ministère de la Culture et de la Communication par le laboratoire Granem

(Groupe de recherche angevin en économie et management), université d'Angers.  
<<http://www.google.fr/url?sa=t&rct=j&q&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCIQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.culturecommunication.gouv.fr%2Fcontent%2Fdownload%2F66206%2F508903%2F%25E2%2580%258Bfile..&ei=5LFUVZy3Oov1UobWgagE&usq=AFQjCNGdazsWRsxisR-8KRzhcO7FVeJfSw&sig2=PsfGV9EYGyoxjEuYq9ihzw&bvm=bv.93112503%2Cd.d24>>

- SCHRECKER Cherry, "La communauté: Histoire critique d'un concept dans la communauté Anglo-saxonne." , L'Harmatan, 2006, 283 pages.
- HABERMAS Jürgen, "Théorie de l'agir communicationnel", 1981, réed. Fayard, 2001, 448 pages.