

Sociétés urbaines et cultures numériques

*Coordonné par Charles Ambrosino
et Vincent Guillon*

Édité par Magali Talandier

Sommaire

- 05 **Introduction**
Résiliente, collaborative et bricolée
Repenser la ville créative à « *l'âge du faire* »
Charles Ambrosino, Vincent Guillon et Magali Talandier
- 15 Matière et territoire dans la culture du logiciel libre
Sébastien Broca
- 33 Les tiers-lieux à l'ère du numérique : diffusion spatiale d'une utopie
socio-économique
Christine Liefoghe
- 63 L'organisation sociale de la créativité métropolitaine
Du milieu des arts numériques à la scène du faire
Charles Ambrosino et Vincent Guillon
- 89 Les multiples échelles et dynamiques urbaines de créativité et d'innovation.
La double réalité créative du quartier du Poblenou à Barcelone.
Matías I. Zarlenga et Ignasi Capdevila
- 113 Les « *Ateneus de Fabricació* » barcelonais et les « *Laboratorios
ciudadanos* » madrilènes. Une nouvelle approche de l'innovation urbaine ?
Raphaël Besson
- 143 Comptes rendus

