

LES QUARTIERS CULTURELS ET CRÉATIFS

LEVIERS DE REDYNAMISATION TERRITORIALE



JUIN 2020
6.19.031
ISBN 978 2 7371 2152 4



institutparisregion.fr

L'INSTITUT
PARIS
REGION

LES QUARTIERS CULTURELS ET CRÉATIFS

LEVIERS DE REDYNAMISATION TERRITORIALE

Juin / 2020

L'INSTITUT PARIS REGION

15, rue Falguière 75740 Paris cedex 15
Tél. : + 33 (1) 77 49 77 49 - Fax : + 33 (1) 77 49 76 02
www.institutparisregion.fr

Directeur général : Fouad Awada
Département Economie : Vincent Gollain, directeur de département
Coordination : Odile Soulard
Étude réalisée par Maud Jacques
Cartographie et infographie réalisées par Pascale Guery
Mise en page et conception : Florence Charmaison

N° d'ordonnancement : 6.19.031

Crédit photo de couverture : © Jean-Dominique Billaud / SAMOA Bâtiment de Trempolino à la Fabrique - Fresque de chat réalisée par Kazy-K lors de l'opération Over The Wall à Nantes.

En cas de citation du document, merci d'en mentionner la source : Jacques Maud, Soulard Odile, Les quartiers culturels et créatifs : Leviers de redynamisation territoriale, L'Institut Paris Region, 2020

Remerciements : Sylvain Amic, Directeur de la Réunion des Musées Métropolitains Rouen Normandie ; Jessica Beauguitte, Directrice du Département Économie du territoire à l'agence d'urbanisme de la Région Nantaise (AURAN) ; Nathalie Bertram, Conseillère marketing et communication au Partenariat du Quartier des Spectacles de Montréal ; Clara Daquin, Coordinatrice des résidences à la Fondation Fiminco, Romainville ; Murielle Grazzini, Administratrice de la Réunion des Musées Métropolitains Rouen Normandie ; Christophe Lemaire, Adjoint au service Développement et Action territoriale de la Direction Régional des affaires culturelles Île-de-France ; Alexandra Maier, Directrice marketing et communications du Partenariat du Quartier des Spectacles de Montréal ; Basile Michel, Maître de conférences en géographie à l'Université de Cergy-Pontoise et chercheur ; Paul Owens, Directeur du World Culture Cities Forum (WCCF) ; Philippine Pouessel, Chargée de mission à la Creative Factory, SAMOA, Nantes ; Monica Ramirez Hartmann, Directrice de la Fundación Gilberto Alzate Avendaño de Bogota ; Céline Redureau, Coordinatrice à Pol'N, Nantes ; Pierre-Yves Savary, Directeur de projets QUARTUS ; Tim Vermeulen, Directeur Stichting NDSM-werf à Amsterdam.

Sommaire

Introduction	5
Partie 1 : Les quartiers culturels et créatifs et leurs effets territoriaux	7
1.1 Définir les quartiers culturels et créatifs	7
1.1.1 De l'introduction des industries culturelles et créatives au développement des quartiers culturels et créatifs	7
1.1.2 Conditions territoriales favorables à l'émergence d'un quartier culturel et créatif	9
1.1.3 Typologie des districts culturels et créatifs.....	10
1.2 Les objectifs territoriaux des quartiers culturels et créatifs	13
1.2.1 À l'origine des quartiers culturels et créatifs, la valorisation de l'offre culturelle	13
1.2.2 Les quartiers culturels et créatifs, entre projet urbain et cohésion sociale	14
1.2.3 Un outil stratégique au service de la régénération urbaine et du développement économique	15
Partie 2 : Perspectives et défis des quartiers culturels et créatifs	19
2.1 Des enjeux de coopération entre une multitude d'acteurs	19
2.1.1 Une diversité d'acteurs aux intérêts parfois divergents	19
2.1.2 La gouvernance des districts culturels, d'un modèle à un autre	20
2.2 Des freins au succès des quartiers culturels et créatifs.....	23
2.2.1 Un quartier détourné de ses objectifs premiers	23
2.2.2 Un phénomène à réguler : la gentrification	24
2.2.3 Limites des politiques de clusters	25
Partie 3 : <i>Benchmark</i>, tour d'horizons : études de cas nationales et internationales	27
3.1 Méthodologie et présentation des études de cas	27
3.2 Quartier des Spectacles, Montréal (Canada).....	29
3.3 MuseumsQuartier, Vienne (Autriche).....	36
3.4 NDSM, Amsterdam (Pays-Bas)	42
3.5 Bronx Distrito Creativo, Bogota (Colombie).....	47
3.6 West Kowloon Cultural District, Hong-Kong.....	52
3.7 Quartier des Musées, Rouen (France)	57
3.8 Approche comparative du Quartier des Olivettes et du Quartier de la Création, Nantes (France)	62
Partie 4 : Quel regard sur les dynamiques culturelles et créatives d'Île-de-France à l'aune des quartiers culturels et créatifs ?	69
4.1 La densité de l'offre culturelle francilienne	69
4.1.1 L'Île-de-France : une offre dense mais très inégalement répartie	69
4.1.2 Une structuration de l'offre en dehors de la dénomination de quartier culturel et créatif	70

4.2 Dynamisme dans le Nord-Est parisien.....	71
4.3 Une croissance des lieux culturels dans l'ensemble du Grand Paris	76
Synthèses et recommandations.....	79
Bibliographie sélective.....	85

Introduction

La culture est entrée dans les agendas politiques des villes aux côtés de sujets plus traditionnels comme l'emploi, l'éducation et la santé. Longtemps présentée comme un levier de cohésion sociale et d'attractivité territoriale, le potentiel économique de la culture était minimisé. Progressivement, la filière culturelle est devenue un sujet majeur des villes, placée au cœur des politiques locales avec de nouveaux enjeux de développement territorial et de régénération urbaine. Le foisonnement mondial des quartiers culturels et créatifs depuis plus de quinze ans en est la manifestation la plus visible.

Il n'existe pas une mais plusieurs définitions d'un quartier culturel et créatif (QCC). On les rencontre dans les grandes métropoles mondiales des pays développés, comme dans des villes de pays en développement, mais aussi dans des villes de taille très différentes. On distingue toutefois certaines caractéristiques des QCC qui permettent de cerner précisément ses contours. Il s'agit de quartiers dans lesquels la densité et la proximité des équipements culturels, lieux de créations, acteurs et événements culturels génèrent une dynamique locale. Ils bénéficient également d'une vision commune et de politiques partagées entre les différentes parties-prenantes.

Apparus dans les années 1990, les districts culturels ont connu un essor au début des années 2000 principalement dans les grandes métropoles. Si les premiers se sont constitués de façon spontanée, les sphères politiques ont progressivement intégré les clusters créatifs dans leur stratégie locale. Cela a marqué un virage dans les politiques culturelles des villes et celles de développement territorial. Propices à la diffusion culturelle et à l'innovation, les quartiers culturels et créatifs amènent, par la présence d'institutions culturelles telles que des musées et par l'utilisation des espaces publics, la culture au cœur de la ville et de ses banlieues. Ces clusters créatifs apparaissent alors au niveau local comme des leviers de (re)développement d'un territoire et d'attractivité territoriale, en jouant sur la revalorisation de l'image du quartier, la création de nouvelles opportunités de développement et la cohésion sociale.

Cette étude s'inscrit dans le prolongement des travaux menés depuis plusieurs années¹ par L'Institut Paris Region sur l'économie créative. Plus particulièrement, les tomes 1 et 2 des « Lieux culturels et valorisation du territoire » se sont attachés à montrer comment des lieux culturels, qu'ils soient à l'international ou en Île-de-France, peuvent servir de ferment à une redynamisation territoriale, notamment en s'articulant avec l'espace environnant. Cette étude propose, quant à elle, une approche urbanistique de la culture en prenant appui sur une échelle plus fine que celle du lieu culturel et de son environnement puisque notre analyse porte sur le périmètre du quartier.

Ce rapport montre que les quartiers culturels et créatifs se sont développés ces vingt dernières années en France comme à l'international mais en suivant des trajectoires différentes. Plus que de proposer un modèle unique, notre lecture souligne leur diversité mais aussi leurs points communs. Processus de création, acteurs, modèle de gouvernance, sont autant de facteurs qui permettent de créer des quartiers à forte teneur identitaire et donc des leviers de différenciation, dépendant du contexte local.

Face à cette tendance mondialisée et à la multiplication des QCC, cette étude propose une analyse des grands enjeux des districts culturels. Elle questionne leurs impacts territoriaux et vise à déterminer leur rôle face aux enjeux de redynamisation urbaine. Ce rapport témoigne également des bonnes pratiques nationales et internationales en s'appuyant sur des études de cas, sans masquer les dérives et tensions qui peuvent émerger de ces quartiers culturels et créatifs.

¹ cf. bibliographie

Partie 1 : Les quartiers culturels et créatifs et leurs effets territoriaux

1.1 Définir les quartiers culturels et créatifs

1.1.1 De l'introduction des industries culturelles et créatives au développement des quartiers culturels et créatifs

Les études portant sur la culture sont nombreuses, pourtant la place du secteur culturel et créatif dans le champ économique a longtemps été sous-estimée. La culture était principalement présentée sous le prisme d'une valorisation du patrimoine et d'un levier pour la cohésion sociale, minimisant ainsi son potentiel économique. Le concept d'économie créative, au croisement du secteur économique et culturel, remonte à la fin des années 1990 en Grande-Bretagne. La prise de conscience par les acteurs internationaux des enjeux liés à l'économie créative a conduit à la mise à l'agenda progressive de ce sujet, devenu central pour le développement des villes. Différentes institutions ont identifié les potentiels atouts et apports de ce secteur. Francesco Bandarin, sous-directeur général pour la Culture à l'UNESCO, déclarait ainsi en 2013 :

« L'économie créative est un moteur économique puissant, générant des emplois et des revenus, et il est, en même temps, source de cohésion sociale, d'identité et de dignité [...] Grâce à cette double nature, l'économie créative englobe les dimensions sociales, économiques et environnementales du développement, ce qui lui permet d'être réellement durable ».

En lien avec l'économie créative est apparue la notion d'industries créatives. Les secteurs regroupés sous le terme d'industries créatives étaient déjà connus mais moins facilement identifiables que d'autres secteurs industriels comme ceux de l'aéronautique ou de l'automobile. Par ailleurs, les gouvernements ne possédaient pas d'instrument de mesure sur leur contribution à l'économie nationale. Les industries créatives ont été clairement définies pour la première fois en 1997 en Angleterre par le DCMS (*Department for Culture, Media and Sport*). Le DCMS définit ces industries comme « celles qui ont pour ressource la créativité individuelle, les compétences et le talent et qui ont un potentiel de création de richesse et d'emplois grâce à la création et l'exploitation de la propriété intellectuelle » (Higgs et al., 2008, p. 3). Les acteurs institutionnels se sont ensuite progressivement emparés du sujet. La Commission Européenne a commencé à communiquer sur les industries culturelles et créatives² (ICC) à partir du milieu des années 2010, notamment avec le programme Europe Créative, doté d'un budget de près de 1,5 milliard d'euros afin de soutenir les secteurs audiovisuel, culturel et créatif en Europe. En France, de nombreux travaux se sont également intéressés à l'économie créative et aux ICC avec des chercheurs comme Christine Liefoghe³ ou Bruno Lefèvre⁴. Les précédents travaux de L'Institut Paris Region ont également contribué à rendre visible les industries culturelles et créatives et leur contribution à l'économie française et francilienne⁵.

Les typologies des ICC sont mouvantes et regroupent différents certains secteurs d'activités, parfois difficilement identifiables ou mesurables. Dans ce rapport, nous entendrons par industries culturelles et créatives les secteurs de la publicité ; les arts visuels (design, photographie) ; l'enseignement culturel ; l'architecture ; la mode ; l'art et l'antiquité ; l'édition (livre, presse) ; le cinéma, l'audiovisuel et le multimédia ; le spectacle vivant ; le patrimoine et les bibliothèques.

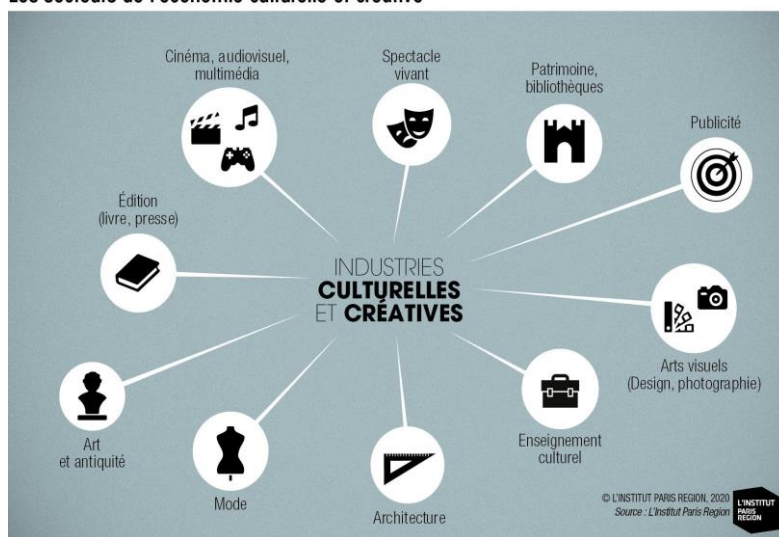
2 Dérivé de l'expression anglaise "creatives industries"

3 Liefoghe Christine, Économie créative et développement des territoires : enjeux et perspectives de recherches, *Innovations*, 2010

4 Lefèvre Bruno, Industries culturelles et économie créative, *Communication*, vol 36/1, 2019

5 Camors Carine, Soulard Odile, Les industries créatives en Île-de-France, IAU IdF, 2010 - Camors Carine, Soulard Odile, L'écosystème créatif en Île-de-France, IAU IdF, 2015

Les secteurs de l'économie culturelle et créative



Au-delà de l'aspect d'attractivité et de rayonnement, cette filière s'affirme comme un secteur dynamique, vecteur de développement économique. Elle constitue également une source considérable d'emplois pour les territoires. En Île-de-France, les ICC regroupent 300 000 emplois, ce qui correspond à 5,3 % de l'emploi régional total⁶.

Les premières villes à s'être positionnées sur cette thématique sont les villes britanniques. Londres, mais aussi Birmingham et Liverpool en sont des exemples emblématiques. Elles ont réussi leur transition industrielle en développant l'activité tertiaire et les industries culturelles et créatives. Aujourd'hui, toutes les grandes métropoles internationales se sont positionnées et développent des stratégies de soutien à l'économie créative.

Custard Factory, un des hubs créatif et digital les plus célèbres de Birmingham (Angleterre)



© Danielle Hicks

LX Factory, lieu culturel de Lisbonne (Portugal), accueillant plusieurs entreprises créatives



© Frédéric Prevost / L'Institut Paris Region

Face à la prise de conscience des opportunités liées à l'économie créative, les ICC se sont progressivement territorialisées et structurées autour de quartiers culturels et créatifs (QCC), traduit des expressions anglaises *cultural districts* ou *creative and cultural clusters*. Ces quartiers se caractérisent par la concentration, dans un périmètre donné, de nombreuses équipements et institutions culturelles, ainsi que des entreprises du secteur culturel et des activités créatives.

⁶ Camors Carine, Soulard Odile, L'Île-de-France, première scène nationale avec 45% des actifs de l'économie culturelle, IAU IdF, 2018

L'essor des quartiers culturels et créatifs

Dérivé des théories économiques, l'expression de *cluster* (« grappe » en anglais), désigne un regroupement dans un espace spatial restreint, d'entreprises et d'activités d'un même secteur qui sont reliées entre elles et complémentaires. Cette notion implique la création de liens privilégiés entre les acteurs d'un cluster : partage d'informations, transfert de connaissances et mutualisation de moyens de productions. Cette expression de cluster a progressivement été adaptée à d'autres domaines que celui de l'industrie. Appliqué au secteur de la culture, un cluster créatif ou quartier culturel et créatif est un quartier dans lequel la densité des équipements culturels, des lieux de création artistique, d'acteurs et d'événements génèrent une dynamique locale et un écosystème créatif.

La concentration d'artistes au sein d'un espace géographique restreint n'est pas une nouveauté et a préfiguré le phénomène de quartier culturel. Les écrivains parisiens à Saint-Germain-des-Près ou les squats d'artistes berlinois des années 1990 constituent des exemples historiques. Ces rassemblements sont inhérents aux modes de travail des artistes et créatifs, souvent à la recherche d'une centralité, de loyers attractifs et de collaborations avec d'autres travailleurs créatifs.

Ainsi, c'est de façon spontanée qu'une part importante des clusters créatifs s'est constitué avec l'idée d'une occupation alternative de l'espace, comme dans le quartier NDSM à Amsterdam, véritable laboratoire urbain sur un ancien chantier naval (cf. étude de cas p.42). Toutefois, l'émergence de politiques incitatives en faveur du soutien, voire de la création *ex nihilo* de quartiers culturels et créatifs est plus récente. Cet intérêt en faveur des écosystèmes créatifs, couplé au phénomène d'internationalisation de la culture et du tourisme, a eu un impact fort sur les décideurs publics locaux, parfois aux prises avec des enjeux de compétitivité internationale, de transformation de leur économie, ou encore avec l'accroissement des disparités territoriales. De fait, les politiques culturelles ont pris des dimensions territoriales, économiques et sociales, d'une envergure nouvelle, avec des objectifs multiples : amplifier le rayonnement et l'attractivité du territoire, redynamiser des territoires touchés par la désindustrialisation ou les difficultés sociales. Ces ambitions se sont parfois traduites par la volonté de faire converger différents champs des politiques publiques au sein de quartiers ciblés pour y soutenir ou y créer des QCC. Ces orientations ont largement conduit certaines villes à se spécialiser dans la culture et les industries culturelles et créatives (ICC), à se façonner une identité spécifique et à attirer de nouvelles populations cibles.

Le début des années 2000 s'est ainsi caractérisé par un essor de ces quartiers en France et à l'international, certains sur la base d'actifs culturels existants (Quartier des Spectacles à Montréal, Quartier des Musées à Vienne, etc.), d'autres à l'inverse complètement planifiés, comme celui de Fort Worth au Texas ou l'Île des musées à Abou Dhabi. Ces quartiers deviennent des éléments majeurs de la ville et des objets des politiques publiques urbaines. On assiste ainsi à une forme d'encadrement par les pouvoirs publics et d'institutionnalisation de ces quartiers, comme c'est le cas en France où en mars 2019, lors de la Rencontre nationale pour le programme « Action Cœur de Ville », le Ministère de la Culture a introduit la proposition d'expérimenter des « quartiers culturels créatifs ».

1.1.2 Conditions territoriales favorables à l'émergence d'un quartier culturel et créatif

La dimension territoriale est centrale dans les projets de quartiers culturels et créatifs. Ce sont des projets ancrés localement et s'appuyant directement sur leur environnement proche ainsi que sur les acteurs locaux. Les quartiers culturels et créatifs fleurissent majoritairement dans les grandes métropoles internationales, qui offrent aux acteurs de l'économie créative une certaine centralité, de la main d'oeuvre spécialisée et leur donnent accès à des réseaux d'acteurs. Ce phénomène fait également progressivement son apparition dans des villes de plus petites tailles comme en France avec les villes de Rouen ou Saint-Étienne.

Plusieurs critères, essentiellement géographiques facilitent la création ou le développement d'un QCC.

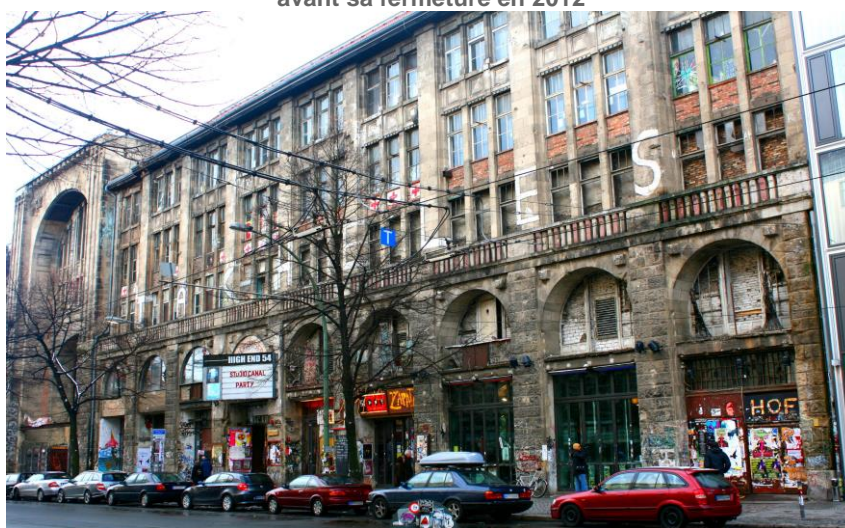
Centralité et accessibilité. Le rapport à la centralité urbaine est une question historique de la territorialité artistique. En effet, les acteurs des QCC, qu'ils soient artistes ou travailleurs créatifs, privilégient les lieux centraux. La proximité au centre-ville permet d'établir des connexions avec les acteurs culturels majeurs mais aussi d'accroître la visibilité auprès des publics. Cette dimension est vraie pour les artistes mais aussi plus généralement pour les ICC car certaines entreprises et activités fonctionnent en étroite relation avec les équipements culturels souvent localisés dans les centres anciens. Cette proximité est également souvent synonyme d'une bonne accessibilité et d'une

connexion au réseau de transports en commun, ce qui garantit une visibilité et une fréquentation du lieu. Ce besoin de centralité est également lié au fait que de nombreuses personnes travaillant dans les ICC sont peu motorisés et donc dépendantes de l’empreinte géographique des transports en commun et plus particulièrement du métro ou d’un tramway.

Espaces de création : disponibilité et prix des loyers. En raison de leurs activités, les artistes recherchent généralement de grands espaces propices à la création artistique. Leur situation professionnelle parfois instable et précaire les amène également à privilégier des loyers attractifs. Toutefois, on observe aujourd’hui une explosion des prix immobiliers dans les grandes villes due à la pression foncière. Ce phénomène d’augmentation des loyers, couplé à la rareté des espaces disponibles, entraîne le déplacement forcé de certains collectifs d’artistes, indépendants ou entrepreneurs des ICC, qui s’installent en périphérie de grandes villes. Ce critère dans les choix d’installation explique également les phénomènes de squats d’artistes illégaux et l’installation dans d’anciennes friches industrielles transformées en friches artistiques. Afin de faciliter l’installation de travailleurs créatifs sur un territoire et d’ancrer les artistes dans les villes, les pouvoirs publics mettent parfois en oeuvre des mesures afin de garantir la location d’espaces de création à des prix avantageux. A Nantes par exemple, la ville loue un bâtiment municipal au collectif Pol’N dans le quartier des Olivettes, à un prix inférieur à celui du marché (cf. étude de cas sur Nantes p.62).

Terreau culturel existant. Un autre facteur pouvant faciliter le regroupement de travailleurs créatifs au sein d’un district culturel est la préexistence d’un terreau culturel. Cet élément n’est pas constitutif de l’ensemble des districts culturels. Certains sont, en effet, créés *ex nihilo* et ne prennent appui sur aucune base culturelle préexistante. C’est notamment le cas de quartiers impulsés directement par le pouvoir public, tel que le projet en cours du Kuwait National Cultural District (KNCD)⁷. Toutefois, la présence historique de lieux culturels majeurs et d’acteurs du secteur culturel semble faciliter la constitution et la réussite d’un cluster créatif. Ces quartiers sont également souvent relativement mieux intégrés à leur environnement urbain. L’exemple de Berlin est un exemple intéressant de ville ayant développée des quartiers créatifs sur un terreau culturel riche et existant.

Le Tacheles, célèbre squat d’artistes à Berlin (Allemagne), Oranienburger Strasse 54-56a, avant sa fermeture en 2012



© Fabrice Raffin

1.1.3 Typologie des districts culturels et créatifs

Le terme de quartier culturel et créatif regroupe des réalités très différentes et il n’existe pas un modèle unique. On peut toutefois identifier certaines composantes communes à une majorité de ces districts créatifs :

Équipements culturels. On trouve dans les quartiers culturels et créatifs une concentration et une richesse d’équipements culturels. Les grandes institutions sont bien souvent les lieux structurants de ces quartiers. Musées, théâtres, salles de spectacle ou lieux d’expositions prestigieux en sont les lieux clés. Du fait de leur renommée souvent internationale, ils participent à l’attractivité des districts culturels et se révèlent être le point d’entrée dans le quartier. Chaque district culturel dispose d’un ou

7 Le KNCD est un projet de plusieurs milliards de dollars qui abritera le centre culturel Sheikh Jabar Al Ahmad, le plus grand projet de musée au monde

d'une pluralité de grands équipements culturels. Il s'agit du Leopold Museum ou bien du Mumok pour le MuseumsQuartier de Vienne, du Musée des Beaux-Arts à Rouen ou encore du musée de la science et de l'histoire au Forth Worth Cultural District (Texas, États-Unis). A côté de ces lieux emblématiques, on retrouve également des lieux d'expositions secondaires. De taille plus limitée et à la renommée moins importante, ces lieux participent pleinement à la vitalité artistique des districts culturels.

Espaces de création artistique. Parallèlement aux lieux de diffusion, il apparaît essentiel que les districts culturels conservent des espaces dédiés à la création artistique. En effet, l'ambition des QCC ne réside pas uniquement dans des activités de diffusion. Ces quartiers sont également des lieux privilégiés pour l'installation des artistes, des artisans spécialisés et la réalisation de leurs activités. Ateliers d'artistes, espace de création artistique multidisciplinaire et résidences d'artistes sont ainsi des éléments clés des QCC. Des quartiers, comme le Motoco (*more to come*) à Mulhouse, concentrent ainsi leur activité sur les espaces de création. Motoco est un lieu culturel expérimental implanté sur la friche DMC. Il accueille sur près de 10 000 m² 140 artistes, artisans et entrepreneurs du design mais aussi de la musique, peinture, photo ... tout en incluant des préoccupations environnementales⁸.

Atelier d'un artiste résident dans le lieu culturel Motoco à Mulhouse



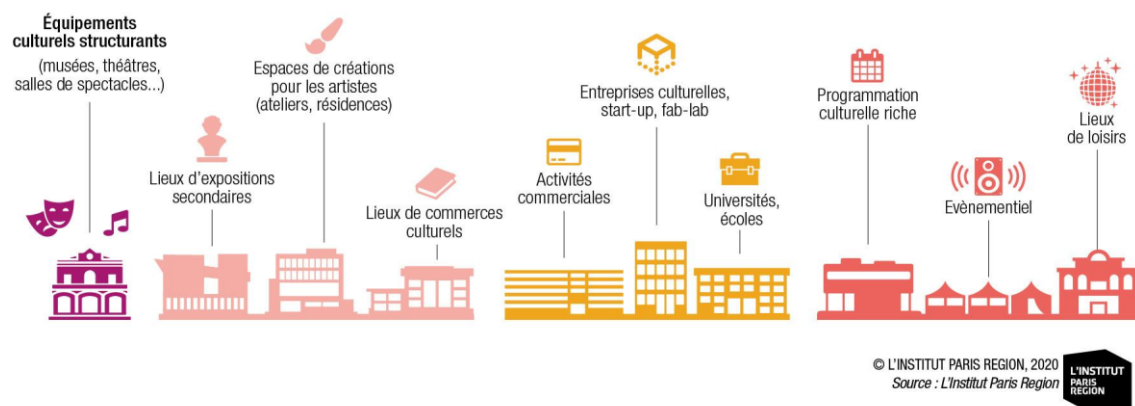
© motoco

Lieux complémentaires. L'écosystème des quartiers culturels et créatifs se compose de lieux complémentaires, gravitant autour du secteur de la culture et plus globalement de la créativité. On identifie principalement des espaces dédiés à l'activité économique. Il s'agit d'entreprises culturelles et créatives, des *start-up*, fab-lab ou incubateurs. D'autres activités festives s'implantent également dans certains QCC : restaurants, bars, discothèques... Les districts créatifs attirent aussi des institutions de recherche et des lieux d'enseignements en lien avec la création : école de design, d'architecture ou d'arts appliqués. Le quartier créatif de WACO au Texas⁹ (États-Unis) mise ainsi sur la présence de trois universités au sein de son périmètre afin de stimuler l'économie créative.

⁸ Pour aller plus loin : Site de Motoco : <https://www.motoco.fr/>

⁹ Pour aller plus loin : Site de WACO Creative : <https://www.creativewaco.org/>

Une diversité et une densité de lieux et d'activités au sein des quartiers culturels et créatifs



Une expression pour des réalités diverses : typologie des quartiers culturels et créatifs

L'expression de « quartier culturel et créatif » regroupe une variété de réalités très différentes. Tout d'abord, nous pouvons différencier les quartiers culturels et créatifs selon leur processus de création. Les quartiers suivant une logique de création *bottom-up* s'opposent aux districts impulsés par les autorités publiques (ou acteurs privés), appelés districts *top-down*. Les premiers se structurent de façon spontanée autour d'équipements culturels et d'acteurs culturels locaux déjà présents sur le site (travailleurs créatifs, associations culturelles, entreprises, etc.). Les exemples du quartier NDSM d'Amsterdam ou du Quartier des Spectacles de Montréal dans une certaine mesure, reflètent cette première catégorie de district culturel. A l'inverse, d'autres clusters créatifs sont initiés par le pouvoir public de façon *top-down*. Ces quartiers sont planifiés et s'inscrivent généralement dans des projets de régénération urbaine, tels que le Bronx Distrito Creativo de Bogotá (cf. études de cas p.47), ou de développement économique, tels que le West Kowloon Cultural District à Hong-Kong (cf. étude de cas p.52) ou bien le Dallas Art District qui a été lancé à partir de 1978 par la ville de Dallas pour centraliser l'ensemble des activités culturelles et des scènes artistiques en un lieu unique.

Il est également possible de différencier les clusters créatifs selon leurs activités principales. Les districts sont en effet plus ou moins orientés vers des missions de production culturelle, de diffusion culturelle ou peuvent être hybrides. Si pour la majorité des QCC la diffusion comme la production sont présentes, certains ont de fortes dominantes. Le quartier des Musées de Rouen est un exemple intéressant de district principalement tourné vers des activités d'exposition et de diffusion culturelle. De la même façon, alors qu'une majorité des QCC accueille des activités culturelles diverses et multisectorielles (arts visuels et plastiques, design, architecture, musique, numérique, etc.), d'autres se spécialisent dans un de ces secteurs. Le quartier Manufacture-Plaine de Saint-Étienne concentre par exemple principalement des activités en lien avec les activités du numérique et du design.

Le rapport de 2018 du Global Cultural Districts Network intitulé « *Governance models for cultural districts* », présente ainsi une typologie de ces quartiers, sur la base de leurs activités, développée par Stantagata et Francesconi :

- Les districts culturels industriels : nés de façon spontanée d'une agglomération de travailleurs créatifs et d'associations culturelles, étant dans la recherche d'un soutien mutuel.
- Les districts culturels institutionnels : avec une formalisation de la production existante et des stratégies importante de branding.
- Les quartiers de musées : résultats d'une volonté des autorités publiques (*top-down*), basés principalement autour d'un musée structurant ou de quelques musées.
- Les districts culturels métropolitains : multiplicité d'organisations culturelles dans un espace délimité au sein d'un espace métropolitain.

Une troisième typologie, exposée par Amanda Ashley, est détaillée dans ce rapport et permet de classer les districts culturels selon leur mode de management et de gouvernance (cf. paragraphe 2.1.2)

1.2 Les objectifs territoriaux des quartiers culturels et créatifs

L'émergence d'un QCC a un écho qui dépasse la seule sphère culturelle. Tout en fédérant une communauté artistique, il entraîne dans son sillage des actions de valorisation du patrimoine local, s'ouvre à des alternatives multiples, redéfinit une cohésion sociale et booste l'attractivité économique. Une grande majorité a émergé dans les grandes métropoles internationales (Montréal, Hong-Kong, Buenos Aires, etc.), mais l'on observe également la création de QCC dans des villes de renommée et de taille plus restreinte, comme à Nantes en France. A la différence des villes globalisées qui appuient la création de QCC afin de se différencier dans un contexte de mise en concurrence des villes, les villes moyennes perçoivent la création d'un district culturel comme un moyen de redynamiser un territoire en perte de vitesse.

1.2.1 À l'origine des quartiers culturels et créatifs, la valorisation de l'offre culturelle

Les quartiers culturels et créatifs constituent une vitrine de l'offre culturelle locale. La multitude ainsi que la diversité des équipements, structures et activités culturelles mettent la créativité au cœur de ces quartiers. Par le biais de politiques de quartiers culturels et créatifs, de nombreuses aménités culturelles (musées, théâtres, tiers-lieux culturels) sont créées. Des lieux culturels existants mais discrets peuvent également être mis en lumière par la création d'un district culturel. L'offre culturelle devient ainsi facilement accessible et ouverte à un large public.

La valorisation de l'offre culturelle locale sous-entend également un soutien aux artistes localement implantés. La croissance démographique en ville combinée à l'augmentation du coût du foncier rend extrêmement complexe pour les artistes la recherche d'espaces de création, nécessaires à l'expérimentation et la création. Les grandes villes ont pendant longtemps privilégié les lieux culturels institutionnels, de grande taille et à visée internationale. Il est cependant crucial de conserver dans les villes l'ensemble de la chaîne de création artistique et de faciliter la conservation de lieux de création artistique indépendants. Les quartiers créatifs apportent parfois des réponses en mettant à disposition des espaces de création (ateliers, résidences, studios). Les artistes trouvent un intérêt fort à s'y installer car l'appartenance à un district culturel leur confère également une certaine visibilité et légitimité en lien avec l'image de marque du quartier¹⁰. La proximité et l'appartenance à un écosystème créatif entraîne la mutualisation de moyens de travail et favorise la réalisation de projets en commun. Ces différents lieux ainsi que leurs activités, organisées parfois dans les espaces publics, permettent une valorisation de l'offre culturelle et donnent l'image d'un quartier qui serait un véritable atelier artistique à ciel ouvert.

Par ailleurs, les clusters créatifs peuvent être de réels moteurs de valorisation du patrimoine local. L'occupation par des artistes de bâtiments anciens, parfois inoccupés pendant de longues périodes, peut participer à la réhabilitation du lieu. Le quartier des musées de Vienne s'est ainsi développé dans les anciennes écuries impériales. Ces bâtiments anciens ont été sublimés par le choix de l'architecte d'y juxtaposer des constructions modernes. De la même façon, l'occupation d'anciens sites industriels par les artistes redonne une seconde vie à ces lieux qui deviennent progressivement des figures du patrimoine local. Les halles Alstom à Nantes sont ainsi devenues le haut-lieu du quartier de la Création et la manufacture d'armes à Saint-Étienne a été réhabilitée lors de l'installation d'un quartier créatif.

10 Michel Basile, Dynamiques de réseau et image de marque dans les quartiers créatifs spontanés. Le cas du quartier des Olivettes à Nantes. *Revue Marketing Territorial*, 2019

Bâtiment de l'ancienne manufacture d'armes de Saint-Étienne, réhabilitée dans le cadre du projet de quartier créatif Manufacture-Plaine Achille



© Daniel Villafuela

1.2.2 Les quartiers culturels et créatifs, entre projet urbain et cohésion sociale

La culture revêt sans conteste une dimension éducative et sociale puissante. Elle devient un levier pouvant participer à la réduction de fractures sociales à l'œuvre aujourd'hui dans certaines grandes villes. La participation des habitants, l'éducation artistique ainsi que l'accès à la culture pour un grand nombre, sont autant de sources d'épanouissement, d'apprentissage qui contribuent à la cohésion sociale au sein des quartiers culturels et créatifs.

Au-delà de faciliter un accès à la culture à un plus grand nombre, les quartiers culturels et créatifs permettent de révéler les qualités d'un quartier et de transformer les représentations sociales de celui-ci par les acteurs extérieurs comme celles des habitants locaux¹¹. Le développement d'un QCC s'accompagne généralement d'un projet urbain, à savoir la requalification d'espaces publics, des travaux de restauration de logements ou des projets de piétonisation et végétalisation. Ces changements entraînent chez les habitants du quartier une perception nouvelle et positive de leur lieu de vie. On observe même parfois la réapparition d'une certaine affection des habitants pour le patrimoine local (bâtiments, institutions culturelles), auxquels ils étaient auparavant indifférents. La construction d'un récit territorial par la culture génère un sentiment de fierté et d'appartenance. Ainsi, le développement d'un district culturel ne vise pas uniquement les touristes mais aussi les habitants locaux, avec l'idée du droit à la ville¹².

Vue du théâtre de la Ferme du Buisson à Noisiel



© Ferme du Buisson¹³

11 Ambrosino Charles. « Portrait de l'artiste en créateur de ville », Territoire en mouvement Revue de géographie et aménagement, n°17-18, 2013

12 Lefebvre Henry, Le droit à la ville, 1968

13 Albe-Tersiguel Séverine, Camors Carine, Gollain Vincent, Hervouët Martin, Soulard Odile (dir.), Tillet Marion, Lieux culturels et valorisation du territoire - Tome 2 : 15 lieux emblématiques en Île-de-France, IAU idF, 2018.

Toutefois, dans quelle mesure les habitants locaux s'approprient-ils les projets de quartiers culturels et créatifs ? L'inclusion sociale de ces programmes dépend évidemment de chaque QCC et des volontés des acteurs impliqués. En Île-de-France, des collectifs aussi diversifiés que Soukmachines, Plateau urbain, Yes We Camp, des lieux "quartiers" comme la Ferme du Buisson, le Centquatre, Mains d'Oeuvres, se concentrent sur la production artistique, tout en nourrissant l'impact social de leurs actions sur les habitants des quartiers alentours. L'association Mains d'Œuvres, implantée à Saint-Ouen, a par exemple créée des liens très forts avec les habitants, devenant un site emblématique du quartier et un lieu de vie pour les habitants de la ville.

Le lieu culturel Mains d'Œuvres à Saint-Ouen



© Gilles Targat

Dans le quartier créatif de WACO (Texas, États-Unis) la culture est véritablement perçue comme un facteur de cohésion sociale. Un campus créatif d'été pour les jeunes ainsi que le programme ArtPrenticeship ont été créés. Ce programme, dédié aux jeunes de Waco, les forme aux compétences nécessaires des métiers de la création (gestion de projets, outils informatiques, etc.).

1.2.3 Un outil stratégique au service de la régénération urbaine et du développement économique

Les ambitions culturelles ne sont pas les seuls objectifs recherchés par les politiques de quartiers culturels et créatifs. Ces initiatives ont progressivement été perçues par les collectivités locales comme des opportunités de régénération urbaine. La régénération urbaine comprend à la fois des enjeux sociaux, urbains (requalification des espaces publics par exemple), mais également des dimensions relatives au développement économique. À son rôle traditionnel de créateur de lien social, la culture se voit désormais attribuer une mission d'attractivité pour les villes et participe pleinement à leur essor économique.

La multiplication des métropoles et la globalisation impactent réellement l'organisation et le développement des villes. Cela a conduit à une certaine uniformisation de ces villes-mondes, entraînant de fait des phénomènes de mise en concurrence entre ces dernières. La reconnaissance en tant que ville créative peut ainsi être un élément de différenciation et apporter une plus-value. En effet, la présence d'un district culturel et le cachet artistique associé, joue fortement sur le rayonnement et l'attractivité d'un territoire. Toutefois, afin de rayonner et d'attirer de nouvelles populations, la visibilité du quartier est essentielle. Les parties prenantes des clusters culturels produisent ainsi souvent un travail important sur la visibilité du quartier, à travers différentes opérations de communication et de marketing, comme la mise en place d'une signalétique piétonne et de politiques de *branding*. Ces stratégies ont été particulièrement utilisées dans le Quartier des Spectacles à Montréal (cf étude de cas Quartier des Spectacles p.29).

Signature lumineuse au Quartier des Spectacles, Montréal (Canada)



© Martine Doyon

Les quartiers culturels et créatifs se relèvent également être un instrument de redynamisation économique. L'économie créative est en effet un secteur dynamique et en plein essor. L'ambition de certaines collectivités locales est ainsi de capter les retombées économiques des industries culturelles et créatives (ICC). De plus, la polarisation des ICC au sein d'un cluster créatif agit comme un cercle vertueux, incitant souvent d'autres entreprises et investisseurs privés à s'implanter en proximité. A. Marshall et M. Porter ont également théorisé les économies d'agglomérations des clusters, à savoir les gains de productivité des entreprises dus à leur proximité géographique¹⁴. Le quartier créatif Manufacture-Plaine Achille à Saint-Étienne voit ainsi son nombre d'entreprises et de start-up créatives augmenté fortement, avec des lieux comme La Grande usine créative, le Mixeur ou encore le Working Lab¹⁵. Au Texas, les districts culturels sont également perçus comme des points centraux de l'activité économique locale. Ils sont des points d'ancrage pour les investisseurs et entreprises et peuvent ainsi créer de nouvelles opportunités économiques importantes. Afin de renforcer leur nombre et leur pérennité, la *Texas Commission on the Arts*¹⁶ désigne des quartiers, leur apporte le statut officiel de quartiers créatifs (comme le Dallas Art District, Fort Worth ou encore WACO) mais leur propose également un soutien financier et des conseils concernant les points clés et défis à l'œuvre dans les QCC.

La présence d'un district culturel peut ainsi lancer une nouvelle dynamique économique territoriale. D'anciennes villes industrielles ont ainsi renouvelé leur identité et boosté leur économie par le biais de la culture, faisant du patrimoine industriel, maritime ou fluvial des attracteurs culturels forts. Les villes anglaises de Manchester et Liverpool en sont de bons exemples. Manchester est ainsi devenue la seconde ville du pays, après Londres, où le secteur des industries créatives a la plus forte croissance. Le secteur contribue à hauteur de 1,46 milliards de livres sterling à l'économie locale et la métropole emploie plus de 48 000 personnes dans les secteurs du cinéma et de la télévision, du design, de l'édition et de l'architecture, avec une hausse des emplois de près de 18 %¹⁷.

Les métropoles ne sont pas les seules à mettre la culture au centre de leur stratégie de développement. Les petites et moyennes villes, confrontées à une perte de vitesse de leur attractivité et dynamisme économique, font également du secteur culturel un levier de croissance. Symptomatique de ces villes moyennes, on observe une importante perte d'identité locale. Le développement de l'activité culturelle peut participer ou lancer une dynamique de redynamisation, comme c'est le cas à Saint-Étienne avec le nouveau quartier créatif Manufacture-Plaine Achille. D'autant plus que les mécanismes économiques à l'œuvre dans certains QCC institutionnalisés entraînent également une augmentation des activités commerciales et lucratives (restaurants, bars, discothèques, etc.) et participent à l'économie locale en renforçant l'attractivité touristique culturelle. Le projet culturel se relève ainsi parfois une composante d'un projet urbain et économique plus large. En Allemagne, la région de la Ruhr a ainsi opéré une régénération culturelle à partir des années 1990, après un déclin important dû à la désindustrialisation. La région a fait de la culture et du patrimoine minier un levier redynamisation urbaine et économique et a ainsi redynamisé son économie autour des industries

14 Marshall Alfred, *Principles of economics*, 1890 - Porter Michael, *The competitive advantage of nations*, 1990

15 Pour aller plus loin : page internet du quartier créatif sur le site de la société d'aménagement EPASE : <https://www.epase.fr/les-amenagements/les-quartiers/manufacture-plaine-achille>

16 Pour aller plus loin : site internet de la Texas Commission on the Arts <https://www.arts.texas.gov/initiatives/cultural-districts/>

17 Report "Creative Nation: How the creative industries are powering the UK's nations and region", Nesta, 2018

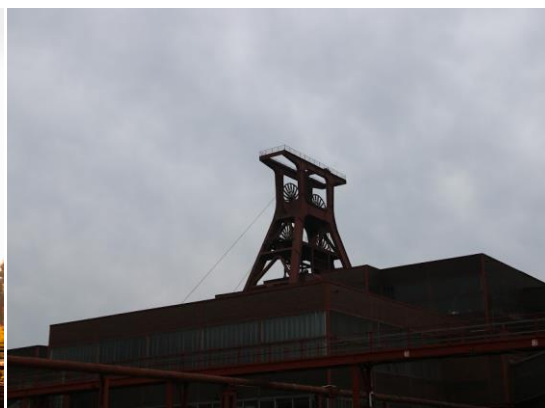
créatives et de l'activité touristique grandissante. Ce qui lui a valu d'être nommée capitale européenne de la culture en 2010.

Landschaftspark Duisburg-Nord (Allemagne)



© Léo Maljevac

Complexe minier de Zollverein (Allemagne)



© Léo Maljevac

Partie 2 : Perspectives et défis des quartiers culturels et créatifs

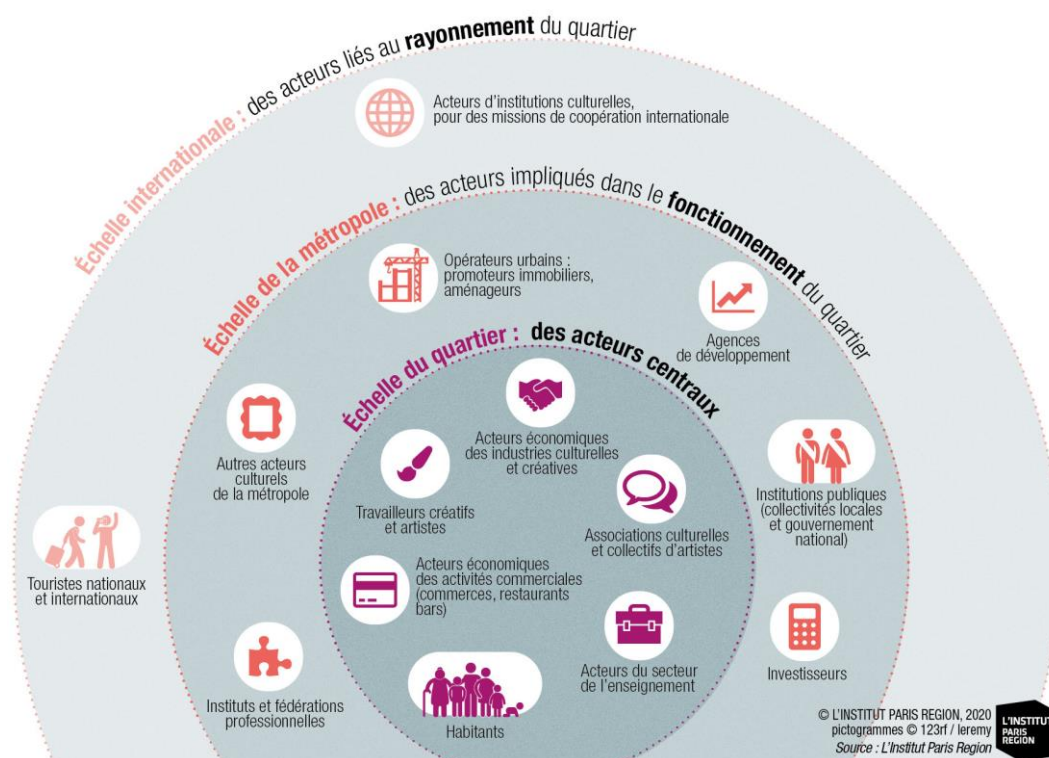
2.1 Des enjeux de coopération entre une multitude d'acteurs

Les quartiers créatifs sont composés d'une variété d'acteurs impactant profondément l'orientation et la réussite des projets. A l'origine des districts culturels se trouve le concept de *cluster*, défini comme la concentration d'entreprises liées entre elles, sur un territoire géographique donné. Par définition donc, les QCC impliquent la présence d'une multitude d'acteurs mais également des liens d'interdépendance forts entre eux. Aux côtés des acteurs culturels (institutions, artistes, associations), les acteurs économiques (*start-up* culturelles, entreprises, investisseurs), institutionnels (collectivités territoriales, sociétés publiques locales), mais également les habitants, sont au cœur du développement de quartiers culturels et créatifs. Cependant, ces coopérations peuvent s'accompagner de tensions.

2.1.1 Une diversité d'acteurs aux intérêts parfois divergents

Regroupements informels et spontanés, les premiers districts se sont principalement structurés autour des acteurs culturels et nombreux d'entre eux étaient directement gérés par les artistes eux-mêmes, selon un mode de gouvernance diffus et implicite¹⁸. Ces lieux existent toujours aujourd'hui et sont qualifiés d'*artist-run space*¹⁹. Toutefois, leur potentiel attractif, économique et social, ainsi que leur médiatisation ont conduit à l'arrivée de nouveaux acteurs aussi bien publics que privés. Si les objectifs des acteurs culturels ont été détaillés précédemment, nous allons identifier les principaux enjeux des acteurs économiques et institutionnels et analyser les liens qu'ils entretiennent entre eux.

Les acteurs des quartiers culturels et créatifs à différentes échelles



18 Vivant Elsa, *Qu'est-ce que la ville créative ?* Presses Universitaires de France, 2009

19 *Artist-run space* : lieux culturels gérés par les artistes eux-mêmes - Pour aller plus loin : Besson Christian, *Artist-run spaces, Critique d'art*, 49, p.26-34, 2017

Conscients du potentiel des clusters créatifs, les **pouvoirs publics** (autorités locales et gouvernements nationaux) ont progressivement fait leur apparition dans l'écosystème des QCC. Cela constitue une institutionnalisation²⁰ de ces espaces urbains culturels, pouvant prendre différentes formes (accompagnateurs de projets, financeurs ou même instigateurs de QCC). Certaines collectivités se positionnent en tant qu'aidant pour les artistes et travailleurs créatifs, afin de garantir leur ancrage sur le territoire. Elles mettent à leur disposition des locaux de la ville, leur garantissent des loyers peu élevés pour leurs espaces de création mais peuvent également construire des ateliers-logements comme ce fut le cas en Ile-de-France. Le rôle du pouvoir public peut aller bien plus loin, en subventionnant certaines associations ou en étant les initiateurs et financeurs de projets de QCC. C'est le cas dans de nombreux quartiers comme au Bronx Distrito Creativo à Bogota (Colombie) ou au Quartier des Spectacles de Montréal (Québec). L'intensification des quartiers *top-down*, impulsés et gérés par le pouvoir public, est pour partie le résultat de la médiatisation des thèses controversées de Richard Florida sur les effets de la ville créative et celle du succès des quartiers créatifs.

Les pouvoirs politiques perçoivent les QCC comme des outils pouvant agir efficacement sur la redynamisation économique locale. De fait, ils entretiennent des liens étroits avec certains **acteurs économiques** tels que ceux des industries culturelles et créatives (entreprises culturelles, start-up, fab-lab, incubateurs, etc.). Ces acteurs et leurs structures offrent d'importants potentiels de développement pour les territoires. Sensibles aux idées d'entrepreneuriat et d'innovation, elles participent pleinement à la création de valeur économique pour le quartier.

Les **opérateurs immobiliers** (promoteurs privés, établissement public d'aménagement) sont également des acteurs importants dans certains QCC, notamment quand il s'agit de districts culturels inscrits dans un projet urbain plus large. Ces acteurs sont à la recherche de grandes opérations d'aménagement, à l'échelle d'un quartier. C'est le cas notamment sur l'Île de Nantes avec le quartier de la Création où la société d'aménagement SAMOA est le principal acteur du site, ou à Saint-Étienne dans le quartier Manufacture Plaine-Achille, devenu un quartier créatif porté par la société d'aménagement EPASE.

Dans certains cas, des **acteurs hybrides** sont fortement impliqués dans la reconnaissance des districts culturels. Aux États-Unis, la Texas Commission on the Arts est une organisation culturelle rattachée à l'État du Texas. Cette agence est un acteur culturel majeur très actif dans le secteur des quartiers créatifs, elle est par exemple habilitée à désigner des districts culturels dans les villes du Texas et à leur attribuer des subventions.

Toutefois, on observe que les effets de cette institutionnalisation et l'entrée de nouveaux acteurs peuvent être paradoxaux et que les intérêts de ces derniers peuvent venir en contradiction avec ceux des artistes et travailleurs créatifs. Les ambitions des collectivités et des acteurs privés économiques conduisent parfois à détourner un projet de sa dimension culturelle (cf. paragraphe 2.2)

Enfin, qu'il soit né d'une volonté associative, privée ou politique, un QCC demeure un quartier de vie où réside des **habitants**. Il existe une véritable nécessité d'inclure les habitants dans toutes les étapes du processus décisionnel à travers des workshops ou comités consultatifs. Le risque principal étant de développer des districts culturels « hors-sols » en rupture totale avec leur territoire.

L'ensemble de ces parties prenantes impacte grandement la vie des districts culturels. En effet, un facteur de réussite demeure les volontés des acteurs locaux intégrés au projet, leurs visions mais également leurs relations. La concertation ainsi que la médiation entre les différents acteurs : actifs créatifs, institutions publiques, habitants, est donc nécessaire. Cette approche participative, permettant aux acteurs de travailler ensemble dans un cadre neutre et efficace, revêt donc une dimension stratégique pour le bon fonctionnement et la réussite d'un projet de district culturel.

2.1.2 La gouvernance des districts culturels, d'un modèle à un autre

La gouvernance des districts culturels est un élément clé des quartiers culturels et créatifs. Ce terme renvoie à la façon dont s'organise et est managé un district. Si certains clusters culturels n'ont pas de modèle de gouvernance clairement défini, il s'agit souvent de quartiers « jeunes », créés de façon spontanée par le biais d'un regroupement d'artistes. La plupart des districts culturels se dotent, au fil de leur développement, d'organisations dédiées et d'instances de gouvernance. Il existe différents modèles de gouvernance, certains plus ou moins institutionnalisés et centralisés. On observe ainsi

20 L'institutionnalisation renvoie à un processus par lequel une réalité sociale est formalisée et acceptée par la puissance publique. Le pouvoir public devient ainsi un acteur d'une politique publique.

une gradation dans les modèles de gouvernance allant des QCC gérés principalement par les artistes eux-mêmes, à ceux complètement gérés par le pouvoir public, en passant par des formes de gestion intermédiaire.

Une typologie, exposée par Amanda Ashley, permet de classer les districts culturels selon leur mode de management et de gouvernance²¹ :

- **Government-led structure** : quartier dirigé par le gouvernement, district planifié ayant accès à des supports politiques, financiers et logistiques.
- **Partenariat public-privé** : quartier géré par un organisme non-gouvernemental mais qui dispose de financements publics.
- Quartier géré par des **propriétaires immobiliers** : dépendant principalement d'intérêts immobiliers ou commerciaux. Souvent géré par une société de développement et qui implique la présence d'entrepreneurs.
- Quartier dépendant d'organisations artistiques à but non-lucratif.
- Quartier géré par des organisations non-artistiques à but non-lucratif.
- **Artist-led structure** ou **artist-run space** : géré principalement par les artistes et créatifs.

Différents modèles de gouvernance au sein des quartiers culturels et créatifs



© L'INSTITUT PARIS REGION, 2019
 Source : Global Cultural Districts Network, Governance models for cultural districts



Qu'ils soient nés d'un mouvement spontané, d'une volonté politique ou d'initiatives privées, les QCC connaissent plusieurs étapes dans leur existence : émergence, développement de certaines fonctions et activités, intégration à un projet urbain ou non, puis période de maturité. La gouvernance doit évoluer et s'adapter à ces « temps » afin de répondre au mieux aux besoins des acteurs impliqués.

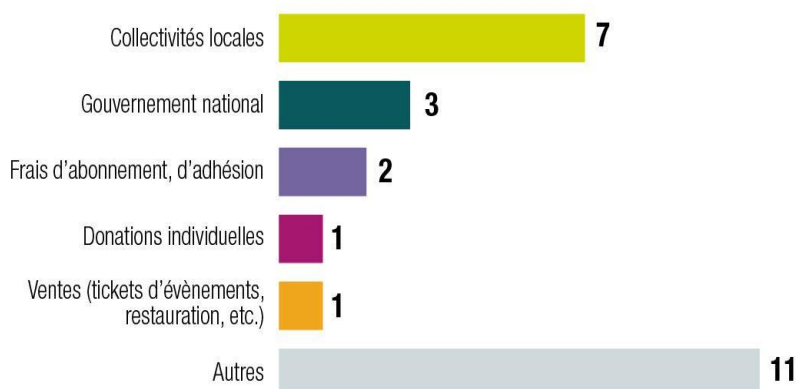
Il est également intéressant de voir que dans une majorité des districts culturels, même ceux les plus alternatifs, la puissance publique intervient toujours à un moment donné du projet. C'est le cas notamment du quartier de Newtown à Johannesburg. Ce quartier créatif s'est développé de façon organique et spontané à partir des années 1970, avant d'être piloté par l'État dès 1990 avec la création d'un musée et l'élargissement du quartier. De façon générale, cette intervention publique peut être de l'ordre d'un soutien aux artistes, d'un accompagnement technique ou financier. En effet, les

²¹ Doeser James, Marazuella Anna Kim, Governance models for cultural districts, Global Cultural Districts Network (GCDN), 2018.

équipements ainsi que les activités culturelles sont bien souvent financés par le secteur public et notamment par les collectivités locales. En France, il existe une tradition régalienne du financement public de la culture. Un rapport du Global District Cultural Network portant sur la gouvernance, s'interroge sur la source principale de financement de vingt-cinq quartiers créatifs. On observe très clairement l'importance des financements publics (locaux et nationaux) qui représentent dans cette enquête 40 % des réponses.

Quelle est la principale source de votre financement ?

Enquête en ligne auprès de manager de quartiers culturels. (25 réponses)



© L'INSTITUT PARIS REGION, 2020
Source : GCDN, rapport Gouvernance

Par ailleurs, le modèle hybride du **partenariat public-privé (PPP)** est un mode de gouvernance qui se répand de plus en plus ces dernières années. On parle alors d'une « économisation » ou d'une « marchandisation » de la culture. Cette forme de gouvernance et de financement, s'explique majoritairement par la baisse des financements publics. En effet, une part importante des collectivités n'ont pas la capacité de financer des projets culturels qui sont bien souvent déficitaires car les recettes d'exploitation de ces lieux ne permettent pas de couvrir l'ensemble des charges de fonctionnement et d'investissement. Ce nouveau mode de gouvernance offrirait de nouvelles opportunités de financement intéressantes pour les acteurs culturels. Dans ce modèle, la gestion du quartier culturel et créatif est laissée à la fois à des acteurs privés et publics, ayant chacun des rôles précisément définis, autour d'un projet établi en co-production. Ainsi, une association privée à but non-lucratif comme une association d'artistes peut être chargée de la programmation culturelle tandis que l'acteur public gère le quartier dans sa forme urbaine à travers la gestion des espaces publics par exemple et qu'un acteur privé finance le projet. Au Bronx Distrito Creativo de Bogota un partenariat public-privé a été créé afin d'assurer la bonne gestion du quartier (cf. étude de cas p.47). Cependant, ces partenariats doivent se développer sur un modèle économique fiable et pertinent au risque de s'écrouler. Le quartier culturel Parnell Square de Dublin a ainsi été arrêté en 2019. Ce projet, qui s'apparentait davantage à une opération d'aménagement urbain visant à régénérer le quartier, avait des ambitions au-dessus de ses moyens financiers. La création d'une bibliothèque, la transformation de huit maisons géorgiennes en divers équipements culturels, se sont élevés à des coûts de plus de 110 millions d'euros. Malgré un financement public de 45 %, le projet n'a pas pu aboutir par manque de financements privés.

Enfin, le modèle de gouvernance impacte grandement la vie du QCC. Il y a davantage d'espaces de création pour les travailleurs créatifs dans les QCC *artist-led* et ceux gérés par des organisations artistiques, plutôt que dans ceux gérés par des propriétaires immobiliers. Ces derniers favorisant nécessairement l'implantation d'activités commerciales et d'activités économiques en lien avec la création.

2.2 Des freins au succès des quartiers culturels et créatifs

Au-delà des différents facteurs facilitant la création et la réussite des quartiers culturels et créatifs, de nombreux freins et points de vigilance peuvent être soulevés concernant ce nouvel objet d'aménagement urbain.

2.2.1 Un quartier détourné de ses objectifs premiers

Si les ambitions principales d'un district sont celles de promouvoir la culture, de la valoriser auprès de la population et d'offrir des conditions de travail optimales pour les créatifs, la dimension culturelle est parfois dévoyée. Plusieurs phénomènes sont symptomatiques de cette tendance et c'est souvent l'arrivée de nouveaux acteurs qui marque la réorientation de certains quartiers culturels et créatifs. Face aux opportunités de régénération urbaine, d'attractivité et de dynamisme économique, l'esprit des quartiers culturels est occulté et ces derniers sont détournés de leur ambition première. C'est parfois le cas lorsque certaines collectivités ou opérateurs privés développent des lieux résidentiels, commerciaux ou à destination des entreprises, qui sont en décalage avec les besoins des travailleurs créatifs.

Ces dernières années, les acteurs publics se sont saisis de la question des quartiers créatifs. Cette intégration par la sphère politique, ainsi que le développement de politiques de QCC, constituent une institutionnalisation de ces espaces urbains culturels. Si ce processus peut offrir de nouvelles opportunités aux artistes, il peut également devenir un frein au développement culturel d'un quartier. Dans certains cas, l'utilisation du terme de district créatif, est en fait un outil au service de la régénération urbaine ou de l'attractivité territoriale. Cette approche peut mettre en danger la dimension culturelle et créative naissante du site, si elle est ignorée ou enfermée dans quelques lieux qui ne font pas suffisamment masse pour voir émerger un QCC. Une difficulté vient du fait que pour certains acteurs publics, un QCC se résume à la concentration de grands équipements culturels institutionnels tels que des musées. Ces équipements d'ampleur métropolitaine, sont souvent le point d'entrée pour les touristes et sont sources de retombées économiques importantes. Si ces éléments emblématiques sont nécessaires à la vitalité des clusters, ils ne doivent pas être les seuls éléments de l'offre culturelle et il est fondamental de conserver toute la chaîne de valeur artistique allant de ces lieux institutionnels à des espaces de création plus authentiques et alternatifs dans lesquels les artistes peuvent expérimenter.

De la même façon, le recours aux partenariats publics-privés est parfois critiqué. Si ces outils fonctionnent lorsqu'il s'agit d'un projet partenarial, établi en co-production, ils peuvent s'avérer néfastes pour le domaine culturel lorsque les entreprises privées adoptent une logique verticale. Certaines aides privées ne sont pas désintéressées et les firmes recherchent avant tout la rentabilité en contrôlant la filière créative de la création jusqu'à l'exploitation. Ces projets peuvent alors pervertir la production artistique, en restreignant la liberté de création des artistes.

Par ailleurs, la stratégie culturelle semble parfois être un prétexte à la massification d'activités commerciales festives (bars, restaurants ou boutiques). Celles-ci s'implantent en complément d'activités créatives, comme à la LX Factory de Lisbonne ou au Dallas Art District, ou bien les remplacent comme au M50 à Shanghai, par effet d'éviction. Ces projets donnent naissance à des lieux branchés où la culture devient un décor. C'est notamment le cas de certaines friches culturelles. Ces lieux se développent massivement ces dernières années. Les opérateurs et collectivités territoriales jouent sur des codes bien identifiés : aspect temporaire, authentique et convivial de ces friches. Elles affichent une dimension culturelle, pourtant la programmation culturelle est parfois très limitée et financée par les revenus des bars. On peut également souligner que certaines de ces friches culturelles appartiennent à des acteurs expérimentés. C'est l'exemple du groupe français Sinny Ooko, qui détient la Cité Fertile de Pantin, mais aussi la Recyclerie et le Pavillon des Canaux. On voit ainsi naître des friches culturelles qui se développent sur les mêmes principes, en reproduisant des "bonnes pratiques", ce qui peut donner lieu à une certaine standardisation de lieux créatifs et festifs.

Les artistes et créatifs peuvent ainsi se sentir instrumentalisés à des fins économiques ou de promotion territoriale. Ainsi, certains espaces font le choix d'une fermeture au public, misant uniquement sur la création et abandonnant la dimension de divertissement. Motoco, lieu d'expérimentation culturelle situé dans les anciens locaux de DMC Industrie à Mulhouse, est ainsi fermé au public la majorité du temps et n'ouvre ses portes que lors des journées « Ateliers ouverts ». C'est aussi le cas de l'Orfèverrie à Saint-Denis, lieu temporaire localisé dans l'ancienne usine Christofle classée monument historique. Depuis 2018, l'Orfèverrie accueille 200 artistes et créatifs dans le cadre d'un projet d'urbanisme

transitoire initié par le groupe Quartus, un promoteur spécialisé dans les nouveaux usages urbains, avec l'appui du collectif Soukmachines, créateur d'événements culturels.

Friche culturelle de la Cité Fertile à Pantin



© Le Parisien

L'Orfèvrerie à Saint-Denis



© Philippe Guignard

Enfin, certains QCC s'apparentent davantage à de grands programmes immobiliers utilisant la culture comme prétexte à la rentabilité des opérations. Collectivités locales comme promoteurs immobiliers ont conscience des impacts du label de district culturel sur le prix du foncier. Certains districts deviennent ainsi des quartiers résidentiels à forte valeur ajoutée. À Montréal notamment, les promoteurs jouent sur l'image de marque du Quartier des Spectacles afin de vendre les logements à des prix élevés. Toutefois, la cohabitation entre district culturel et quartier résidentiel n'est pas sans tensions. Les problématiques liées au bruit des activités culturelles nocturnes sont importantes. Dans le quartier de NDSM à Amsterdam, de vifs débats opposent ainsi la mairie à la fondation NDSM Stichting, qui est en charge du lieu. La municipalité développe progressivement l'aspect résidentiel du site, tandis que les artistes y sont opposés car cela viendrait restreindre leurs activités principales que sont l'organisation de soirées techno et de festivals de musique.

2.2.2 Un phénomène à réguler : la gentrification

La gentrification est un phénomène urbain relativement visible dans les villes aujourd'hui. Ce phénomène désigne les transformations d'un quartier, initialement populaire, dues à l'arrivée d'une catégorie sociale supérieure et de populations plus aisées. La culture ainsi que les artistes sont souvent accusés d'être des éléments déclencheurs de gentrification²². Ces processus, qui s'opèrent généralement en deux phases ou deux « vagues »²³, s'appliquent également au cas des quartiers culturels et créatifs.

D'une façon générale, la gentrification est initialement amorcée par l'installation et la réhabilitation de logements par des individus, souvent des artistes ou architectes, dans un quartier populaire²⁴. Cette phase constitue ainsi la première « vague » de gentrification. Appliquée aux districts culturels, cette thèse tend à montrer que la présence d'artistes, de galeries d'art ou d'équipements culturels contribue à revaloriser l'image du quartier et à entraîner un changement de fréquentation. Dans un tel mouvement ces initiatives sont accusées d'enclencher un processus de gentrification, dans lequel les artistes sont présentés comme des acteurs, malgré eux, de cette gentrification.

Ces anciens quartiers populaires ou industriels sont ensuite confrontés à une deuxième vague de gentrification. La présence d'artistes, leur visibilité dans l'espace public mais aussi la création de lieux culturels officiels et l'organisation par les collectivités d'événements d'ampleur métropolitaine, attirent de nouveaux publics. Ces nouvelles populations, sensibles au cachet artistique, sont principalement des ménages aisés disposant d'un certain capital culturel. Couplée à l'arrivée de ces populations, l'attractivité croissante du territoire entraîne une pression foncière importante. Certains habitants, dont les ménages les plus précaires, sont repoussés à l'extérieur du quartier, ne pouvant plus assumer leur loyer. Les artistes, à l'origine de cette gentrification, peuvent à leur tour être touchés par la gentrification. Par un jeu de concurrence immobilière, ils sont chassés au profit de populations plus aisées et de nouveaux acteurs créatifs : architectes, designers, médecins, avocat, ingénieurs, etc.

²² Charmes Eric, Vivant Elsa, La gentrification et ses pionniers : le rôle des artistes off en question, *Métropoles*, 2008

²³ Clerval Anne, Paris sans le peuple. La gentrification de la capitale, 2013

²⁴ Clerval Anne, Fleury Antoine, Politiques urbaines et gentrification, une analyse critique à partir du cas de Paris, *L'Espace Politique*, 2009

Les quartiers culturels et créatifs et leur institutionnalisation ont donc des incidences fortes sur la ville produite. Alors que ces villes se revendiquent souvent comme des villes inclusives qui intègrent les besoins sociaux et culturels des habitants locaux et qui permettent aux artistes de s'ancrer localement, les ambitions de régénération urbaine entraînent des processus de gentrification. Au fil de leur développement, ils peuvent ainsi rompre le lien au territoire et s'adressent davantage à de nouvelles populations cibles.

Ces phénomènes ont conduit les pouvoirs publics à mettre en place des dispositifs pour limiter le processus de gentrification. Face aux risques de déplacements de populations pouvant avoir lieu dans les quartiers culturels et créatifs, la construction de logements sociaux peut être un élément de réponse. Ces logements assurent une certaine mixité sociale et permettent le maintien de ménages populaires. En effet, la question de l'habitat et du logement est fondamentale pour lutter contre des phénomènes de gentrification. C'est en ce sens qu'en 2000, la loi Solidarité et Renouvellement Urbain a imposé aux villes de plus de 1500 habitants en Île-de-France et 3500 habitants dans les autres régions, un seuil minimal de 25 % de logements sociaux.

Par ailleurs, afin de véritablement ancrer l'activité culturelle et les artistes sur le territoire, différentes stratégies et politiques de soutien sont adoptées par les acteurs publics. En région parisienne, dès 1930, la ville de Paris, puis le ministère de la Culture en 1960, ont mis en place des politiques incitatives de construction d'ateliers-logements à destination des artistes, dans des logements HLM. La Ville de Paris a ainsi soutenu la réalisation de 115 ateliers-logements dans les années 1990 et près de 500 au cours des années 2000²⁵. Encore aujourd'hui, la ville subventionne la construction d'ateliers d'artistes plasticiens. Les institutions publiques peuvent également mettre en place des politiques de soutien relatives au prix des loyers des espaces de création. La métropole londonienne a ainsi débloqué 11 millions de livres afin de protéger et d'accompagner l'écosystème créatif londonien. Elle a identifié six zones, appelées *Creative Enterprise Zones*²⁶, chacune s'appuyant sur un secteur créatif particulier des ICC. La ville va fournir une aide particulière aux créatifs, par le biais de soutien administratif et de garantie de loyers attractifs pour les espaces de création situés au sein de ces zones.

Ces politiques sont essentielles pour les artistes et travailleurs créatifs. Les inquiétudes liées à la rareté des espaces de création disponibles ainsi qu'à l'augmentation des loyers dans les métropoles sont réelles. Sans ces aides certains artistes se trouvent des situations peu stables et sont contraints à la mobilité pour trouver des espaces à prix abordables. Ce phénomène de mobilité est parfois amplifié ces dernières années par des projets d'urbanisme transitoire. Les artistes se retrouvent dans des situations temporaires et sont régulièrement contraints au déménagement. Le collectif d'artistes contemporains et transdisciplinaires Wonder s'est par exemple déplacé à plusieurs reprises ces dernières années, de Saint-Ouen à Bagnolet puis à Nanterre où ils sont actuellement.

2.2.3 Limites des politiques de clusters

Les quartiers culturels et créatifs fonctionnent sur un principe de spécialisation et de concentration des acteurs et activités liés à la création. Ils peuvent être définis comme des clusters créatifs. Or, les politiques de clusters sont des politiques questionnées et controversées.

La concentration des activités pose dans un premier temps la question de l'aménagement du territoire. En optant pour une stratégie de regroupement dans un même lieu des principales activités culturelles et des travailleurs créatifs on peut faire l'hypothèse que l'on participe au renforcement des inégalités territoriales, en asséchant les territoires alentours de leurs actifs créatifs. Pourtant, dans les quartiers culturels et créatifs il ne s'agit pas de délocaliser des équipements culturels et des artistes d'un territoire pour les implanter dans un district mais bien de capitaliser sur les atouts existants et l'écosystème créatif du site afin de faire émerger une dynamique. De plus, dans les grandes métropoles on voit apparaître non pas un QCC qui polariserait à lui seul toutes les activités culturelles, mais bien plusieurs districts qui opèrent des centralités créatives à différents endroits de la ville. C'est notamment le cas à Londres avec les quartiers de Brixton, Shoreditch ou East Bank, mais aussi à Berlin où les quartiers de Mitte ou Friedrichshain plongent les visiteurs dans une ambiance culturelle.

²⁵ Billier Dominique, L'artiste au coeur des politiques urbaines pour une sociologie des ateliers-logements à Paris et en Île-de-France, 2011

²⁶ Pour aller plus loin : <https://www.london.gov.uk/what-we-do/arts-and-culture/culture-and-good-growth/creative-enterprise-zones>

Quartier créatif de Brixton à Londres (Angleterre)



© Fred Romero

Par ailleurs, la question des retombées économiques est essentielle. Les QCC jouissent généralement d'un dynamisme économique, mais quelle est la trajectoire des territoires alentours ? L'objectif d'un district culturel est de permettre au quartier de rayonner mais aussi d'engendrer des retombées sur un territoire plus large. C'est notamment le cas à Montréal où le Quartier des Spectacles, mondialement connu, entraîne des flux touristiques importants qui bénéficient plus largement à la ville de Montréal. Certains districts sont aussi moins tournés vers le rayonnement international et semblent privilégier les liens avec les entreprises locales et leur territoire proche. Il s'agit bien souvent de projets de plus petites tailles, comme le quartier des Olivettes de Nantes. Dans d'autres cas, on remarque toutefois que les effets d'entraînement sur les territoires alentours sont limités car ces « grappes » maximisent leurs relations et liens économiques avec d'autres clusters et grandes métropoles davantage qu'avec leur territoire proche et leur système régional productif.

Enfin, si les districts culturels semblent être au centre des nouveaux modèles d'aménagement, existe-t-il une nécessité de flécher des territoires spécifiques pour le développement d'un QCC ? Certaines collectivités appliquent une stratégie différente qui consiste à s'appuyer sur les points de forces et les dynamiques culturelles de chaque territoire, tout en menant des politiques de soutien aux initiatives culturelles. Dans cette configuration, l'objectif est dans un premier temps de renforcer la vitalité créative du territoire et de faciliter le réseau entre l'ensemble de l'écosystème créatif, sans identifier un district culturel précisément établi qui bénéficierait de la majorité du soutien public. En Île-de-France notamment, on remarque que les activités et initiatives culturelles sont davantage implantées dans un tissu urbain diffus et étendues à l'échelle du territoire francilien, sans qu'un quartier ne soit expressément identifié comme étant le quartier créatif de la métropole parisienne (cf. partie 4).

Partie 3 : *Benchmark*, tour d'horizons : études de cas nationales et internationales

3.1 Méthodologie et présentation des études de cas

Afin de mener à bien cette étude et d'obtenir un panorama riche et varié des enjeux liés aux quartiers culturels et créatifs, ce rapport s'appuie sur huit études de cas approfondies de quartiers culturels et créatifs en France et à l'international.

Face à l'émergence considérable des clusters créatifs ces dernières années, une sélection a été réalisée. Après un travail de définition des quartiers culturels et créatifs, excluant un certain nombre d'initiatives, sept cas ont été retenus pour leur diversité. L'objectif de ces études de cas est de montrer la variété des QCC existants mais également d'informer sur leur modèle de développement. Ces districts culturels ont été étudiés de leur création à leur modèle de gouvernance et de financement, en passant par leurs ambitions initiales, leurs fonctions et les acteurs impliqués. Les thématiques dominantes au sein des sites sont variées : si certains sont spécialisés dans un type d'activité précis (la diffusion culturelle à travers les musées pour le quartier des musées de Rouen), la majorité d'entre eux sont des lieux multidisciplinaires regroupant des artistes et des travailleurs créatifs de différents secteurs (art plastiques, art contemporain, design, jeux vidéo, numérique, média). Ces quartiers se distinguent également par leur degré de maturité. Certains quartiers sont relativement anciens et ont atteint un stade de développement important (le Quartier des Spectacles de Montréal), tandis que d'autres sont très récents voir encore en cours de création (Le Bronx Distrito Creativo de Bogota ou le quartier de la Création de Nantes).

Après des études de quartiers créatifs internationaux et nationaux, il apparaissait nécessaire d'étudier la situation francilienne. A l'inverse des autres études de cas, la région Île-de-France n'est pas observée par le prisme d'un quartier précis mais par une observation macro à l'échelle des villes franciliennes.

Présentation des études de cas

- Quartier des Spectacles, Montréal (Canada).
- Quartier des Musées, Vienne (Autriche).
- NDSM, Amsterdam (Pays-Bas).
- Bronx Distrito Creativo, Bogota (Colombie).
- West Kowloon Cultural District, Hong-Kong.
- Quartier des Musées, Rouen (France).
- Approche comparative du Quartier des Olivettes et le Quartier de la Création sur l'Île-de-Nantes, Nantes (France).

Les métropoles étudiées

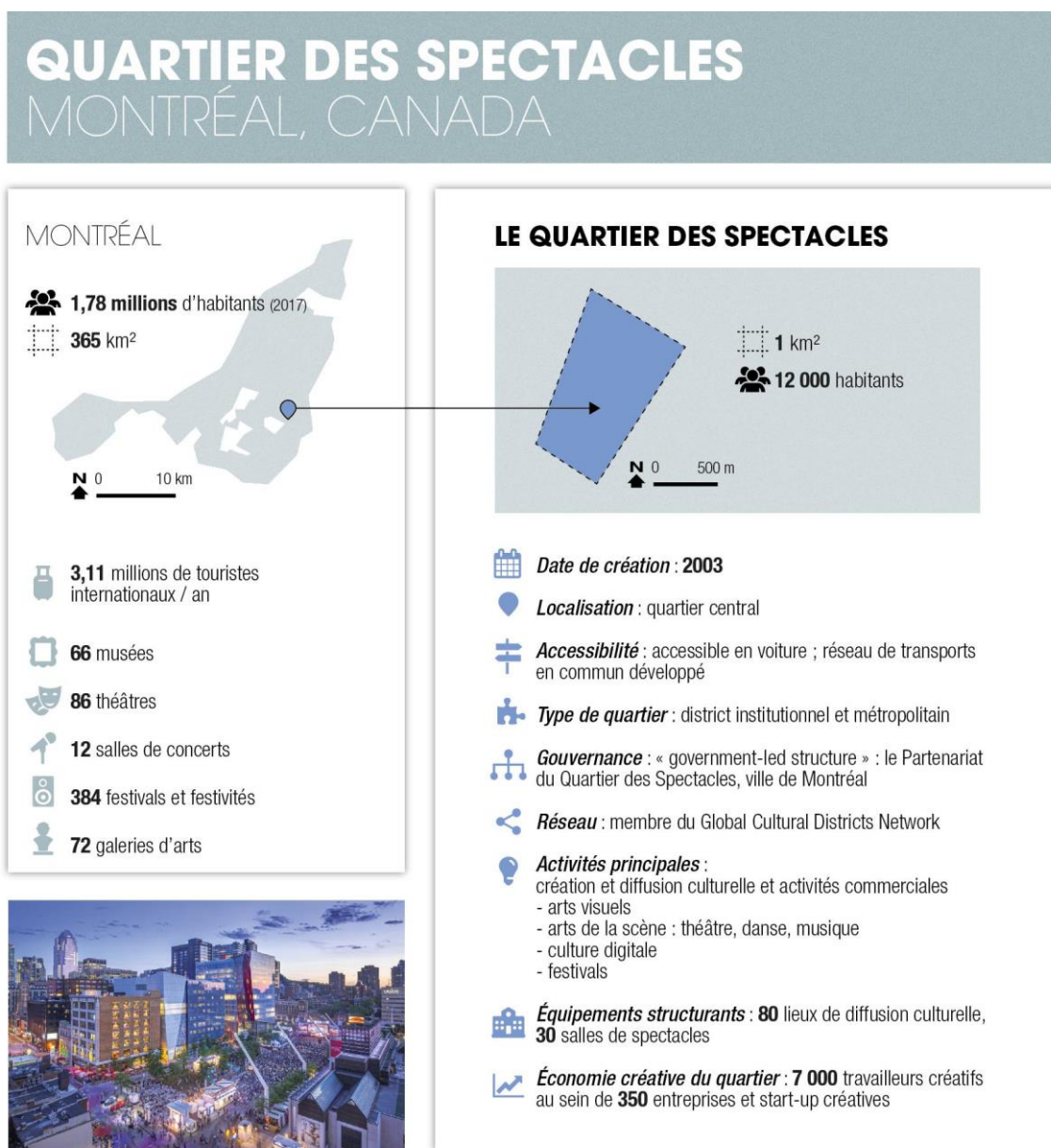


Grille d'analyse

Les sept études de cas ont été observées selon une grille analytique commune, pouvant être adaptée selon le QCC. Après une présentation générale du territoire et des grandes caractéristiques du QCC sous forme de fiche-identité (date de création, contenu et missions, équipements structurants, etc.), les quartiers sont étudiés de façon plus approfondie :

- L'histoire du quartier : le quartier était-il en déclin avant la création du QCC ? Est-ce qu'il s'agit d'un quartier historiquement culturel ?
- L'ambition initiale et le processus de création du quartier : est-ce un quartier créé spontanément ou impulsé par une volonté extérieure ? Quels sont les principaux objectifs recherchés par le quartier créatif ?
- Les projets de revitalisation urbaine liés : quelles sont les stratégies de promotion du territoire (travaux de revitalisation, opérations de communication) ?
- Le contenu, les principales activités et équipements culturels du quartier : quelles sont les missions du quartier ? S'agit-il d'un quartier principalement tourné vers des activités de diffusion ou de production culturelle ? Dans quelle mesure et comment le quartier est-il animé ?
- Les retombées économiques du lieu : comment le quartier parvient-il à créer de la valeur économique ?
- Les acteurs, le mode de gouvernance et les financements : quels sont les acteurs impliqués dans le projet ? Comment s'organise la gouvernance et le financement du lieu ?
- Perspectives : quelles sont les perspectives futures du projet et ses limites ?

3.2 Quartier des Spectacles, Montréal (Canada)



Inauguré en 2003, le Quartier des Spectacles de Montréal est fréquemment présenté comme l'exemple emblématique des quartiers culturels et créatifs et constitue une offre touristique majeure de la ville de Montréal. Ce projet répondait dès sa conception à une double problématique : revitalisation de certains espaces d'une part et positionnement comme ville créative d'autre part. Après des décennies marquées par une dévalorisation du quartier, Montréal a su capitaliser autour du terreau culturel existant afin de créer un écosystème créatif. Une quinzaine d'année de développement ont permis au Quartier des Spectacles d'atteindre un stade de développement majeur. Il regroupe désormais les principales caractéristiques des districts culturels : lieux de production et de diffusion culturelle, événementiel culturel riche et concentration de travailleurs issus du milieu culturel et créatif. Au-delà de cette importante concentration, le Quartier des Spectacles est réputé pour l'extrême diversité des activités et secteurs présents.

Plus largement que le Quartier des Spectacles, la ville de Montréal est reconnue pour son dynamisme culturel. Les théâtres, cinémas, scènes musicales font partie intégrante du paysage urbain depuis le 19^{ème} siècle. La ville a perçu le potentiel de la culture pour ses habitants, ainsi que pour son rayonnement international. Les politiques publiques de soutien au milieu créatif et aux divers quartiers créatifs de la ville se sont donc multipliées, faisant de Montréal une ville à l'image internationale de ville créative.

Histoire du quartier : un terreau culturel existant

La création d'un district thématique autour de la culture et de la créativité sur l'ancien quartier "Faubourg Saint-Laurent" n'est pas une conséquence du hasard. Dès le début du 19^{ème} siècle, les premiers équipements culturels (cabarets, salles de spectacle ...) voient le jour. Premier édifice culturel, le théâtre Gesù est inauguré en 1865, suivi par le Monument-National, le théâtre Saint-Denis ou encore le cinéma Impérial. Ce sont ensuite les grands cabarets de l'époque qui s'installent dans le quartier et rencontrent un important succès. Toutefois, la crise économique de 1929 affaiblit l'image de Montréal comme ville du divertissement et des festivités. Par ailleurs, la présence d'importants réseaux de prostitution vaut à ce quartier l'appellation de *Red Light District*, et s'est accompagnée d'importants problèmes de sécurité et de difficultés sociales (consommation de drogues dans les espaces publics notamment) conduisant progressivement à une fuite des commerces et des activités de services traditionnellement implantées. Le nombre d'espaces vacants a considérablement augmenté en quelques décennies, rendant le quartier peu dynamique et attractif.

Le Quartier des Spectacles dans sa phase de déclin (Canada)



© Partenariat de Quartier des Spectacles

Cette phase de déclin démographique et socioéconomique s'estompe durant la seconde moitié du 20^{ème} siècle marquée par des politiques de grands projets urbains et une modernisation du quartier : construction de la Place des Arts en 1963 et du métro en 1966. Le quartier voit également fleurir des équipements tels que des établissements d'enseignement : École Polytechnique, École des Hautes Études commerciales, campus de l'Université du Québec à Montréal. On assiste également à un renouveau culturel. Les années 1960 sont l'âge d'or des cabarets montréalais et de nombreuses infrastructures culturelles modernes s'installent comme la Bibliothèque nationale du Québec, le Théâtre Maisonneuve ou l'Orchestre symphonique de Montréal. Terrains appréciés des artistes alternatifs, les espaces vacants sont appropriés pour l'organisation de festivals, avec le Festival du nouveau cinéma (1971), ou bien le Festival international de jazz de Montréal (1979) et le quartier devient une scène réputée du spectacle montréalais. Enfin, d'autres équipements s'installent plus tardivement, comme le Musée d'art contemporain (1992), la Société des Arts Technologiques (1996), la Cinémathèque québécoise (1997) ou le Club Soda (2000).

L'histoire de ce quartier et sa forte densité culturelle ont conduit à faire naître le projet du Quartier des Spectacles au début des années 2000.

Ambition initiale et processus de création du Quartier des Spectacles

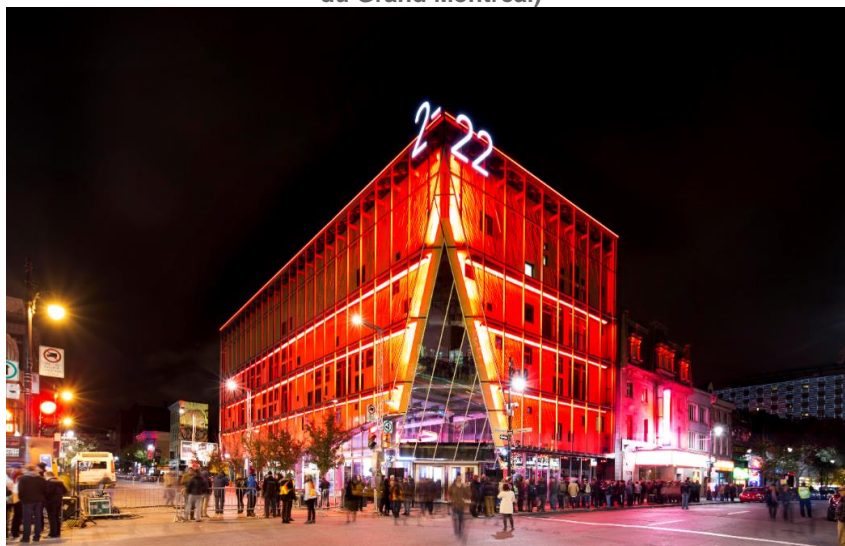
L'idée d'un quartier thématique dédié à la culture émerge véritablement pour la première fois au Sommet de Montréal de 2001. Cette rencontre réunit de nombreux représentants du milieu culturel ainsi que l'Association québécoise de l'industrie du disque, du spectacle et de la vidéo (ADISQ). Le projet naît d'une vision partagée sur le besoin de revitalisation du centre-ville et de dynamisation de l'offre culturelle existante. À l'inverse d'un projet créé de toutes pièces, l'objectif recherché lors de l'étude de faisabilité est bien d'ancrer les institutions culturelles, festivals et artistes déjà présents sur le territoire afin de créer une synergie créative. Cette étude va plus loin en donnant une dimension urbanistique au projet et propose des actions concrètes telles que l'amélioration de l'éclairage public, des trottoirs ou bien la création d'un espace dédié à l'organisation de festivals. Les retombées économiques potentielles sont importantes, et ce projet est présenté comme un élément majeur pouvant renforcer le potentiel de Montréal comme métropole culturelle.

Des travaux de revitalisation majeurs et une stratégie marketing forte

Ce projet s'est matérialisé avec plus d'intensité à partir de 2007, lorsque la ville de Montréal ainsi que les gouvernements provinciaux et fédéraux se sont engagés financièrement à hauteur de 147 millions de dollars canadiens. Au-delà d'un projet culturel, le Quartier des Spectacles est un projet urbain et métropolitain visant à transformer en profondeur le quartier. Marqué par le passé du *Red Light District* et des années de déclin, la ville de Montréal devait dans un premier temps penser la revitalisation de cet ensemble urbain. Un travail d'envergure a ainsi été mené sur les espaces publics et les aménagements urbains. Pour cela, de nombreux chantiers ont été inscrits dans les différents programmes particuliers d'urbanisme (PPU).

Les premiers efforts se sont concentrés autour de la réhabilitation de sites clés situés dans le Quartier des Spectacles mais touchés par l'occupation de populations marginales (drogués et prostitués). Le croisement entre la rue Sainte-Catherine et le Boulevard Saint-Laurent est un exemple de projet de requalification urbaine. Les projets d'espaces publics, de voiries ainsi que les projets immobiliers comme celui de l'Édifice 2-22, ont contribué à une transformation du site et de ces usages.

Le 2-22, édifice culturel qui abrite la Vitrine (organisme qui présente l'offre culturelle du Grand Montréal)



© Partenariat du Quartier des Spectacles

La création des huit places publiques est également un élément phare du Quartier des Spectacles. Elles sont à la fois des éléments de convivialité mais aussi des sites extrêmement fonctionnels pour l'organisation d'événements culturels. Les places publiques sont devenues des éléments totems de ce quartier culturel et créatif et reflètent le caractère complet de la stratégie du QDS. L'exemple de la Place des Festivals est particulièrement intéressant. Si cette place a initialement été pensée pour l'accueil de grands festivals, le Partenariat du Quartier des Spectacles (PQDS) a réfléchi à l'utilisation de celle-ci en dehors des périodes de festivités. Le caractère modulable des usages de la place des

Festivals a nécessité l'installation de mobiliers urbains flexibles. Les bancs peuvent, par exemple, être déplacés et forment différents modules afin de changer la configuration de la place en fonction de l'évènement. Par ailleurs, les infrastructures permettent souvent une double-utilisation. Les immenses structures d'éclairage servent par exemple de structures d'ancrage des enceintes et haut-parleurs pendant les festivals. De la même façon, le projet culturel *21 balançoires* utilise les cadres des vitrines afin d'y accrocher des balançoires et de participer à l'animation du lieu. Concernant les matériaux au sol de la place des Festivals, ces derniers ont également été réfléchis attentivement afin d'apporter une dimension environnementale à travers l'utilisation de pavés de béton.

Place des Festivals du Quartier des Spectacles de Montréal (Canada)



© Partenariat du Quartier des Spectacles

Deux autres préoccupations urbanistiques ont été au cœur de la stratégie de développement du Quartier des Spectacles : l'accessibilité du quartier par les transports en commun et la mise en convivialité à travers des rues rendues piétonnes. La question de l'accessibilité à un quartier culturel et créatif est prégnante. Le Quartier des Spectacles, quartier central mais autrefois enclavé, s'est progressivement ouvert à l'extérieur avec l'arrivée du métro montréalais en 1966 (8 stations actuellement au sein du périmètre du QDS), ainsi que la multiplication des lignes et arrêts de bus. Par ailleurs, un enjeu majeur du quartier est la piétonisation, présentée comme un élément de renforcement de la convivialité. La multiplication des grandes places publiques, la réduction de l'Avenue du Président Kennedy et du Boulevard Maisonneuve afin d'agrandir les trottoirs mais également la piétonisation de la rue Sainte-Catherine durant la période estivale (de mai à septembre) sont des projets mettant au premier plan le piéton dans l'espace public.

Parallèlement à ces chantiers, le Partenariat s'est lancé dans une mission portant sur l'identité du Quartier des Spectacles. Dans la lignée de la culture américaine travaillant énormément sur les stratégies de *branding* des quartiers culturels, le quartier désirait se doter d'une signalétique singulière et facilement reconnaissable. Projections architecturales, signature lumineuse rouge au sol rappelant l'ancien *Red Light District* et parcours lumière sont autant d'éléments participants à la mise en scène du quartier et à son esthétisation. Les stratégies de *branding* ont également contribué à faire du Quartier des Spectacles une marque.

Densité et diversité culturelle au Quartier des Spectacles

Le Quartier des Spectacles de Montréal est réputé pour la concentration de ses activités et infrastructures culturelles, regroupées dans 1 km² en plein centre de la métropole. Le QDS se compose d'environ 80 lieux de diffusion culturelle, 450 entreprises culturelles, 7000 emplois liés à la culture,

8 places publiques animées et accueille une centaine de spectacles par mois. Il se démarque principalement par la diversité de son offre : à la fois lieux de production, de diffusion culturelle, c'est également un pôle d'activité reconnu des industries culturelles et créatives.

Équipements

Quartier historique des salles de spectacle, celles-ci sont encore très présentes et structurent l'activité du district. On peut notamment citer les salles de spectacle Le Balcon, le Gesù ou bien le MTELUS. D'autres institutions culturelles d'ampleur sont également situées dans ce district. Les musées et galeries (Musée d'art contemporain de Montréal, le Centre de l'image contemporaine VOX, le Belgo), le Wilder Espace Danse, la Maison Symphonique, la Société des arts technologiques ou bien encore la grande Bibliothèque de Montréal, sont autant d'infrastructures culturelles emblématiques du QDS. On retrouve également des lieux de créations artistiques telles que le CIRCA (centre d'artistes autogéré), le centre de création des 7 doigts ou bien l'espace Aline Letendre du Gesù qui accueille des ateliers et des résidences d'artistes.

Parallèlement à ces équipements culturels, le Quartier des Spectacles a su attirer des établissements de l'enseignement, avec la présence de l'Université du Québec à Montréal (UQAM) et une multitude d'entreprises liées aux industries culturelles et créatives. Constitutives des quartiers culturels et créatifs, les ICC accentuent le dynamisme économique du Quartier des spectacles. En plein essor, l'économie créative concentre une part relativement importante des emplois à Montréal, 7 000 travailleurs en sont issus. Ces entreprises créatives se concentrent majoritairement dans les secteurs des arts visuels, comme l'Office national du film du Canada, des jeux vidéo et du design. Fab-lab, incubateurs (MT Lab) et accélérateurs de *start-up* (Maison Notman) participent également désormais à l'écosystème économique du quartier.



Le Quartier des spectacles se veut également quartier de vie et d'animation. Ainsi, à l'instar de nombreux quartiers culturels et créatifs, la présence d'activités commerciales et de lieux de divertissements (bars, cafés, restaurants) se sont multipliés au sein du Quartier des Spectacles.

Événementiel et animation du quartier

Au-delà des équipements et infrastructures que l'on retrouve dans un quartier, un point essentiel de la réussite et de l'effervescence du quartier s'illustre par sa capacité d'animation. Ce district culturel est extrêmement dynamique, on y retrouve en effet une quarantaine de festivals par an, ainsi qu'une variété d'autres événements culturels. Parmi les festivals organisés dans le Quartier des Spectacles, certains ont véritablement adopté une dimension internationale, tel que le Festival du Rire, le Festival Montréal complètement cirque ou bien l'événement Luminothérapie. D'autres événements, organisés à l'échelle locale, animent tout au long de l'année ce district culturel. Aux Jardins Gamelin sont organisés, par exemple, des samedis Salsofolie, des projections de films, des soirées karaoké ou bien encore des événements pour les enfants. La qualité et la fréquence de la programmation culturelle peuvent constituer des éléments importants de la transformation de l'image d'un quartier. À l'exemple des Jardins Gamelin, qui étaient occupés par des dealers et prostituées, la revitalisation du lieu ainsi que son animation quasi-constante ont impulsé une transformation et un changement d'usages.

Les Jardins Gamelin au Quartier des Spectacles, après leur réhabilitation (Canada)



© Martine Doyon

D'importantes retombées économiques

L'image de Montréal comme métropole créative internationale ainsi que l'inauguration du Quartier des Spectacles ont largement impacté l'économie montréalaise. Le Quartier des Spectacles a publié une étude en 2018, réalisée par Altus, sur les retombées économiques et immobilières du district. Selon cette étude, le développement de ce projet d'aménagement culturel a généré 2,2 milliards de dollars. Plus précisément, les salles des spectacles ainsi que les festivals constituent deux pôles majeurs des retombées économiques. Selon l'Observatoire de la culture et des communications du Québec, en 2017, les retombées monétaires des salles du Quartier des Spectacles dues à la vente de billets pour les représentations de spectacle ou concert s'élèvent à 79 millions de dollars canadiens. De leur côté les festivals représentent également une part importante de l'économie de la ville. Les recettes touristiques auraient doublé en 5 ans à la suite de l'organisation de ces premiers événements sur la Place des Festivals²⁷. Le Festival international de Jazz de Montréal, qui est l'événement touristique numéro 1, aurait contribué pour 48,5 millions de dollars de valeur ajoutée pour l'économie du Québec.

D'un point de vue immobilier, deux phénomènes peuvent être observés. Entre 2006 et 2015, la ville a enregistré une augmentation de la population vivant au sein de ce quartier culturel et créatif (de 6 000 à 12 000 habitants)²⁸. Par ailleurs, l'étude sur les retombées économiques et immobilières du Quartier des Spectacles témoigne de l'augmentation du prix du foncier. La valeur des terrains a en effet augmenté de plus de 20 % depuis 2007.

Acteurs, gouvernance et financements

La municipalité de Montréal crée en 2003 le Partenariat du Quartier des Spectacles, une organisation à but non-lucratif. Cette organisation se compose des représentants des milieux de la culture, de

²⁷ Deschenes Claude, Tous pour un. Quartier des Spectacles, 2018

²⁸ idem

l'immobilier et des affaires et s'appuie sur de nombreux partenaires comme le gouvernement du Québec. Créé initialement avec vingt membres parties prenantes, le Partenariat regroupe aujourd'hui une soixante de membres.

Le Partenariat a été dans un premier temps mandaté par la ville pour gérer la promotion et l'animation du quartier par l'organisation d'événements culturels gratuits dans les espaces publics tout au long de l'année. Cette organisation opère également les places publiques, sur lesquelles sont organisés les principaux événements culturels et festivals du quartier. Elle a de fait une fonction de gestion du calendrier des événements et festivals ainsi qu'un rôle de support logistique pour la tenue des festivals.

Le modèle de gouvernance *government-led* (cf. paragraphe 2.1.2) du district est assez développé. Le Partenariat se compose d'un comité de direction ainsi que de six comités actifs dédiés à des problématiques précises : audit ; gouvernance et éthique ; programmation ; lumière ; marketing et communication ; salles de spectacle. Le Partenariat tente également de renforcer ces relations avec les habitants locaux, à travers l'organisation de comités consultatifs.

Sur le plan financier, le Quartier du Spectacle a bénéficié de 147 millions de dollars canadien accordés par la ville grâce à un financement provincial et fédéral pour sa création et son développement. Depuis 2018, la ville de Montréal attribue 6,5 millions de dollars canadiens au Partenariat afin de réaliser ses diverses missions (promotion du quartier, programmation culturelle, responsabilités d'exploitation durant les festivals, entretien des espaces publics ...). Par ailleurs, deux autres sources mineures de financement sont les frais d'inscriptions pour les entreprises désirant devenir membre du Partenariat ainsi que les revenus retirés des prêts d'équipements pour les festivals.

Limites et perspectives

Ce modèle très avancé de districts culturels, ne peut toutefois être reproduit à l'identique, certains aspects de sa réussite étant liés au contexte local : offre culturelle déjà riche, ville innovante, gouvernance collégiale et financements publics importants.

Par ailleurs, les critiques à l'égard du Quartier des Spectacles sont nombreuses. Dans un premier temps, le quartier est parfois accusé d'avoir perdu son âme artistique au profit d'une stratégie de marketing urbain, en devenant un quartier de divertissement davantage qu'un quartier de la création. On observe d'importants phénomènes de gentrification. L'attractivité du quartier a contribué à l'engouement des promoteurs. Ce sont de nombreuses tours et condominiums haut de gamme qui se sont construits depuis les années 2010. Malgré les objectifs de mixité sociale, les prix des logements sont très élevés. De la même façon, des acteurs ont profité de l'attractivité auprès de classes sociales supérieures ainsi que des touristes pour implanter un certain type de commerces et de restaurants. Ces nouvelles activités ne correspondent pas nécessairement aux besoins des populations initialement présentes sur le territoire. De fait, le quartier a perdu de sa dimension de quartier résidentiel pour les Montréalais et le sentiment d'appartenance s'amoindrit. Par ailleurs, l'engouement des promoteurs pour les grandes opérations immobilières semble également avoir contribué à faire fuir une partie des artistes originels du site. Une volonté politique plus forte ainsi que des interventions ciblées auraient été nécessaires pour ancrer ces travailleurs indépendants dans le quartier.

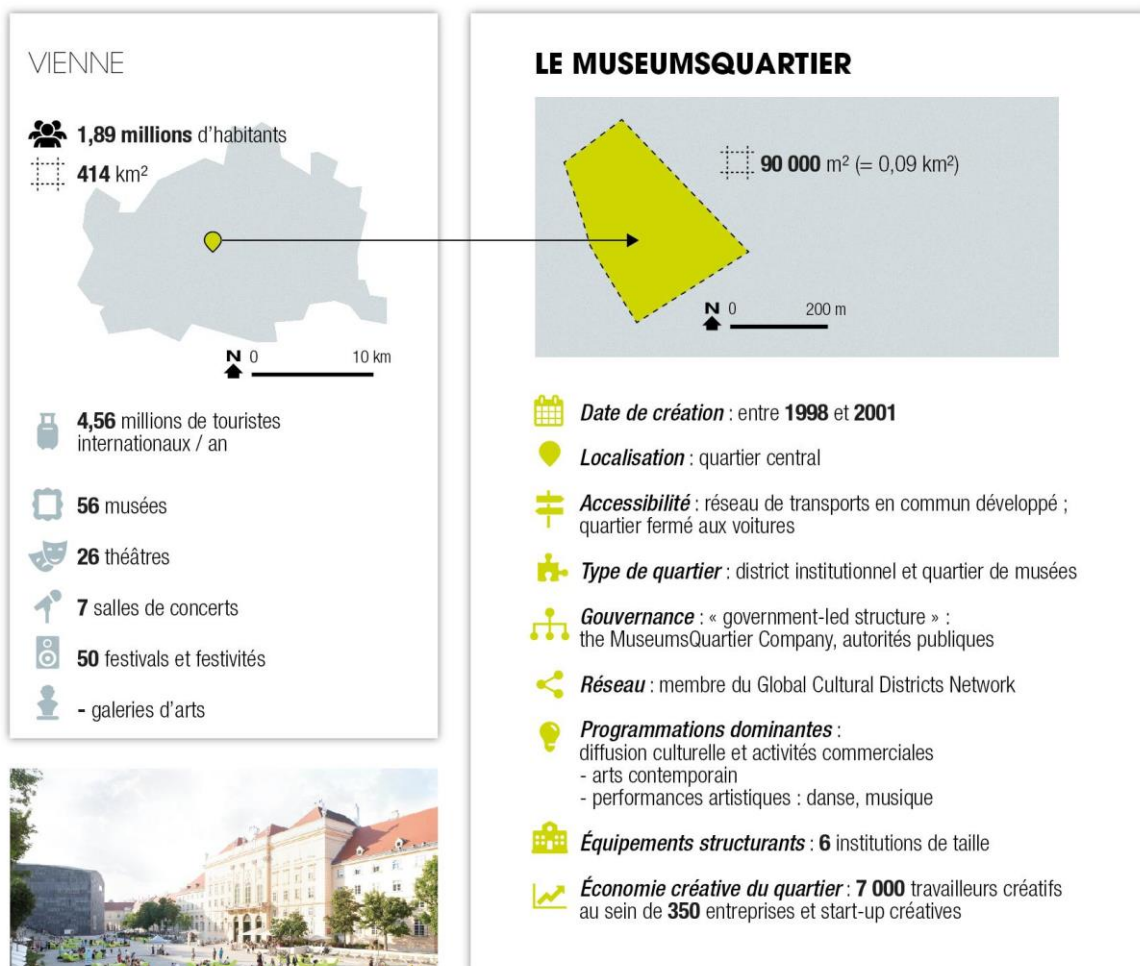
Enfin, le Quartier des Spectacles est un district créatif relativement ancien, ayant déjà une vingtaine d'années d'existence. Ce quartier reflète les modèles d'aménagement de l'époque, les tendances à la spectacularisation des villes et les mégaprojets urbains. Cependant, on remarque ces dernières années une tendance aux projets de taille plus modestes, intégrés dans le tissu urbain et plus respectueux de l'environnement. Un projet d'une si grande ampleur et aussi gourmand en énergie, ne serait peut-être plus envisageable aujourd'hui à l'heure de la sobriété énergétique, de l'urbanisme frugal et des objectifs de zéro artificialisation nette des sols.

Pour aller plus loin

- Deschenes Claude, Tous pour un. Quartier des Spectacles, 2018
- Site du Quartier des Spectacles

3.3 MuseumsQuartier, Vienne (Autriche)

LE MUSEUMSQUARTIER VIENNE, AUTRICHE



Le MuseumsQuartier (MQ) de Vienne est un complexe culturel inauguré en 2001. S'étendant sur une superficie de près de 90 000 m² en plein centre-ville, il s'agit d'un des plus grands complexes culturels au monde. Ce quartier des Musées a été créé dans les anciennes écuries impériales. Réputé auprès des touristes internationaux, sa spécificité tient dans le mélange des styles : l'art baroque autrichien des écuries juxte le style contemporain des musées Mumok et Léopold. Le MQ accueille aujourd'hui une soixante d'institutions culturelles très diverses, des entreprises culturelles ainsi que des activités commerciales. Ce lieu est progressivement devenu un espace de vie et de sortie privilégié des habitants locaux.

Histoire du site et processus de création du MuseumsQuartier

Le MuseumsQuartier de Vienne se situe dans le 7^{ème} arrondissement de la ville et plus précisément dans l'enceinte de l'ancien « forum impérial », un quartier historique de Vienne qui s'est construit une

identité culturelle dès le 18^{ème} siècle autour des écuries impériales, des palais Hofburg et New Hofburg et des Musées d'Histoire de l'Art et d'Histoire naturelle.

Il existe traditionnellement en Autriche un fort attachement à la culture, et des liens étroits entre culture et politique. C'est ainsi qu'à la fin des années 1990, le gouvernement autrichien fait entendre la réaffirmation du rôle de la puissance publique dans le secteur culturel à travers un renforcement des structures dédiées à la culture, aux arts et aux sciences. En outre, des réflexions étaient menées sur le renforcement de l'identité culturelle du quartier autour des deux musées existants. Le projet de création d'un quartier des musées, ouvert au public pour favoriser la circulation et l'animation du lieu, répondait à ces enjeux. Le gouvernement autrichien crée ainsi en 1990 une fondation, la MuseumsQuartier Company, ayant en charge différentes missions dont la planification et la construction de ce district culturel.

Un choix architectural intéressant : entre conservation du patrimoine et constructions modernes

Situé pour partie dans les anciennes écuries royales, les questions de patrimonialisation sont prégnantes au MQ. Face aux enjeux de revitalisation de l'ensemble baroque, le choix architectural s'est porté vers un positionnement intéressant : conservation de l'ancien et intégration de la nouveauté. L'enjeu principal était de ne pas perdre l'identité originelle du lieu. Si cela a cristallisé les opinions et a ravivé de nombreux débats, le projet a tout de même abouti. Trois constructions contemporaines principales ont été réalisées : le Museum moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien (mumok), le Leopold Museum ainsi que le Kunsthalle Wien. L'architecture de ces premiers est particulièrement célèbre : le mumok est un bloc monolithique en basalte, le Leopold Museum quant à lui est un cube en calcaire blanc de 5 400 m². La cohabitation de deux styles architecturaux fonctionne particulièrement au MQ et constitue l'élément fondamental de l'identité de ce district culturel.

Mumok (Vienne, Autriche)



© Rainer Mirau

Leopold Museum (Vienne, Autriche)



© Leopold Museum

Un complexe culturel contemporain

Le MQ est l'un des plus grands complexes au monde et regroupe une soixante d'institutions culturelles. Ces dernières mettent à l'honneur différentes disciplines artistiques : beaux-arts, architecture, cinéma, théâtre, mode, danse, photographie, arts numériques et médias. Le MQ propose ainsi une offre culturelle très large. On retrouve plusieurs institutions culturelles de taille importante et principalement tournées vers la diffusion culturelle et artistique : le Mumok, le Leopold Museum, le Kunsthalle Wien (photographie et filmographie contemporaine), le Centre d'exposition et de recherche en architecture, le musée des enfants ZOOM, le Tanzquartier Wien (centre dédié à la danse), le théâtre Dschungel et la Hall E + G.

Plan du MuseumsQuartier de Vienne (Autriche)



© MuseumsQuartier

- **Leopold Museum** : musée qui possède une importante collection d'œuvres de l'Art nouveau viennois, dont la plus grande collection des œuvres de l'expressionniste Egon Schiele. C'est le musée le plus visité du Museumsquartier.
- **Mumok** : musée d'art moderne, le mumok possède près de 9 000 œuvres dans sa collection (tableaux, sculptures, photos, vidéos, etc.). Ce musée met principalement à l'honneur l'art des 20^{ème} et 21^{ème} siècles à travers une importante collection d'œuvres cubistes, futuristes, surréalistes mais aussi de *pop art*.
- **Halle E+G** : salles où sont présentées divers spectacles et performances artistiques : musique, danse, théâtre. Lieu privilégié lors de certains festivals, les Halle E + G peuvent également accueillir des conférences, galas et congrès d'entreprises.

S'il est réputé pour ses équipements de diffusion culturelle, le MuseumsQuartier dispose également d'une dimension de production artistique. Bureaux, espaces de travail, ateliers et résidences d'artistes sont à la disposition des travailleurs créatifs. Ces espaces se concentrent principalement au sein du Quarter 21 :

- **Quarter 21** : créé en 2002, cet espace créatif de 7000 m² se décrit comme une plateforme d'actions modulables d'accueil pour les petites institutions indépendantes. Ce lieu apporte une dimension complémentaire à l'offre culturelle proposée dans les musées du district. Le Q21 accueille une cinquantaine d'initiatives temporaires, organisations et agences. Le programme « Artists-in-Residence », créé en 2002 offre l'opportunité à des artistes de vivre et travailler au quartier des Musées. Ils sont déjà 400 à avoir pu bénéficier de ce programme.

Un lieu de vie dynamique et apprécié

La volonté était de faire du MuseumsQuartier un district réputé pour son offre et sa production créative mais également d'en faire un lieu de vie fréquenté par les habitants Viennois ainsi que par les touristes. D'importantes réflexions ont été menées sur la convivialité des espaces publics. Tout d'abord, ce district demeure un lieu gratuit et ouvert au public. En effet, seuls les musées et autres institutions culturelles sont payantes, les espaces publics au sein des enceintes du MQ étant accessibles à tous.

La place principale du MQ est devenue au fil des années une place très appréciée où viennent se détendre les habitants de la capitale. La convivialité de ce lieu a notamment été renforcée par l'introduction d'un mobilier urbain coloré, qui est devenu une véritable signature de ce quartier créatif.

Image du mobilier urbain du MuseumsQuartier de Vienne (Autriche)



© Udo Titz

D'autres espaces sont particulièrement appréciés des visiteurs, comme la terrasse panoramique du Leopold Museum, appelé MQ Libelle, qui accueille parfois des expositions ou installations lumineuses et sonores. Le MQ propose également de l'art hors-les-murs avec les « passages thématiques » mettant à l'honneur la littérature (LITERATURpassage), le street-art ou encore la bande-dessinée (KABINETT).

La volonté de devenir un lieu de vie a également conduit l'organisation en charge du MQ à introduire des activités marchandes en complément des bâtiments dédiés à la culture. Quelques restaurants et cafés se sont ainsi installés dans les parties baroques du site (Café Leopold, bar Kantine, etc.)

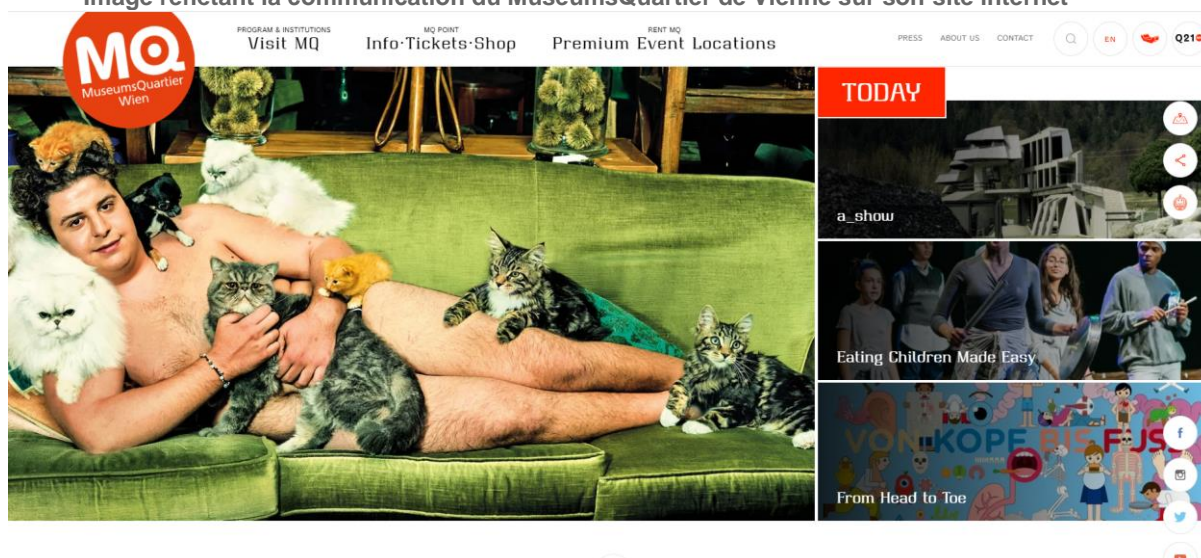
Dans un désir d'animation des espaces publics et du quartier, de nombreux événements culturels ouverts au public sont organisés. L'animation est principalement tournée vers l'organisation d'événements musicaux comme des festivals et des concerts en plein-air : Electric Spring, Wiener Symphoniker, concerts durant le Sommer im MQ et le Winter im MQ. La vie du district est également rythmée par la MQ Vienna Fashion Week, des séances de cinéma plein-air, de multiples performances artistiques de danse, de théâtre, ainsi que par des cours et workshops. Depuis 2019, les visiteurs ont aussi la possibilité de participer à une *escape room* réalisée par une artiste autrichienne.

Stratégie promotionnelle et touristique

Autre ressort de l'attractivité, la question de l'accessibilité et de la visibilité du quartier culturel et créatif est centrale. Le MQ, quartier central, est correctement relié au reste de la ville, par une bonne connexion au réseau de métro, tramway et bus.

Par ailleurs, comme à l'image du Quartier des Spectacles de Montréal, les stratégies de marketing et de *branding* ont permis de créer une véritable marque autour de la dénomination MuseumsQuartier. Le MQ a fait le choix d'une communication nouvelle et décalée. L'objectif principal est de rompre avec l'image classique des constructions baroques et de montrer que le MQ est plus qu'un regroupement de musées contemporains.

Image reflétant la communication du MuseumsQuartier de Vienne sur son site internet



© page d'accueil du site internet du MQ

Si ce district culturel est apprécié des Viennois, les stratégies de développement et de communication visent aussi bien les touristes. Le MuseumsQuartier de Vienne est devenu une attraction touristique majeure du pays. Ce sont chaque année environ 4,5 millions de visiteurs recensés sur l'entièreté du site²⁹. Afin de faciliter la venue de touristes, le Leopold Museum, le mumok ainsi que la Kunsthalle sont devenus partenaires du Vienna Pass, qui offre un ticket groupé pour différents sites touristiques de la ville. Le MQ a également développé différentes offres de visites organisées. Les touristes peuvent ainsi participer à des visites du KaiserQuartier, du MuseumsQuartier et des coulisses du Q21.

Acteurs, gouvernance et financements

Le quartier des musées de Vienne reste un quartier institutionnel, majoritairement géré par la sphère publique. Ce projet a été initié par le gouvernement autrichien et bien qu'il ait été délégué à la MuseumQuartier Development Company (MQ E+B), le gouvernement local et national restent étroitement liés au district.

La MQ E+B est une organisation privée à but non-lucratif, qui est toutefois détenue à 75 % par la République d'Autriche et à 25 % par la ville de Vienne. Elle dispose d'une variété large de missions. Elle est responsable de la gestion des installations, de la gestion commerciale du lieu (locations et contrats des magasins, restaurants), du marketing autour du MQ, des événements organisés dans les espaces publics ainsi que du développement économique du site.

En termes de gouvernance, chaque institution du quartier est indépendante sur le plan économique et programmatique. Elles disposent chacune de leur propre conseil d'administration, qui participe à la MuseumsQuartier Development Company. D'autre part, le district dispose d'un conseil consultatif de huit membres, où siège le personnel des administrations locales et nationales, des entreprises locales et deux membres du personnel de la MQ E+B.

Une des particularités du MuseumsQuartier réside donc dans le fait qu'aucune organisation spécifique n'ait été créée afin de gérer et d'unifier la programmation culturelle du site. L'ensemble des acteurs tente de proposer une programmation riche, variée et de qualité afin d'attirer un maximum de visiteurs. La coopération entre les organisations est ainsi souvent limitée et une certaine défiance est perceptible entre des organisations à la programmation proche.

Le rôle principal de la MuseumQuartier Development Company réside dans sa qualité de gestion des installations et de promotion. Toutefois, ses missions semblent évoluer et le modèle de gestion devient parfois mouvant. On remarque notamment qu'elle intègre progressivement des missions de gestion de la programmation artistique du site. En effet, avec le Quarter21, la société du MQ se laisse le

²⁹ Rapport du MuseumsQuartier, MuseumsQuartier Wien, press information, 2019

pouvoir de contrôler les plus petits espaces de création en choisissant les locataires. Le modèle de gestion du district demeure donc assez hiérarchique avec un rôle décisif de l'État et de la ville.

Le financement de ce quartier culturel repose principalement sur des fonds publics³⁰

- 145 millions d'euros du gouvernement national et de la ville de Vienne pour la construction du site : réhabilitation de l'ensemble baroque et constructions neuves.
- 6 millions d'euros de chiffre d'affaire annuel.
- Poste de dépense le plus important : gestion des espaces publics.
- Coûts de fonctionnement financés par le gouvernement national.
- Le Q21 et la programmation dans les espaces extérieurs sont financés par les revenus de la billetterie, les marchandises, les revenus des locations de salles ainsi que les sponsors privés.
- 14.5 millions d'euros de subventions publiques annuelles sont accordées aux différentes institutions culturelles³¹.

Limites du projet et perspectives futures

Les questions de mode de gestion au MuseumsQuartier sont très fortes. Ce district culturel reste fortement hiérarchique, avec une large part d'autonomie laissée au gouvernement national malgré le fait que la MuseumsQuartier Company soit une entité indépendante. La MQ E+B, par un certain mécanisme, parvient à avoir un droit de regard sur les institutions qui s'implantent au sein du district. Si les organisations culturelles sont elles aussi indépendantes, la majorité d'entre elles est financée directement ou indirectement par l'État ou la ville, ce qui pose la question de la liberté de création pour les artistes et de leur niveau d'autonomie.

Pour aller plus loin :

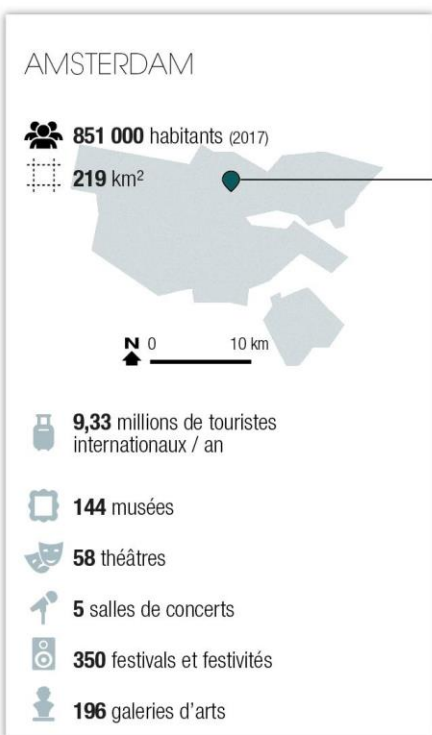
- Site internet du MuseumsQuartier : <https://www.mqw.at/en/>

³⁰ Doerer James, Marazuela Anna Kim, Governance models for cultural districts, Global Cultural Districts Network (GCDN), 2018.

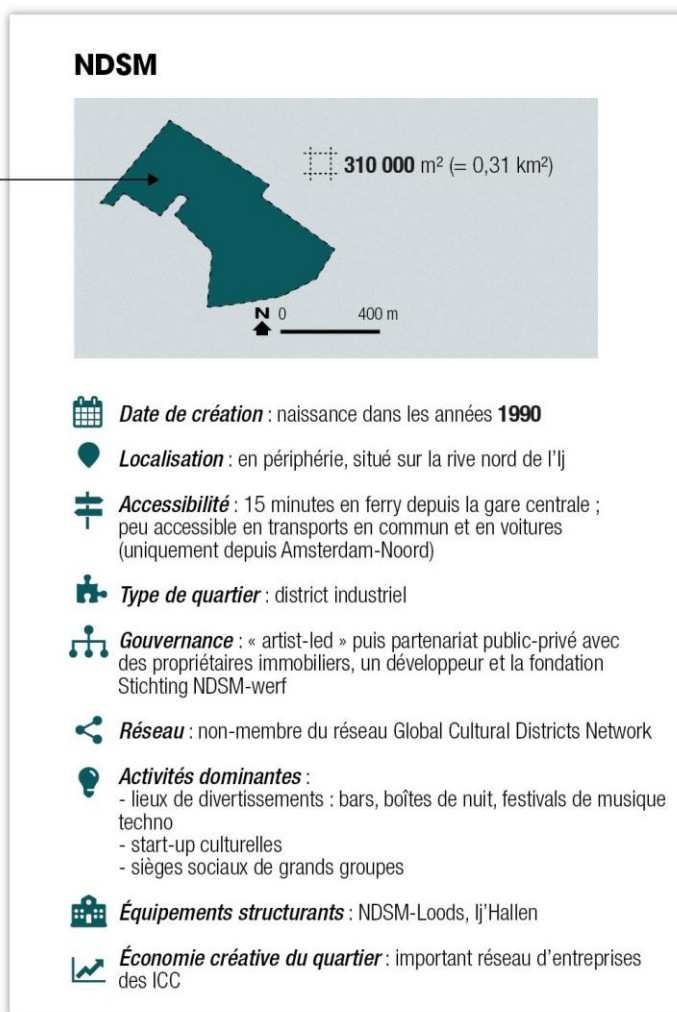
³¹ Roodhouse Simon, Mokre Monica, The MuseumsQuartier, Vienna: An Austrian Cultural Experiment, *International Journal of Heritage Studies*, 2004

3.4 NDSM, Amsterdam (Pays-Bas)

NDSM AMSTERDAM, PAYS-BAS



© site internet ndsm.nl



© L'INSTITUT PARIS REGION, 2020
Sources : Données ville : World Cities Culture Report, WCCF, 2018 ;
Données quartier : L'Institut Paris Region



Ancien site de chantier naval, le quartier de NDSM, situé sur l'autre rive du fleuve (l'IJ), est un lieu central de la vie culturelle amstellodamoise. Ce quartier dispose d'une offre totalement différente du Museum Quarter, quartier culturel institutionnel de la ville d'Amsterdam. Progressivement investis par des squats d'artistes alternatifs dans la fin des années 1990, ce lieu devient réputé pour l'organisation de grands événements et de soirées de musiques électroniques. Si le quartier n'est aujourd'hui plus géré uniquement par les artistes, mais conjointement entre la fondation NDSM Stichting-Werf et la municipalité d'Amsterdam, il a conservé son authenticité et son atmosphère alternative voir apocalyptique.

Histoire du quartier de NDSM et émergence d'un quartier culturel et créatif

Situé dans Amsterdam Noord, ce quartier est un ancien chantier de l'entreprise de construction navale NDSM. La fin des activités au début des années 1980 marque une nouvelle ère pour cette friche

industrielle. Le lieu est laissé à l'abandon dans un premier temps, sans projet de développement urbain de la ville. Cela permet aux artistes d'y installer spontanément leurs activités et d'obtenir gratuitement de vastes espaces de création. De plus, l'éloignement des habitations rend possible l'organisation d'importants événements musicaux. Âge d'or de la musique techno, les premières soirées et festivals y sont organisés. Face à l'ampleur de ces occupations illégales, la ville est contrainte d'intervenir et d'encadrer ces activités. La municipalité fait appel au développeur BMB Ontwikkeling, ainsi qu'à des aménageurs afin de réhabiliter et développer cet espace. L'ambition initiale est d'encadrer les occupations artistiques du territoire, de développer le site, tout en conservant l'aspect brut et industriel, élément identitaire de NDSM. En 2009 est créée la fondation Stichting NDSM-Werf, ce qui marque la naissance officielle du quartier créatif.

Vue du site de NDSM (Amsterdam, Pays-Bas)



© Rapport d'activité Stichting NDSM-Werf 2017



© Flickr

Un site qui conserve son identité industrielle et authentique

Les réflexions de la ville d'Amsterdam sur les projets de revitalisation d'Amsterdam Noord sont assez anciennes mais se sont intensifiées ces dernières années dans un contexte de saturation du centre-ville. La partie Nord de la ville a été présentée comme une opportunité pour la ville d'y développer des activités mais également de libérer du foncier afin de créer des logements. Toutefois, le projet initial n'est pas de dénaturer l'identité de NDSM en transformant cet espace, principalement occupé par des artistes et entreprises créatives, pour en faire un quartier neuf et résidentiel.

Le projet d'aménagement urbain des développeurs et des aménageurs s'est concentré majoritairement sur la partie Ouest du site avec la construction de quartiers résidentiels. En effet, la ville a laissé la partie Est de l'ancien chantier naval aux mains de la Fondation Stichting NDSM-Werf. Les abords du fleuve et l'ancien site des chantiers reste à l'état brut, avec la conservation de bâtiments historiques de l'époque naval. Le quartier de NDSM constitue encore aujourd'hui un lieu privilégié pour l'accueil d'artistes et de start-up du secteur de la création. Le lieu n'a pas perdu de son essence artistique et la présence quasi continue du *street-art* vient renforcer cette identité.

Le street-art à NDSM (Amsterdam, Pays-Bas)



© site Open minded



© Bob Thomas

Un quartier tourné vers la musique et les entreprises culturelles

Le quartier créatif de NDSM propose une offre assez différente de celle du Museum Quarter, le quartier créatif institutionnel d'Amsterdam. Ce dernier regroupe des institutions conventionnelles et de renommée : le Rijksmuseum, le Van Gogh Museum ou encore la salle de concert Concertgebouw. À l'inverse, NDSM ne structure pas son offre autour d'institutions culturelles traditionnelles comme des musées ou théâtres. La majeure partie des équipements créatifs se concentre dans le bâtiment central de l'ancien chantier naval : le NDSM-Loods (ou NDSM-WhareHouse).

- **NDSM-Loods** : ce bâtiment est géré par la fondation Kinetisch Noord. Une grande partie de ce hangar est dédiée au centre d'art (le *Art City*) qui accueille plus de 250 travailleurs créatifs, artistes et artisans, dans plus de 80 espaces de création. On trouve également des salles de spectacle (NDSM Theater, A New Brand Musical), une compagnie de cirque (Circus Kristal) et un laboratoire créatif expérimental (PipsLab). Le reste du bâtiment est destiné aux tournages de films, performances artistiques, expositions et conférences.

Photo de l'intérieur du bâtiment NDSM-Loods (Amsterdam, Pays-Bas)



© NDSM

Au-delà des espaces de créations artistiques et salles de spectacle, NDSM regroupe un nombre important d'industries culturelles et créatives, notamment des agences de marketing, média, publicité, graphisme mais aussi des agences d'architecture et des entreprises spécialisées dans le numérique et la création de logiciels.

Plus récemment, le quartier a accueilli les sièges sociaux de grands groupes tel que GreenPeace, MTV, Red Bull, HEMA ou encore Pernod-Ricard. La présence d'activités de services liées au tourisme renforce également la vie économique du quartier, avec l'installation de divers hôtels haut de gamme, tel que le Double Tree by Hilton Hotel, des restaurants, des bars branchés ainsi que des boîtes de nuit.

L'animation du quartier s'appuie également sur la programmation culturelle hors-les-murs, très dynamique à NDSM. Ce district organise de nombreuses performances artistiques en plein air, festivals de musique et le célèbre marché aux puces Ij'Hallen.

- **Ferrotopia** : installation artistique en plein-air par l'atelier Van Lieshout, en 2018. Performance qui met à l'honneur l'acier et les industries passées.
- **Festivals** : lieu réputé pour la scène musicale et les soirées techno, NDSM accueille de nombreux festivals musicaux. Les festivals DGTL, Pitch, Encore, ADE, Strange Sounds From Beyond, Wicked Jazz Festival et Voltt ont attiré environ 140 000 visiteurs sur le site.
- **Marché aux puces Ij'Hallen** : plus grand marché aux puces d'Europe, organisé à l'intérieur ou en plein-air selon la saison, le marché Ij'Hallen, est devenu une activité touristique à Amsterdam. En 2017, sept marchés en plein air ont été organisés et ont attiré plus de 45 000 visiteurs.

Marché aux puces Ij'Hallen (Amsterdam, Pays-Bas)



© Ij' Hallen

Acteurs, gouvernance et financements

La gestion du quartier créatif de NDSM est complexe de par les différentes visions portées par les acteurs principaux, à savoir la municipalité, l'organisation NDSM Stichting et les travailleurs créatifs.

Initialement, le quartier de NDSM est un regroupement spontané d'artistes. Le modèle de gestion était incertain et mouvant les premières années et aucune organisation n'était dédiée à la gestion du site. La Fondation Stichting NDSM-werf a ensuite été créée en 2009 par la ville d'Amsterdam. Afin d'établir le rôle et les missions précises de chaque acteur, un contrat est signé en 2010, pour une durée de 10 ans. La Fondation se dote depuis de deux missions principales :

- Se faire l'intermédiaire entre les différentes parties prenantes (artistes, propriétaire de l'ancien bâtiment naval, développeur et la ville) dans un esprit de coordination.
- Gérer les espaces extérieurs du quartier au niveau de la propreté et de la sécurité des espaces publics.

La ville dispose quant à elle de certaines compétences dans le quartier, détaillées dans le même contrat. Il était indiqué qu'elle avait une obligation de manager le terrain en adoptant une vision de développement, ce qui comprenait la création de logements. En 2017, la ville déclare toutefois dans un accord qu'elle ne développera pas la partie Est de NDSM pendant les dix années à venir. Ce contrat laisse de fait davantage de place pour la Fondation, qui gère ainsi la programmation culturelle en organisant des projets et activités artistiques dans les espaces publics tout au long de l'année. Toutefois, cette situation est temporaire et les artistes et entrepreneurs culturels qui occupent les lieux depuis une dizaine d'années souhaitent être davantage consultés dans la programmation des occupations futures du quartier.

Concernant le modèle économique de NDSM, la Fondation perçoit différents revenus³² :

- Près de 300 000 euros par an versés par la municipalité au regard de la gestion des espaces extérieurs de l'ancien chantier naval.
- Subvention publique de 300 000 euros versée par le biais du « Plan pour les arts 2017-2020 » de la ville d'Amsterdam, au regard de la mission programmatique de la Fondation depuis 2017. Subvention versée afin que Stichting NDSM-Werf développe un programme artistique ambitieux sur le site (festivals d'art, de médias, d'éducation et d'arts visuels) et qu'elle conclut des partenariats avec des acteurs culturels internationaux.
- La Fondation génère des revenus locatifs importants qui constituent une part importante de leurs revenus. Elle loue le site à des organisateurs externes de festivals. Ces revenus permettent à la Fondation de financer ses coûts de programmation culturelle.

32 Rapport d'activité Stichting NDSM-Werf 2017

En 2017, le total des recettes était de plus de 1 million d'euros. Le total des dépenses liées à la gestion physique du lieu s'élevait à près de 300 000 euros, et les dépenses de programmation étaient de 765 000 euros³³.

Perspectives futures du quartier

L'avenir du quartier NDSM est pour l'instant assez incertain car il dépend principalement du contrat qui sera signé cette année, en 2020, entre la ville et la Fondation. Il s'agira de savoir si la primauté est accordée au développement du quartier, en adoptant une vision commerciale et résidentielle, ou si la ville conservera la même ligne de conduite en réduisant tout développement à l'Est du quartier pour ancrer les travailleurs créatifs sur le territoire. Les artistes et entrepreneurs créatifs du territoire restent pour l'instant dans une situation temporaire.

Des tensions risquent d'apparaître entre ces deux visions. En effet, il existe un manque cruel de foncier disponible dans le centre d'Amsterdam et la création de logements dans Amsterdam Noord apparaît alors comme une solution. D'autant plus qu'une nouvelle ligne de métro vient d'être construite, reliant le nord de la ville au centre. Cependant, ces logiques résidentielles viennent en contradiction avec l'identité de lieu et la tenue de grands événements festifs et musicaux, notamment nocturnes. L'arrivée de nouveaux habitants et le risque de nuisances sonores de ces activités restreignent l'organisation de tels événements. En 2017, ce sont 174 plaintes officielles qui ont été enregistrées à NDSM. Une nouvelle politique en matière d'événements a donc été adoptée par la ville afin de réduire le nombre de grands événements sur le site. La médiatisation du site ainsi que la création de quartiers résidentiels laissent également craindre aux artistes l'apparition de processus de gentrification.

Pour aller plus loin :

- Site internet NDSM : <https://www.ndsm.nl/en/>
- Rapport d'activité Stichting NDSM-Werf 2017 : <https://www.ndsm.nl/wpcontent/uploads/2017/07/Stichting-NDSM-werf-Jaarverslag-2017.pdf>

³³ Rapport d'activité Stichting NDSM-Werf 2017

3.5 Bronx Distrito Creativo, Bogota (Colombie)

BRONX DISTRITO CREATIVO

BOGOTA, COLOMBIE

BOGOTA



7,41 millions d'habitants (2018)

1 776 km²

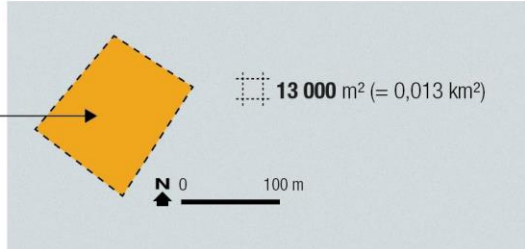
N 0 25 km

- 1,77 millions** de touristes internationaux / an
- 77 musées**
- 74 théâtres**
- 8 salles de concerts**
- 79 festivals et festivités**
- 44 galeries d'arts**



© Fundación Gilberto Alzate Avendaño-FUGA

BRONX DISTRITO CREATIVO



13 000 m² (= 0,013 km²)

N 0 100 m

- Date de création** : toujours en cours de création
- Localisation** : quartier central
- Accessibilité** : accessible en voiture et en bus
- Type de quartier** : district institutionnel et métropolitain
- Gouvernance** : partenariat public-privé. Gouvernement national, ville de Bogota, Fondation Gilberto Alzate Avendaño et aménageur privé
- Réseau** : non-membre du Global Cultural Districts Network
- Programmations dominantes** : création et activités commerciales
 - évènementiel
 - entreprises, start-up des industries créatives : mode, architecture, audiovisuel
 - fab-lab, espaces de coworking
- Équipements structurants** : pas d'institution culturelle emblématique (musée, théâtre) dans le BDC
- Économie créative du quartier** : --

© L'INSTITUT PARIS REGION, 2020
 Sources : Données ville : World Cities Culture Report, WCCF, 2018 ;
 Données quartier : L'Institut Paris Region



Communément appelé le *Bronx*, ce quartier central de Bogota longtemps marqué par les violences entre gangs et par le trafic de drogue, mise depuis peu sur la culture afin de transformer et valoriser son image. A la suite d'une implication publique du maire de Bogota ainsi que du gouvernement national, le centre-ville a pu bénéficier d'un vaste programme de revitalisation urbaine. Parmi les différents axes figure la volonté de créer un district créatif, qui sera le premier de la ville. Une fondation publique a été associée à la municipalité pour prendre en charge la réalisation de ce projet. Toujours en cours de développement, cette initiative *top-down* semble vouloir mettre au coeur de ses préoccupations l'inclusion sociale et la participation citoyenne. Ce premier quartier culturel et créatif bogotanois s'inscrit dans la richesse culturelle de la capitale mais reflète également les récentes initiatives innovantes du pays en termes de politiques urbaines et d'aménagement du territoire.

Histoire du Bronx

Au cœur de la capitale colombienne, réputée comme l'une des plus dangereuses au monde, le *Bronx* est le quartier le plus sensible de Bogota. Les trafics de drogues, réseaux de prostitutions, tortures et crimes sont extrêmement nombreux au *Bronx*. Les habitants sont majoritairement des populations en marge et en situation de pauvreté. Jusqu'à lors, le quartier était laissé aux mains des principaux gangs de la ville. En 2016, après une intervention conjointe menée par la police et l'armée, le maire de la ville a fait appel au gouvernement national afin de mettre en place un plan gouvernemental de revitalisation du centre-ville.

Le Bronx de Bogota avant sa rénovation urbaine



© El Pais

Au-delà des problèmes de violence, ce quartier fait face à des problématiques majeures d'attractivité. Le centre-ville est majoritairement un quartier commercial fréquenté par les touristes, ainsi que le quartier des institutions (palais présidentiel, mairie, Congrès, palais de justice). Le nombre d'habitants y est faible et les migrations pendulaires sont importantes. Sur les 8 millions d'habitants de la capitale, seuls 3 millions vivent dans le centre. Ainsi, ce vaste programme de revitalisation urbaine a également pour objectif de renforcer l'image du centre-ville afin d'attirer de nouvelles populations.

Ambition initiale du quartier culturel et créatif et processus de création *top-down*

Après les deux premières décisions du plan de revitalisation portant sur l'éducation, la culture a fait son apparition dans l'agenda politique avec la proposition de création d'un district culturel. Ce projet apparaît comme un outil efficace sur le plan social et économique.

La municipalité a chargé la Fundacion Gilberto Alzate Avendano (FUGA), fondation publique rattachée au secteur culturel de la ville de Bogota, de mener à bien ce projet. Contrairement aux quartiers culturels et créatifs nés de façon progressive et spontanée, le Bronx Distrito Creativo (BDC) répond à une initiative *top-down*, initiée et impulsée par les pouvoirs politiques locaux. Ce projet d'ampleur a pour objectif de créer les conditions favorables à l'émergence d'un écosystème créatif. Une des premières étapes a ainsi consisté en un benchmark international portant sur dix-sept clusters créatifs et des rencontres avec des experts dans les domaines de la culture et de l'attractivité territoriale.

Un travail important de coopération a été mené par la FUGA en lien avec les habitants. Ce projet se définit avant tout comme un projet social et a mis au cœur de ses préoccupations les attentes et besoins des populations locales. Dans une volonté de participation citoyenne, des workshops ont été organisés pendant deux années afin de recueillir les attentes des locaux et leurs envies pour le renouveau de ce quartier. La dimension sociale et participative est perçue par la fondation et son ancienne directrice Monica Ramirez, comme un élément clé du projet du Bronx Distrito Creativo.

Dans un second temps, la FUGA a également travaillé conjointement avec les parties prenantes locales, à savoir les acteurs des industries de la musique, de la mode et les artistes bogotanis. Ces rencontres avaient pour but de convaincre artistes et entrepreneurs de l'apport d'un quartier créatif pour leurs besoins, bien que celui-ci ait émergé d'une volonté politique. La fondation a par la suite fait appel à un cabinet de conseil extérieur afin de lancer un appel d'offre pour la construction du BDC auprès d'aménageurs privés.

Enjeux autour de la création du Bronx Distrito Creativo de Bogota (Colombie)



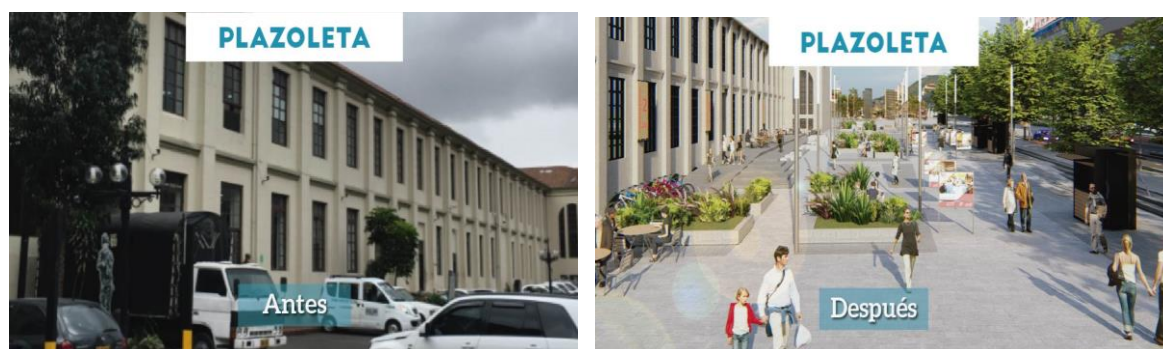
© FUGA

Revitalisation et esthétisation d'un site dégradé

Marqué par la violence et la précarité, le *Bronx* était un quartier délabré. Il était ainsi nécessaire de réhabiliter le quartier et de mener des politiques urbaines d'ampleur en amont de la création physique du quartier créatif. Face aux conditions de vie déplorables des habitants vivant dans des logements lugubres, une vingtaine d'immeubles ont été démolis. Le site est encore actuellement en chantier et de vastes opérations de reconstructions sont encore à prévoir. D'autres bâtiments, symboles du patrimoine historique local sont quant à eux réhabilités, comme le Batallon de Reclutamiento, la Milla et la Flauta.

En outre, des travaux importants sont menés dans les espaces publics. Autrefois squattés par des populations en marge, les rues du Bronx étaient infréquentables. Les opérations d'aménagement urbain et de requalification des espaces publics ont pour but de changer les usages et de revaloriser l'image du Bronx. C'est l'exemple de la Plaza Avenida Caracas, anciennement un parking, qui va être rendue piétonne afin de devenir un espace public vivant qui connectera aux entrées du bâtiment central du BDC. D'autre part, dans ce quartier encore en cours de développement, des activités culturelles hors-les-murs et transitoires sont organisées. La fondation Gilberto Alzate Avendano affirme que ce type d'activités culturelles participe au changement de perception des locaux sur leur quartier et envoie un message fort sur la transformation à venir du quartier.

Evolution de la Plaza Avenida Caracas



© Bronx Distrito Creativo

Le Bronx Distrito Creativo et la programmation culturelle dominante

Le quartier créatif du Bronx s'étend sur 35 000 m² et est découpé en différents secteurs principaux. Ce sont en tout près de 20 000 m² qui seront à terme mis à disposition pour les artistes, designers, entrepreneurs, artisans et étudiants.

- **La Milla**, était autrefois une rue située entre les bâtiments patrimoniaux. Elle devient une galerie couverte qui a été pensée à la fois comme un lieu de vie pour les bogotans mais également comme un espace d'ampleur pouvant accueillir des événements culturels et sociaux.
- **L'édifice créatif** sera le bâtiment emblématique du quartier du BDC. Traversé par des espaces publics à niveau, l'Edificio Creativo se composera de locaux commerciaux, de lieux de restaurations mais également d'espaces de créations, d'ateliers d'artistes et d'artisans, et de bureaux pour des entrepreneurs. Une bibliothèque et des salles d'exposition devraient également s'installer dans le BDC. La Fondation a actuellement recueilli plus de 1400 candidatures de projets créatifs désireux de s'installer dans le futur BDC. Il s'agit d'acteurs des industries culturelles et créatives de secteurs aussi divers que l'audiovisuel, le design, la publicité, la musique et l'architecture. Il est également prévu d'intégrer un fab-lab dédié à la robotique et à la programmation informatique.

Le futur Edificio Creativo



- **La Esquina Redonda** : bâtiment historique du quartier qui sera transformé en un musée retraçant l'histoire du Bronx (*Casa Museo Bronx*).

Le quartier créatif de Bogota mise également sur la présence d'activités commerciales pour redynamiser le site et attirer certaines populations. Lieux de restauration branché (*Food Outlet*), distilleries et brasseries seront implantées au sein du district, ainsi qu'un magasin de livres.

La Fondation FUGA met l'animation et l'événementiel au centre de la réussite future du Bronx Distrito Creativo. Ainsi, elle attache une attention particulière à l'organisation d'activités culturelles, événements et festivals. En 2018-2019 ce sont 35 événements qui ont eu lieu, attirant plus de 32 000 visiteurs dans le quartier du *Bronx*.

- **L'Inside Out Project** : exposition de photographies initiée par l'artiste français JR. L'inside Out est un projet visant à photographier les visages des personnes habitant dans des zones de conflits. L'initiative a été reprise dans le *Bronx* où près de 200 photographies ont été exposées.
- **Le Dia del Arte Urbano** : il s'agit d'une journée entièrement dédiée à l'art urbain et au graffiti. Plus de 40 artistes étaient présents.
- Des festivals de musique comme le Jazz festival.

Photographie d'un mur du *Bronx* recouvert de portraits pendant l'Inside Out Project (Bogota, Colombie)



© site internet de la ville de Bogota

Acteurs, gouvernance et financements : un partenariat public-privé

Impulsé par les pouvoirs publics, le Bronx Distrito Creativo dépend principalement de la ville de Bogota ainsi que du gouvernement national. Le financement des travaux liés au développement du district est pour l'instant uniquement public avec plus de 178 millions de pesos colombiens injectés par la ville. La fondation Gilberto Alzate Avendaño, agence publique rattachée au secteur culturel de la ville, est un acteur essentiel du projet. Elle a été à l'origine des propositions pour le district et a tissé des liens avec les artistes et les communautés d'entrepreneurs créatifs afin de leur présenter le projet.

Un appel d'offre extérieur a été lancé pour confier la construction du BDC à un aménageur privé. Le projet du BDC a donc vocation à devenir un véritable partenariat public-privé, en termes de financement et de gouvernance, ce qui est novateur en Colombie. Concrètement, l'opérateur privé se chargera du choix des activités, entreprises et artistes qui s'installeront dans le district et sera également en charge de la programmation culturelle. Toutefois, pour s'assurer que l'essence même du quartier ne soit pas transformée par un opérateur privé, la ville a inclus des indications et obligations précises dans le contrat. L'opérateur privé devra ainsi maintenir une certaine cohérence et une dominante créative. De plus, la Fondation garantit qu'à la suite de la concession au secteur privé, des fonds publics continueront à être versés afin de soutenir les activités culturelles.

Par ailleurs, les habitants sont particulièrement inclus dans les discussions. Les dimensions sociales et participatives sont au cœur du projet. Les habitants sont associés à toutes les étapes d'élaboration grâce à des réunions et *workshops*. Le Bronx Distrito Creativo s'appuie sur le concept de culture citoyenne. Cette approche encourage les habitants à être proactifs dans les propositions pour améliorer leur quartier, à travers des solutions en lien avec la culture et notamment le *street-art*. La culture semble ainsi créer des opportunités à Bogota. Elle booste l'implication des habitants pour leur quartier, et la promotion de valeurs telles que la culture civique, l'identité et la responsabilité individuelle des habitants.

Questionnements sur le futur du Bronx Distrito Creativo

Le Bronx Distrito Creativo est un projet qui est encore en construction. Il est ainsi compliqué de pouvoir envisager l'évolution du quartier, notamment avec l'arrivée imminente d'un opérateur privé. Est-ce que ce district culturel va devenir un simple lieu touristique et commercial avec une dimension culturelle finalement très réduite ? Les prochaines années permettront d'observer les impacts de ce projet d'aménagement urbain sur l'activité des artistes de la ville. La question de l'impact du district créatif sur son territoire peut également se poser. Est-ce que le QCC va contribuer à réellement transformer les usages au sein de ce quartier et à revaloriser l'image du *Bronx* ? Il s'agira de voir dans les prochaines années si le Bronx Distrito Creativo entraîne de véritables retombées économiques et sociales sur son territoire et pour ses habitants.

Pour aller plus loin :

- Site internet du BDC : <https://bronxdistritocreativo.gov.co/>
- Site internet de la FUGA : <https://fuga.gov.co/bronxdistritocreativo>

3.6 West Kowloon Cultural District, Hong-Kong

WEST KOWLOON CULTURAL DISTRICT HONG-KONG

HONG-KONG



7,46 millions d'habitants (2019)

1 104 km²

58,47 millions de touristes internationaux / an

40 musées

45 théâtres

4 salles de concerts

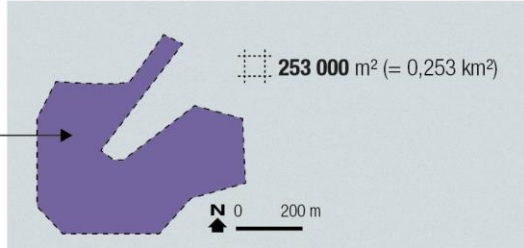
66 festivals et festivités

112 galeries d'arts



© site internet West Kowloon Cultural District

WEST KOWLOON CULTURAL DISTRICT



253 000 m² (= 0,253 km²)

Date de création : 2016

Localisation : sud de la ville

Accessibilité : réseau de transports en commun très développé

Type de quartier : district institutionnel et métropolitain

Gouvernance : « government-led structure » : West Kowloon Cultural District Authority

Réseau : membre du Global Cultural Districts Network

Programmations dominantes :
diffusion culturelle et activités commerciales
- arts visuels
- performances culturelles : danse, théâtre

Équipements structurants : 6 institutions de taille

Économie créative du quartier : 7 000 travailleurs créatifs au sein de 350 entreprises et start-up créatives

© L'INSTITUT PARIS REGION, 2020
Sources : Données ville : World Cities Culture Report, WCCF, 2018 ;
Données quartier : L'Institut Paris Region

Le West Kowloon Cultural District (WKCD) de Hong-Kong est un projet de développement urbain ayant vu le jour en 2016. Il s'agit d'un quartier culturel et créatif institutionnel créé *ex nihilo* par le gouvernement. Ce projet de taille s'étend sur 40 hectares et a comme ambition de devenir le plus grand hub culturel d'Asie. Les trois éléments essentiels de ce quartier sont : l'art, l'éducation et les espaces publics. En parallèle des lieux artistiques de taille, le WKCD offre une programmation culturelle riche. Le WKCD a l'ambition de toucher un public large. Si initialement le projet se tournait davantage vers l'attraction de touristes, les acteurs ont progressivement perçus les avantages de fidéliser les habitants locaux. Ce district est placé sous la direction de la West Kowloon Cultural District Authority, elle-même financée directement par le gouvernement.

Un projet de quartier créatif impulsé par les pouvoirs publics

Le WKCD se situe dans le quartier de Kowloon à Hong-Kong, un quartier relativement récent car créé sur une terre artificielle où sont localisées principalement des commerces, lieux de loisirs, ainsi que des logements. La genèse du projet de quartier culturel à Hong-Kong remonte à une vingtaine d'année. En 1996, le Conseil du tourisme de la ville mène une enquête auprès de touristes et celle-ci révèle que les touristes soulignent majoritairement le manque d'infrastructures culturelles. De cette enquête se développent de nombreuses réflexions politiques sur la création d'un complexe culturel. En 1998 le chef de l'exécutif Tung Chee Hwa, annonce le projet du West Kowloon Cultural District qui permettra à Hong-Kong de se développer comme un hub pour la culture en Asie. Si la dimension touristique était au cœur du projet du WKCD, on observe que ce QCC s'est progressivement tourné vers les demandes et besoins des résidents.

Confronté à d'importantes complications, le WKCD est abandonné une première fois en 2006 pour cause de manque de planification et de critiques massives sur les coûts élevés des chantiers. Le gouvernement met alors en place des comités consultatifs et différentes consultations publiques dans le but de renforcer l'acceptabilité du projet. Ces exercices publics permettent à la fois de comprendre les besoins des différentes parties prenantes du projet et des habitants, mais également de communiquer et d'informer précisément sur le projet. Le WKCD est alors relancé en 2011, avec la sélection du cabinet d'architecture Foster and Partner pour la réalisation opérationnelle du quartier. Le WKCD est actuellement toujours en construction et son aboutissement final est attendu pour 2021.

Esthétisation du site : le WKCD et les espaces publics

Implanté sur un quartier nouveau, le projet culturel du West Kowloon devait également intégrer des stratégies d'aménagement urbain : transport, mobilité, logements, infrastructures, etc. Dans le plan de développement proposé au service d'urbanisme de la ville en 2011, la volonté principale était de créer un district peu dense. Réputée pour être une véritable jungle urbaine composée de centaines de buildings et gratte-ciels, la ville de Hong-Kong voulait faire du West Kowloon Cultural District un lieu vivant, agréable et convivial où les visiteurs peuvent flâner tout en profitant d'événements culturels. Les travaux sur les espaces publics sont colossaux. Le quartier culturel et créatif est pensé comme un quartier intégré dans un immense parc paysagé, qui fait l'identité de ce lieu. Sur les 40 hectares du site, 23 hectares sont dédiés aux espaces publics, dont le Art Park et la promenade du front de mer.

- **Nursery Park** : parc temporaire ouvert depuis 2015 dans la partie nord-ouest du WKCD.
- **Art-Park** : le Art Park et la promenade du front de mer sont des lieux emblématiques du district culturel. Offrant de grands espaces en plein-air ils constituent un point végétalisé important pour les habitants. Par ailleurs, il existe une véritable dimension culturelle. Il est prévu d'organiser des performances et événements culturels en plein-air tel que le festival de jazz par exemple, mais également des expositions hors-les-murs et une série de workshops. Le M+ Pavillon et le Freespace, deux lieux culturels phares du WKCD, se trouvent dans le Art-Park.

Image de synthèse des futurs espaces publics du WKCD (Hong-Kong)



© West Kowloon Cultural District

Une attention particulière est apportée à l'accessibilité du district et à sa connectivité au centre. Des mesures d'accessibilité ont été mises en place, en renforçant les accès pour les personnes à mobilité réduite. La ville a également développé l'offre de transports en commun (métro, bus, navettes) afin de faciliter l'attractivité du lieu. Le quartier créatif est situé stratégiquement à l'entrée du Western Harbour Crossing, tunnel qui mène à la Hong-Kong Island et proche de la route menant à l'aéroport ainsi qu'au pied de la Hong-Kong West Kowloon Station. Enfin, de multiples voies cyclables ont été aménagées au sein du district et dans les alentours proches.



© West Kowloon Cultural District

Le West Kowloon Cultural District, un hub culturel considérable en Asie

Ce district culturel hongkongais tente de se positionner comme un hub culturel majeur à l'échelle de l'Asie. Un nombre important d'aménités et d'équipements culturels ont déjà été implantés dont 17 institutions culturelles à ce jour. Les premiers chantiers ont débuté en 2015 avec la construction du **M+ Pavillon**. Finalisé en 2016, cet espace d'exposition se convertira après l'ouverture du M+ Museum en un centre de création pour artistes et designers. Parmi les institutions emblématiques le **M+ Museum** constituera une offre importante. Ce musée contemporain sera dédié à l'architecture, au design et aux arts visuels. Il abritera 17 000 m² d'espace d'exposition, trois cinémas, un amphithéâtre, des salles de spectacle et une médiathèque. Son ouverture est prévue pour 2021. Le **Hong-Kong Palace Museum**, qui est une antenne du Palace Museum de Pékin, abritera quant à lui des collections datant de la Chine ancienne dans un complexe de plus de 7500 m².

Image de synthèse du futur M+ Museum



© ArchiDaily

Le Xiqu Centre



© West Kowloon

Les arts vivants seront également mis à l'honneur dans différentes institutions du district. En complément du **Xiqu Centre** (théâtre qui propose de l'opéra traditionnel cantonais, ainsi que des espaces de conférences) et du **Lyric Theatre Complex** (danse et théâtre), le **Freespace** offrira des espaces dédiés aux performances d'art contemporain. Un projet de musée mobile et temporaire est également en cours au West Kowloon.

Si le WKCD se concentre pour la majorité sur des activités de diffusion culturelle, le **Artist Hostel and Residence** proposera des espaces de création et de représentation pour les créateurs. Ce projet en cours de développement prévu pour 2023, accueillera des artistes en résidences et organisera diverses activités ouvertes au public.

Le WKCD ambitionne de devenir une destination pour les populations locales mais aussi pour les touristes. Le quartier comprend ainsi une multitude d'activités touristiques, de commerces, restaurants et bars afin de renforcer l'attractivité du site. De nombreux efforts sont également fait du côté de l'animation et de l'événementiel du quartier :

- **West Kowloon Bamboo Theater** : premier événement culturel organisé en 2012 par la WKCD Authority. Festival organisé en plein-air qui célébrait l'opéra cantonais traditionnel ainsi que l'art contemporain à travers des installations dans les espaces publics. Malgré son succès, cet événement a signé sa dernière saison en 2014.
- **Street Performance Scheme** : événement de plus petite taille qui participe à la vitalité artistique en proposant une utilisation des espaces publics pour les performeurs urbains. Danseurs, performeurs des arts du cirque ou musiciens peuvent s'inscrire auprès de l'autorité du West Kowloon afin d'obtenir le droit de se produire gratuitement dans les espaces publics du site.

Modèle de gestion et financement de ce quartier créatif *top-down*

Le West Kowloon s'est doté en 2008 d'un organisme appelé la WKCD Authority. Cette organisation a été créée par le gouvernement afin d'être responsable de la planification et du développement du quartier culturel et créatif. Concrètement, l'Autorité est composée du conseil d'administration, des comités, des filiales (les institutions culturelles importantes du WKCD) et du panel de consultation. Les comités couvrent différents domaines comme l'exécutif, l'audit, le développement des arts du spectacle, les investissements. Le panel consultatif permet de créer un lien entre la population et l'Autorité et de traiter du développement et des aménagements futurs du quartier.

L'autorité du WKCD poursuit de nombreux objectifs, tels que :

- Assurer le développement de Hong-Kong comme ville internationale des arts.
- Encourager la liberté d'expression artistique.
- Garantir la participation de la communauté artistique locale.
- Faciliter le développement des industries culturelles et créatives.
- Assurer la maintenance des installations et équipements artistiques.

Concernant le financement du district culturel, à l'image des questions de gouvernance, le WKCD est relativement transparent sur ces informations. Après une dotation initiale du gouvernement de 21,6 milliards de dollars hongkongais pour le développement du district culturel, le gouvernement a dû insuffler de nouvelles liquidités dans ce projet afin d'assurer la construction de certaines institutions culturelles. Le financement public ne concerne ainsi que le bâti. L'opérationnel, les acquisitions, la programmation ainsi que la création doivent être financées par le secteur privé. Les recettes proviennent principalement des locations de salles de spectacle, de restaurants, mais également des revenus des billetteries, de la vente au détail et de collectes de fonds. Depuis 2017, le WKCD a l'autorisation de financer une partie de ses dépenses par les recettes d'activités commerciales, telles que celles des hôtels ou bureaux.

Limites et perspectives futures du quartier

Comme une majorité de quartiers culturels et créatifs nés d'une vision *top-down*, la question qui se pose au West Kowloon Cultural District concerne l'évolution du quartier dans le temps ainsi que son appropriation par les habitants. En effet, on peut se demander comment le quartier va se développer au fil des années. D'un point de vue culturel, le WKCD ne cache pas ses ambitions de grandeur en voulant devenir le premier hub culturel d'Asie. L'hypothèse d'un quartier tourné vers l'innovation, l'entrepreneuriat et les grandes institutions culturelles peut ainsi être émise. Le recours aux

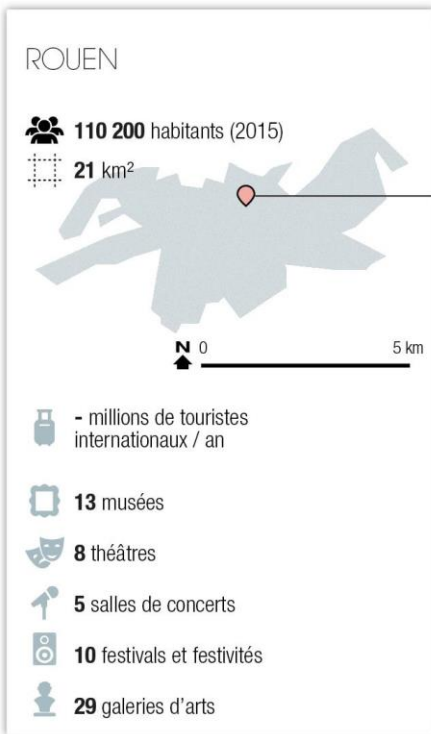
investisseurs privés, concernant la programmation culturelle notamment, posera également sans doute la question de la place laissée aux artistes dans ce district et leur liberté de création. Par ailleurs, la création d'un programme d'aménagement urbain de cette ampleur entraînera certainement des mécanismes financiers de hausse des prix du foncier, qui pourrait faire du quartier West Kowloon le nouveau quartier convoité de Hong-Kong.

Pour aller plus loin :

- Site internet du WKCD : <https://www.westkowloon.hk/en>

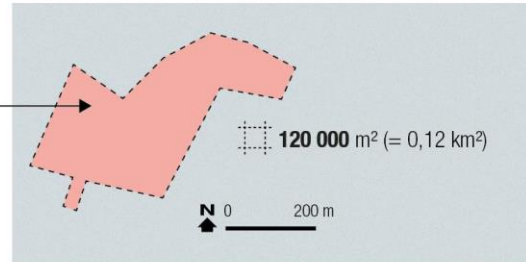
3.7 Quartier des Musées, Rouen (France)

QUARTIER DES MUSÉES ROUEN, FRANCE



Musée des Beaux-Arts (MBA) de Rouen
© Rouen Normandie Tourisme & Congrès

QUARTIER DES MUSÉES



- Date de création** : inauguré en juin **2019**
- Localisation** : quartier central
- Accessibilité** : proche de la gare, accessible principalement à pied
- Type de quartier** : district métropolitain et quartier de musées
- Gouvernance** : « government-led structure » : métropole Rouen Normandie, ville de Rouen
- Réseau** : non-membre d'un réseau
- Programmations dominantes** :
- diffusion culturelle
- musées
- arts de la scène : théâtre
- Équipements structurants** : **5** musées dans le quartier
- Économie créative du quartier** : **200** agents travaillent dans les musées du quartier

© L'INSTITUT PARIS REGION, 2020
Sources : Données ville : World Cities Culture Report, WCCF, 2018 ;
Données quartier : L'Institut Paris Region



Le projet de Quartier des Musées de Rouen, est un projet intégré à la politique de revalorisation « Opération Cœur de Métropole » pilotée conjointement par la Région Normandie, le département de Seine-Maritime ainsi que la ville de Rouen. Trois sites sont visés par cette opération lancée en 2015 : le secteur du Vieux marché, celui Seine-Cathédrale et enfin le Quartier des Musées-Beauvoisine. Ce projet d'envergure cherche à rendre plus attractif le centre-ville historique de Rouen et d'y améliorer la qualité de vie. La création d'un quartier culturel et créatif à Rouen répond ainsi à des enjeux de revitalisation ainsi qu'à une stratégie métropolitaine d'attractivité territoriale. Il était question de définir une véritable stratégie de communication, et une destination, autour de ce quartier et de ses cinq musées.

Projet de rénovation urbaine dans le cadre des travaux sur le Quartier des musées-Beauvoisine de Rouen



© Métropole Rouen Normandie

Histoire du quartier des Musées

Ce quartier historique est situé en plein centre de Rouen. Très récemment identifié et qualifié de quartier des musées, l'identité culturelle y est pourtant relativement ancienne. En effet, les principaux musées sont implantés dans ce quartier depuis le milieu des années 1800. Aujourd'hui ce sont cinq musées qui font vivre le site : les musées des Beaux-Arts, de la Céramique, de l'art du fer, des Antiquités et de l'Histoire Naturelle. La concentration d'autant de musées dans un périmètre si restreint est unique. Par ailleurs, la rue Beauvoisine, héritée de l'époque gallo-romaine, a longtemps été une rue structurante du centre-ville avec ses commerces et ses nombreux artisans. Au-delà des musées d'Histoire naturelle et musée des Antiquités se trouvaient des cours de théâtres, des ateliers de dessin et l'Hôtel des sociétés savantes. Un écosystème créatif préexistait ainsi la création du district culturel. De nos jours, on retrouve encore la présence de l'artisanat avec des ateliers de photographie, de design, des tailleurs de pierre ou bien des magasins de vinyles.

A la différence de certains quartiers transformés en QCC, le quartier des musées de Rouen n'était pas un quartier tombé en désuétude, toutefois il était peu animé et attractif. C'est en ce sens que cet espace a été ciblé par l'Opération Cœur de Métropole.

Stratégie métropolitaine et processus de création du Quartier des Musées

L'Opération Cœur de Métropole, est un projet lancé par la métropole Rouen Normandie, qui débute en septembre 2015. Il s'agit d'offrir un meilleur cadre de vie aux usagers, de revitaliser le centre historique, de dynamiser la ville ainsi que de renforcer l'attractivité pour faire de Rouen une métropole rayonnante. La culture est rapidement identifiée comme un levier stratégique dans l'Opération Cœur de Métropole. En parallèle des travaux d'aménagement sur le secteur Seine-Cathédrale et sur celui Vieux Marché, débutent les travaux du Quartier des Musées.

L'identification de ce dernier secteur est stratégique car il permet de s'appuyer sur l'existant avec la concentration de cinq musées. Le projet vise ainsi à créer un véritable quartier identifié comme culturel et à développer une identité commune entre ces musées proches géographiquement mais éloignés jusqu'alors de toutes coopérations. Dans le même temps, la Réunion des musées métropolitains (RMM), regroupant neuf musées de la métropole, est créée en 2016.

Au-delà de la proposition culturelle, le projet du Quartier des Musées se révèle être une véritable opération urbaine.

Revitalisation et piétonisation du site

En parallèle du projet culturel, d'importants chantiers ont été engagés afin d'améliorer la qualité des espaces publics et de renforcer la convivialité. En effet, l'Opération Cœur de Métropole se veut être une initiative impulsant la revitalisation du quartier afin de produire une double dynamique : améliorer le cadre de vie pour les habitants locaux et rendre attractif ce quartier pour les touristes.

Dans un premier temps, des actions ont été menées sur les espaces publics pour en faire des espaces de tranquillité et des lieux de vie. Pour cela, l'objectif de piétonisation est très fort à travers divers projets portant principalement sur les places du quartier. Après la réhabilitation du Square Verdrel, situé en face du Musée des Beaux Arts, en 2017, c'est la place Restout qui a été rendue piétonne pour créer une continuité. La place Saint-Godard a également subi des travaux et a été transformée en jardin. Ces projets de réhabilitation contribuent à augmenter la biodiversité, la présence végétale et à améliorer, ne serait qu'un peu, la qualité de l'air de la métropole.

Le Square Verdrel, face au Musée des Beaux-Arts, après réhabilitation (Rouen)



© S. Péron

Au-delà des travaux de piétonisation et de végétalisation, de nombreux projets de marketing territorial et de promotion du quartier à travers des opérations de communication, ont été engagés. Dans un premier temps, des totems ont été installés et la signalétique piétonne a été améliorée. Ces éléments de l'espace public tentent de renforcer la visibilité et la communication autour du Quartier des Musées. Ils permettent d'informer sur le projet mais également de faciliter la déambulation piétonne au sein du quartier et entre les différents établissements. De la même façon, les espaces publics, autrefois lieux de passage, deviennent des lieux de vie et de culture à part entière. On observe aujourd'hui une tendance au décloisonnement de la culture via un développement des activités culturelles hors-les-murs. C'est le cas avec l'installation d'œuvres artistiques dans les espaces publics, comme sur la place du Musée des Beaux-Arts, ou avec l'organisation d'événements culturels délocalisés, comme « La Forêt Monumentale » qui est un parcours d'œuvres installés dans une forêt proche de Rouen.

Signalétique piétonne du Quartier



© Maud Jacques

Événement culturel hors-les-murs « La Forêt Monumentale »



© Maud Jacques

Un quartier de musées qui tente de diversifier son offre

Les équipements et institutions culturelles au sein des frontières du Quartier des Musées sont pour la plupart antérieures au projet de quartier culturel et créatif. L'atout pour la Métropole de Rouen est qu'elle peut capitaliser sur son offre culturelle déjà existante. Le périmètre comporte **cinq musées emblématiques** : le Musée des Beaux-Arts, celui de la céramique, de l'art du fer, des antiquités et celui d'Histoire naturelle. On trouve également deux salles de spectacle, que sont le **Centre dramatique national** et le **Théâtre l'Étincelle** sur la place Rougemare.

Quelques travailleurs créatifs ont également leur activité dans le Quartier des Musées, notamment dans la rue Beauvoisine. Des studios photos, tailleurs de pierre ou galerie d'art y sont installés. La dernière étape de développement du Quartier des Musées concerne le **projet Beauvoisine**, qui devrait être livré en 2025. Il s'agit de la rénovation et de la fusion des musées d'histoire naturelle et des antiquités. Le projet Beauvoisine prévoit également un espace libre qui pourrait être utilisé par une start-up ou des artistes en résidences.

Centre dramatique national de Rouen



© Maud Jacques

Atelier de staffeur-ornemaniste de la rue Beauvoisine



© Maud Jacques

Le quartier des Musées peut également s'appuyer sur d'autres lieux culturels de la ville et de la métropole. A proximité du quartier mais en dehors de ses limites officielles, se trouve l'**Opéra de Rouen Normandie**, mais aussi le **#LaboVictorHugo**. Ce lieu de création artistique situé dans les locaux de l'ancienne école d'art, est un lieu d'expérimentation et de création. D'abord investis par les artistes de manière provisoire, l'activité du lieu s'est pérennisée. Sur plus de 600 m² se trouvent des espaces de création et des résidences d'artistes où cohabitent activités de théâtre, danse, cirque, numérique, etc.

Il existait donc déjà un réseau culturel important. L'enjeu pour ce quartier culturel et créatif est donc principalement de valoriser l'offre culturelle existante ainsi que d'animer et de moderniser ce quartier. Si les efforts de la ville et de la métropole se sont principalement concentrés jusqu'à présent sur les projets urbanistiques, la partie programmation culturelle et animation du quartier est un point qui reste à développer au Quartier des Musées. Ce QCC demeure pour l'instant un quartier peu dynamique qui concentre son animation autour des collections des musées.

Acteurs, gouvernance et financements

Le Quartier des Musées de Rouen dépend entièrement de la compétence aménagement de la Métropole Rouen Normandie. Cette compétence concerne la valorisation du patrimoine, la mobilité et la gestion des espaces publics. La métropole est donc chargée du développement du quartier sur le plan urbain. Par ailleurs, la métropole dispose également d'une compétence de soutien aux activités et actions culturelles. Les services de développement économique de la métropole ainsi que celui de la ville de Rouen sont les acteurs identifiés comme pouvant créer des conditions facilitantes à l'installation de structures des industries culturelles et créatives au sein du quartier.

Toutefois, en l'absence d'une entité dédiée à l'offre et à la programmation culturelle du quartier, on observe que les acteurs culturels privés jouent un rôle important. C'est notamment le cas des musées, dont le Musée des Beaux-Arts et de la Réunion des musées métropolitains, qui développent de nombreuses initiatives afin de garantir une certaine vitalité culturelle sur le site. Le directeur du Musée des Beaux-Arts, Sylvain Amic, œuvre ainsi pleinement pour l'animation culturelle au Quartier des Musées afin de renforcer l'attractivité du territoire.

Les financements des travaux concernant le Quartier des Musées sont publics. En effet, le projet dépend de l'Opération Cœur de Métropole. Cette grande opération, de plus de 32 millions d'euros, est financée conjointement par la Métropole, la Région Normandie à hauteur de 9 millions d'euros, le département de la Seine Maritime à hauteur de 5,4 millions d'euros et avec le soutien de la Caisse des dépôts et consignations.

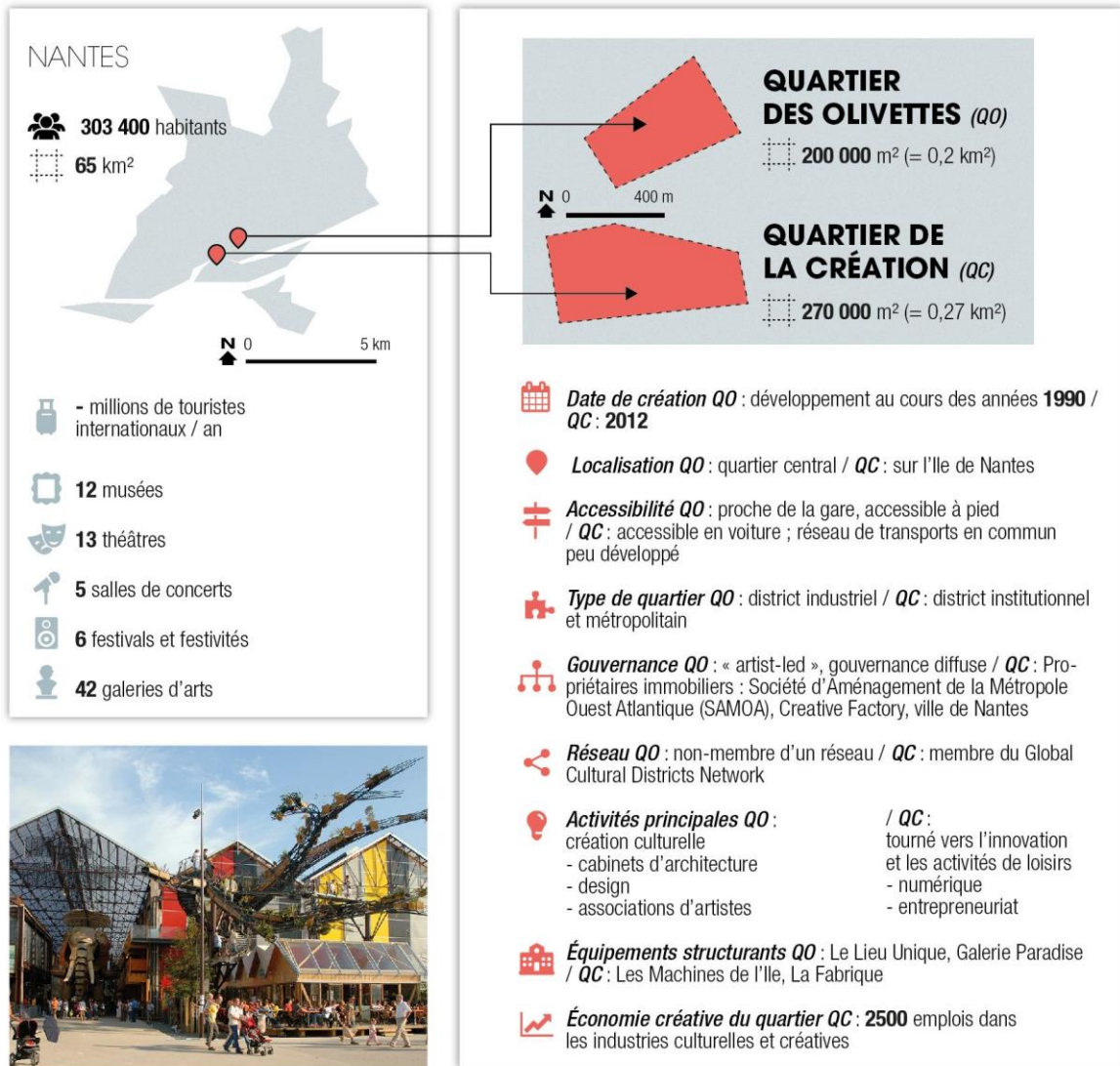
Futur du quartier

Les impacts futurs du Quartier des Musées peuvent être questionnés. Il s'agit pour l'instant d'un regroupement d'établissements culturels davantage que d'un écosystème créatif, composé de liens et d'interconnexions entre des acteurs culturels divers. Les agents économiques en lien avec l'artisanat et la création sont fragiles. Pour le moment, la ville et la métropole tentent de créer les conditions nécessaires à l'implantation d'autres acteurs créatifs. Les efforts se concentrent ainsi davantage sur des projets d'urbanisme et d'aménagement du territoire. Il n'existe pas encore de véritable coopération entre les travailleurs créatifs, pouvant rappeler les clusters créatifs. La stratégie municipale globale a pour but d'impulser une dynamique adossée sur un parcours musée, pour ensuite pouvoir implanter cet écosystème créatif : ateliers d'artistes, galeries et industries culturelles et créatives.

Par ailleurs, Rouen est candidate au titre de Capitale Européenne de la culture pour 2028. La Commission Européenne désignera en 2024 la ville lauréate. Si Rouen veut s'imposer comme Capitale Européenne de la culture, elle devra créer de nouvelles infrastructures de taille avec une grande capacité d'accueil. Cet événement renforce le rayonnement d'une ville, améliore l'image de celle-ci aux yeux de ses habitants, stimule le tourisme et apporte un nouveau souffle à la culture locale. Le Quartier des Musées pourrait alors bénéficier de la dynamique de la candidature à la Capitale Européenne pour se développer davantage.

3.8 Approche comparative du Quartier des Olivettes et du Quartier de la Création, Nantes (France)

QUARTIER DES OLIVETTES ET QUARTIER DE LA CRÉATION NANTES, FRANCE



© L'INSTITUT PARIS REGION, 2020
 Sources : Données ville : World Cities Culture Report, WCCF, 2018 ;
 Données quartier : L'Institut Paris Region



Ancienne ville industrielle, Nantes est depuis quelques années reconnue pour son dynamisme et ses nombreux projets innovants. Deux pôles culturels profondément différents contribuent à la vitalité artistique de la ville : le quartier des Olivettes et le quartier de la Création. Ces deux sites se font face de part et d'autre de la Loire. Le premier est le résultat d'un regroupement spontané de travailleurs créatifs à partir des années 1990, tandis que le second a récemment été impulsé par les pouvoirs publics et est présenté comme un projet d'envergure métropolitaine. Né d'une impulsion *top-down*, il jouit d'une forte visibilité, avec l'organisation d'événements nationaux et sa récente intégration au

Global Cultural District Network. À l'inverse, le quartier des Olivettes est un *artist run-space* qui se veut *off* et authentique.

Histoire du quartier des Olivettes et du quartier de la Création : deux quartiers marqués par la désindustrialisation

Le quartier des Olivettes

Ce faubourg situé en plein cœur de la ville de Nantes, était au 20^{ème} siècle un quartier spécialisé dans la petite industrie et l'artisanat. A l'image d'un phénomène plus global, il est touché par la désindustrialisation dans les années 1970-1980. Acteur économique historique, l'Usine Lu ferme ses portes en 1986. La fermeture des principales usines laisse des espaces vacants dans une zone très proche du centre-ville et les premiers squats d'artistes s'y installent de façon spontanée. La ville de Nantes, dirigé par le maire de l'époque Jean-Marc Ayrault, crée une ZAC de 1989 à 2014 afin de réhabiliter la zone.

Le Quartier de la Création

Situé sur la partie ouest de l'Île de Nantes, le quartier de la Création est un espace aux frontières nouvellement définies. L'Île était anciennement un lieu dédié à l'industrie et presque uniquement fréquentée par des ouvriers. Les chantiers navals nantais y étaient implantés jusqu'à leur fermeture en 1987. Laissée à l'abandon pendant de nombreuses années, l'Île de Nantes a récemment fait l'objet d'un vaste chantier de rénovation et d'aménagement urbain. En 2010 est créé, sous une impulsion politique, le quartier de la Création sur la partie Ouest de l'Île.

Processus de création de ces quartiers : deux approches opposées

Ces deux quartiers nantais illustrent les deux principaux processus de création des QCC : une agglomération spontanée d'artistes et de travailleurs créatifs dans l'un et un projet urbain et culturel métropolitain impulsé par les pouvoirs publics dans l'autre.

L'identification du **quartier des Olivettes** comme quartier culturel s'est faite progressivement. Le regroupement d'artistes remonte aux années 1990 et peut s'expliquer par deux facteurs principaux. Tout d'abord ce quartier concentre les principales caractéristiques recherchées par les artistes. Il s'agit d'un quartier assez central dans lequel les artistes peuvent acquérir de grands locaux et espaces de création à un prix relativement faible compte-tenu de l'état délabré de ces derniers. D'autre part, si l'agglomération s'est opérée naturellement, on observe que la municipalité a pu soutenir ces dynamiques culturelles. Elle a par exemple vendu des bâtiments municipaux à des entrepreneurs créatifs ou a proposé des loyers attractifs à destination d'artistes. C'est l'exemple du collectif d'associations artistiques Pol'n qui bénéficie de locaux de 900 m² rue des Olivettes, mis à disposition par la Ville de Nantes. La ville prend également 80 % de leur loyer à sa charge soit près de 6 000 euros par mois.

Caractéristiques des clusters, les phénomènes de coopération et effets de réseaux sont nettement visibles au quartier des Olivettes. Du fait de leur proximité géographique et leur complémentarité artistique, les travailleurs du quartier des Olivettes sont souvent amenés à s'entraider ou même à travailler en coopération sur des projets. Ils mettent ainsi leurs matériels et leurs savoir-faire en commun.

Cours Masse du quartier des Olivettes



©Stéphane Ivanov

À l'inverse de la tendance observée au quartier des Olivettes, le projet de **quartier de la Création** répond à un processus *top-down*. A la suite de la fermeture des chantiers navals, les premiers artistes ont investi les friches industrielles. C'est le cas notamment de Jean Blaise et du festival des Allumées. La ville de Nantes souhaitait toutefois avoir la mainmise sur le développement de cet espace urbain, c'est ainsi qu'ont émergé de nombreux projets. Le projet initial porté par le maire de la ville, Jean-Marc Ayrault, était de faire de la partie Ouest de l'Île une Cité des Affaires. Cependant, il existait également une forte volonté d'en faire un lieu de vie. Les pouvoirs politiques ont donc abandonné la Cité des Affaires et ont appuyé le projet d'un « quartier de la création ». Toutefois, les acteurs portent des regards différents sur la matérialisation de ce quartier. La Société d'Aménagement de la Métropole Ouest Atlantique (SAMOA) défend un projet centré autour de l'aménagement urbain. Une deuxième approche est celle d'un campus des arts, qui accorderait une place importante à la recherche, tandis qu'une troisième vision imagine un lieu dans lequel artistes, recherche et activités économiques liées aux ICC formeraient un tout homogène. Dans les années 2010, la dimension économique apportée par la culture et l'enjeu de différenciation stratégique qui est associé, est admise par la majorité des acteurs. Le quartier sera donc davantage orienté vers des objectifs de développement économique. L'ambition est simple : miser sur le développement et la concentration des industries culturelles et créatives afin d'impulser une dynamique économique et le rayonnement de la métropole nantaise.

Quartier off contre marketing territorial au quartier de la Création

Les Olivettes et le quartier de la Création ont suivi des trajectoires diamétralement opposées en termes de promotion de l'image. Les acteurs du quartier des Olivettes défendent la vision d'un quartier "off", sans marketing territorial ou *branding*. Les travailleurs créatifs des Olivettes défendent un quartier assez discret, dans lequel la primauté est donnée à la création plutôt qu'à la visibilité du quartier, son esthétisation ou son attractivité touristique.

A l'inverse, les stratégies de revitalisation urbaine et de marketing territorial au sein du quartier de la Création sont fortes. Le projet culturel de ce cluster s'est accompagné d'un véritable projet urbain mêlant chantiers de réhabilitation, aménagements urbains et marketing territorial. L'équipe de la SAMOA joue un rôle important dans le "volet aménagement" de l'Île. Les premiers chantiers portaient sur des opérations de remise en état des terrains. La SAMOA était ainsi chargée de la dépollution des anciens terrains industriels ainsi que de la construction de routes. Bien que le réseau de transports en commun ait été renforcé, l'accessibilité au quartier reste limitée. Certains sites sont également réhabilités tels que les Nefs, abritant actuellement Les Machines de l'Île ou bien les Halles Alstom. Ces projets de revitalisation urbaine ont fait l'objet d'importantes campagnes de promotion visant à communiquer au maximum sur l'actualité du quartier.

Par ailleurs, le quartier de la Création multiplie ses liens avec d'autres infrastructures artistiques et quartiers créatifs. C'est notamment le cas avec le Quartier des Spectacles de Montréal qui a coopté le quartier de la Création pour qu'il intègre le Global Cultural Districts Network au début de l'année 2020. Ces relations extérieures viennent ainsi renforcer la visibilité du quartier.

Que retrouve-t-on dans les quartiers des Olivettes et quartier de la Création ?

Le quartier des Olivettes

Le quartier des Olivettes s'est doté d'une véritable dimension artistique. Les lieux de créations sont nombreux et variés. On retrouve principalement des travailleurs des secteurs de l'art, de l'architecture, du design et du numérique.

Si ce district culturel ne s'organise pas autour d'un grand musée ou théâtre, certains lieux artistiques structurent la vie du quartier :

- **Lieu Unique** : centre de culture contemporaine et scène nationale situés dans les anciens locaux de l'usine Lu. Ce projet a été porté par Jean Blaise, directeur du Centre de Recherche pour le Développement Culturel (CRDC), qui a installé ses équipes en 1999. Le Lieu Unique est devenu un espace d'expérimentation culturelle (arts plastiques, théâtre, danse, musique, littérature, etc.). Chaque année le Lieu Unique accueille plus de 100 spectacles, 200 jours d'expositions, des résidences d'artistes et près de 600 000 visiteurs. Il y a aussi la présence d'un bar/restaurant, d'une librairie, d'une crèche et d'un hammam.
- **L'association Pol'N** : collectif d'artistes qui a accueilli une quarantaine d'associations culturelles depuis 2000. Ces associations sont à Pol'N pour une durée indéterminée et doivent nécessairement avoir un projet culturel. Lieu ouvert au public pour des expositions, vernissages

et événements musicaux, Pol’N est un espace relativement discret qui attire majoritairement des personnes appartenant au réseau des artistes.

Lieu Unique à Nantes



© Martin Argyroglo

Locaux de Pol’N au Quartier des Olivettes



© Pol’N

- **Galerie Paradise** : centre d’art contemporain qui organise des expositions et autres événements culturels. Le lieu propose également des résidences d’artistes.
- Galerie Rez-de-chaussée.
- Centre de danse 783.
- Théâtre du Sphinx.
- **Cité des Congrès de Nantes** : lieu d’accueil d’événements professionnels, la Cité des Congrès accueille aussi des manifestations culturelles et sociétales.
- Maison de Quartier Madeleine.

On retrouve également de nombreux cabinets d’architectes, de designers et d’entrepreneurs du numérique regroupés dans des espaces de coworking tel que La Prairie. Ce lieu regroupe aussi bien des paysagistes, architectes, graphistes, développeurs web que des journalistes et photographes.

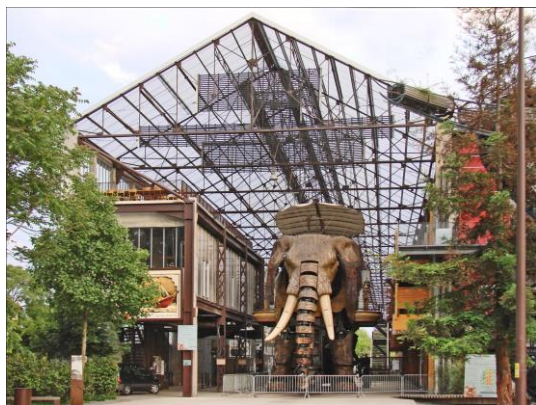
Principalement tournée vers des processus de création, l’animation du quartier est bien plus discrète que dans certains QCC. Il n’y pas de stratégie explicite de marketing ou de *branding*. Par ailleurs, la majorité des lieux ne sont pas ouverts au public. A l’exception de quelques bars et restaurants, seuls le Lieu Unique et Pol’n participent à la vitalité du quartier et organisent des événements publics. Pol’N est ouvert au public près de la moitié de l’année et organise divers événements tels que des conférences, débats, concerts, festivals, soirées, expositions, etc.

Le quartier de la Création

Au cœur du quartier de la Création se trouve les idées d’innovation et d’excellence. Loin d’être un quartier des musées ou un quartier centré sur les salles de spectacle, ce district créatif s’organise autour de trois piliers majeurs. Le premier est celui de la culture et des loisirs. Au-delà des célèbres Machines de l’Île, quelques autres initiatives culturelles se sont implantées au quartier de la Création :

- **Machines de l’Île** : projet artistique situé sur les anciens chantiers navals. Créées en 2004, les Machines sont inaugurées en 2007 et gérées par la société publique locale « Le Voyage à Nantes », via une délégation de service public de Nantes Métropole. Ce concept reprend l’univers des « mondes inventés » de Jules Verne, de l’univers mécanique de Léonard de Vinci et du passé industriel de Nantes. La collection des machines grandit chaque année et il est possible de visiter la Galerie des Machines où sont organisées des visites.

Nef centrale de la Galerie des Machines



© J-P Dalbéra

Bâtiment de Trempolino à la Fabrique (Nantes)



© Jean-Dominique Billaud/SAMOA

- Le **Hangar à Bananes** : ancienne friche portuaire réhabilitée. Le Hangar est devenu un lieu d'animation (bars, restaurants, discothèque) réputé à Nantes et abrite la galerie d'art Hab Galerie et la salle de théâtre 100 noms.
- **La Fabrique** est également un lieu totem des activités culturelles du quartier. Ce centre municipal est dédié aux musiques actuelles et dispose de nombreux espaces destinés à des artistes ou associations afin de réaliser des projets artistiques. Les deux bâtiments de la Fabrique accueillent notamment les collectifs Trempolino et Stereolux, deux associations dédiées aux créations musicales. Ce lieu culturel comporte espaces de créations (studios d'enregistrement), espace de conférence mais également des salles de diffusion (spectacles, performances) et un bar.
- Le **Hangar 30** : fablab et ateliers d'artistes.
- Le **Hangar 32** : espace d'exposition qui retrace le projet urbain de transformation de l'Île de Nantes. Depuis 2004, ce lieu est ouvert au public avec une exposition permanente valorisant l'histoire du site, ses évolutions et les différents chantiers opérés dans le cadre du projet de l'Île.

Le second pilier du quartier de la Création est le pilier économique. Le quartier de la Création s'est développé en tant que cluster d'entreprises des ICC. Il est de la mission de la SAMOA, l'aménageur urbain de l'Île, de prendre en charge le développement économique des filières culturelles et créatives. On retrouve des institutions médiatiques telles que Ouest France et Radio France. Les entrepreneurs des ICC et structures dédiées au design sont également massivement présentes. Ces entreprises créatives sont généralement regroupées au sein d'espace de coworking :

- **Le Karting** : accueil d'une quarantaine d'entreprises des industries culturelles et créatives, ce qui représente environ 150 emplois.
- La **Cantine Numérique** : espace de coworking dédié à l'innovation et au numérique. 300 entreprises sont actuellement membres de la Cantine Numérique.
- Le **Solilab** et les Ecosolies : projet consacré à l'économie sociale et solidaire (ESS). À la fois lieu d'expérimentations et tiers-lieux, le Solilab tente de soutenir les entreprises innovantes de l'ESS, tout en étant un lieu ouvert au grand public.

Enfin, les **lieux de recherche et d'enseignements** constituent le dernier pilier de ce district. Après l'installation de l'école d'architecture, ce sont les écoles de cinéma, Media Campus, l'École des Beaux-Arts et le pôle des cultures numériques de l'Université de Nantes qui ont emménagé dans ce quartier créatif. Le quartier prévoit une augmentation massive du nombre d'étudiants sur le site, avec notamment l'arrivée prévue en 2022 de l'École de Design.

Le quartier de la Création de Nantes est donc davantage un quartier tourné vers la création au sens économique du terme avec une part importante d'entreprises des ICC (numérique, innovation, production musicale) regroupées au sein de plus de 20 000 m² de locaux.

A l'inverse du Quartier des Spectacles de Montréal, ce QCC n'est pas un lieu animé en permanence. Il est surtout dynamique à des périodes bien précises : la journée plus que la nuit (à l'exception des bars et restaurants) et en période estivale, durant laquelle se concentre la majorité des festivités et événements. Le premier événement culturel d'ampleur à Nantes était le Festival des Allumées, qui

s'est déroulé de 1990 à 1995. Depuis, d'autres grands événements sont nés sur l'Île de Nantes, rassemblant des visiteurs de toutes les régions de France et du monde :

- **Estuaire** : biennale d'art contemporain créée par l'équipe du Lieu Unique, organisée en 2007, 2009 et 2012, le long de l'estuaire de la Loire entre Nantes et Saint-Nazaire. Certaines œuvres sont devenues pérennes et constituent un parcours culturel le long du fleuve.
- **Le Voyage à Nantes** : société publique locale créée en 2011 à l'initiative de Nantes Métropole et de la ville de Nantes, ayant pour but de promouvoir la culture sur ce territoire. Le Voyage à Nantes est un parcours urbain et culturel permanent qui traverse la ville via une ligne verte conduisant à des éléments du patrimoine, des points de vue sur la ville ou des œuvres d'arts dans l'espace public. Le Voyage de Nantes organise également chaque année un événement culturel gratuit durant la période estivale.

Retombées économiques du quartier de la Création pour la ville de Nantes

Ce projet culturel représente une opération d'aménagement urbain d'ampleur, s'élevant à 64 millions d'euros d'investissements publics-privés. Réputées pour leur potentiel de croissance, les industries culturelles et créatives ont largement été soutenues par les acteurs publics de la métropole nantaise. Selon l'étude de l'AURAN de 2016³⁴, les ICC représentaient près de 90 000 emplois privés en Pays de la Loire, notamment dans les secteurs du design, de l'architecture, du numérique et de la mode. A l'échelle du district culturel et créatif, ce sont 2 500 emplois qui sont liés aux ICC.

L'instauration d'un quartier de la Création et l'importante campagne de communication faite autour de ce projet ont largement contribué à accentuer le dynamisme touristique de la ville. Au-delà de Nantes c'est la Loire-Atlantique tout entière qui observe un accroissement de son attractivité touristique. Chaque année ce sont 3,2 milliards d'euros de chiffre d'affaires liés au tourisme. On observe parmi les dix sites les plus visités de la région, que cinq d'entre eux sont des lieux culturels se situant à Nantes (Château des ducs de Bretagne, Machines de l'Île, Musée d'Histoire, Musée d'Arts et Muséum d'histoire naturelle)³⁵. Autre indicateur de retombées économiques, le Voyage à Nantes estime à 55 millions d'euros de dépenses des visiteurs estivaux (680 000 visiteurs à l'été 2018).

Acteurs, gouvernance et financements

Quartier des Olivettes

Ce quartier culturel et créatif relève davantage d'une agglomération spontanée de travailleurs créatifs que d'un projet géré par un acteur en particulier. Ainsi, il n'y a pas de structure de gouvernance à proprement parler au sein du quartier des Olivettes. Aucune organisation ou association n'est chargée de la gestion et de la programmation culturelle du quartier, il s'agit d'une gouvernance diffuse. Différents acteurs composent le panorama du quartier des Olivettes : les pouvoirs publics (dont la ville de Nantes), les associations artistiques, entreprises et entrepreneurs et les habitants. La ville a principalement en charge la gestion des espaces publics. Chaque association, atelier ou entreprise a ensuite sa propre gouvernance et programmation culturelle.

Malgré des liens avec la ville de Nantes, les artistes et les créateurs de ce district veulent rester *off* et indépendants. Ils conservent des liens avec les collectivités publiques mais sont conscients du risque de récupération politique de leur projet. C'est en ce sens qu'une de leur volonté principale est de conserver un degré d'indépendance. Par ailleurs, des tensions ont pu apparaître avec le pouvoir politique notamment avec l'inauguration du quartier de la Création. La ville de Nantes a en effet présenté ce cluster comme le premier cluster culturel de la Nantes. Or, les créatifs des Olivettes revendiquent qu'ils sont « l'authentique » quartier culturel et créatif de la métropole.³⁶

Quartier de la Création

En charge de l'aménagement de l'Île de Nantes depuis 2003, la SAMOA est l'acteur majeur du quartier de la Création. Son rôle d'aménageur se fait dans le cadre d'une société publique locale, dont l'actionnaire majoritaire est Nantes Métropole. Depuis 2011, cette société d'aménagement s'est vue confiée d'autres missions complémentaires :

- Développement de liens entre l'enseignement supérieur et la recherche.

34 Les synthèses de l'Auran, Portrait des industries culturelles et créatives en Pays de la Loire, n°3, 2016

35 Source : Observatoire du tourisme, AURAN

36 Michel Basile, Dynamiques de réseau et image de marques dans les quartiers créatifs spontanés. Le cas du quartier des Olivettes à Nantes. *Revue Marketing Territorial*, 2019

- Développement économique et animation des industries culturelles et créatives.
- Accompagnement de projets d'entreprises.
- Réalisation de projets collaboratifs.
- Déploiement d'immobilier de bureaux et de locaux d'activités.

Pour cela, la SAMOA a créé la Creative Factory qui pilote le volet culturel de l'Île. Elle accueille les entreprises, leur propose des projets immobiliers intéressants et accompagne les porteurs de projets. Les offres immobilières de la SAMOA sont des « opérations zéro » dont l'objectif n'est pas la recherche de marge mais bien de proposer des loyers avantageux pour les start-up et ateliers d'artistes. Ces opérations ont pour but de maintenir les travailleurs créatifs sur le territoire et de contenir les phénomènes de gentrification. La SAMOA n'a donc pas de pouvoir sur la programmation culturelle du lieu mais peut favoriser les initiatives culturelles du fait de ses compétences.

Perspectives futures pour ces deux quartiers

Le Quartier des Olivettes

Ce quartier artistique a déjà connu d'importantes transformations. S'il s'agissait à l'origine de squats d'artistes, le quartier s'est progressivement gentrifié et de nouveaux travailleurs créatifs se sont installés. Comme l'observe le collectif Pol'N, il y a de plus en plus d'espaces de coworking et une disparition progressive des lieux culturels alternatifs. La question du futur de ce quartier se pose donc. Quelle trajectoire va-t-il suivre ? Le quartier des Olivettes va-t-il devenir un quartier davantage centré sur l'entrepreneuriat, le design, l'architecture en réduisant la proportion d'ateliers d'artistes et de galeries d'arts ?

Par ailleurs, un second point de vigilance concerne la difficulté grandissante pour les créatifs à s'installer aux Olivettes. Bénéficiant d'une image de marque, des effets de réseaux se sont créés dans ce quartier. Un certain tri s'opère et il est dorénavant presque nécessaire d'appartenir au réseau d'un travailleur créatif déjà présent aux Olivettes pour espérer pouvoir s'y installer. Un grand nombre d'artistes n'a donc plus accès à ce quartier³⁷.

Le Quartier de la Création

Ce quartier culturel et créatif inauguré en 2012 n'a pas encore atteint son développement final. Différents projets sont encore en cours, pour une grande partie au sein des halles Alstom qui ont pour objectif de devenir le cœur névralgique du QCC. Tout d'abord la Creative Factory, qui est l'équipe dédiée au développement économique des industries culturelles et créatives, va installer ses bureaux au sein du district. L'École de Design quant à elle, ouvrira ses portes en 2022 sur l'Île. Il est également prévu de créer davantage d'hôtels d'entreprises, de bureaux et un *food hall* au sein des halles. Le chantier du nouveau Centre Hospitalier Universitaire (CHU) de Nantes ainsi que la faculté de santé s'installeront également sur l'Île-de-Nantes. Ce projet de taille, qui s'étend sur 250 000 m², devrait être livré en 2026. Par ailleurs, au vu des nombreux services et activités nouvelles du quartier, la SAMOA prévoit d'augmenter durant les dix prochaines années l'offre de logement sur l'Île de Nantes et de créer deux lignes de tramway.

Quelques points de vigilances peuvent toutefois être soulevés. Le principal point porte sur le volet culturel du quartier. Le projet de la SAMOA est avant tout un projet de régénération urbaine. Toutefois, cette tendance à l'utilisation de la culture dans les opérations de revitalisation urbaine n'est pas sans risques. Tout d'abord, le quartier de la Création pourrait devenir majoritairement un quartier de bureaux et d'entrepreneurs finalement peu vivant. De plus, étant un projet *top-down*, il est possible de craindre une certaine rupture avec les travailleurs créatifs, qui sont souvent réticents aux processus d'institutionnalisations de leurs activités. Enfin, Nantes devient une destination très prisée en France, poussant les prix immobiliers à la hausse. L'hypothèse d'une gentrification de la ville et plus particulièrement de l'Île laisse envisager une hausse des prix des loyers et une fuite des artistes et créatifs indépendants.

Pour aller plus loin :

- Publications de Basile Michel sur le quartier des Olivettes de Nantes (cf. bibliographie p. 85)
- Site internet de l'Île de Nantes
- Site internet de la Creative Factory

37 Michel Basile, Dynamiques de réseau et image de marques dans les quartiers créatifs spontanés. Le cas du quartier des Olivettes à Nantes. *Revue Marketing Territorial*, 2019

Partie 4 : Quel regard sur les dynamiques culturelles et créatives d'Île-de-France à l'aune des quartiers culturels et créatifs ?

L'Île-de-France présente une réalité relativement différente des études de cas précédentes. Malgré une richesse culturelle internationale, il est impossible d'identifier facilement un ou plusieurs quartiers se revendiquant comme quartier culturel et créatif à l'image des exemples précédents. Pourtant, plus que la plupart des villes mondiales l'offre culturelle est dense et diversifiée dans l'agglomération parisienne et des concentrations existent également dans le reste de la région. Par endroits, de nombreux "ingrédients" d'un quartier culturel et créatif sont d'ores et déjà réunis. Du fait de leurs aménités, les arrondissements centraux parisiens s'apparentent à un immense QCC et c'est d'ailleurs ce qui explique la vitalité et l'attractivité de Paris. Néanmoins, ils ne sont pas promus en tant que tel et ne disposent pas d'une gouvernance en ce sens.

Avec cette dernière partie, notre approche consiste à identifier un ensemble de lieux culturels franciliens pouvant être des points d'ancrage à la création de dynamiques locales de quartiers culturels et créatifs. Il s'agit en d'autres termes d'une lecture du territoire francilien présentant des territoires actifs sur lesquels pourraient émerger des quartiers culturels et créatifs. Cette analyse ne se veut pas exhaustive mais plutôt l'amorce d'une dynamique pour lancer le débat en Île-de-France.

4.1 La densité de l'offre culturelle francilienne³⁸

4.1.1 L'Île-de-France : une offre dense mais très inégalement répartie

L'Île-de-France est réputée pour le dynamisme de son secteur culturel. Malgré les politiques de rééquilibrage mises en place et le développement de l'offre en régions, le territoire francilien concentre toujours une part très importante de l'offre culturelle française. La foisonnante densité de ses équipements culturels est un atout considérable : scènes nationales, écoles de musique et de danse, théâtres, cinémas, monuments historiques ou encore musées y sont présents en très grand nombre. Sur 2,2 % du territoire national, l'Île-de-France concentre :

- 27 % des compagnies dramatiques
- 31 % des compagnies de danse
- 350 théâtres
- 445 salles de concert
- 11 % des musées recensés en France³⁹

Au-delà des équipements culturels, ce sont les activités du secteur culturel qui sont regroupées en Île-de-France, avec 300 000 actifs de ce secteur sur le territoire francilien, dégageant une richesse de 21 milliards d'euros⁴⁰.

Toutefois, d'importantes disparités territoriales existent à l'échelle francilienne, tant dans la concentration des équipements culturels que dans la localisation des entreprises des ICC. Ces disparités territoriales franciliennes sont visibles entre Paris ainsi que sa proche banlieue et le reste de la région. Paris intra-muros concentre une part importante des emplois culturels (57 % des effectifs)⁴¹, avec des secteurs fortement localisés comme l'édition écrite, le média, l'architecture et les

³⁸ Cette analyse ne tient pas compte de l'impact du Covid-19 sur l'offre francilienne; tous les éléments d'évaluation n'étant pas à ce jour disponible.

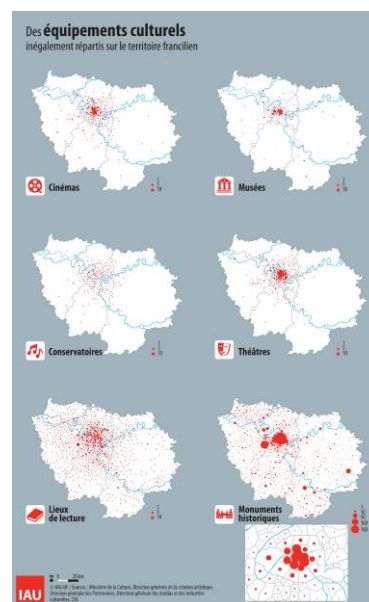
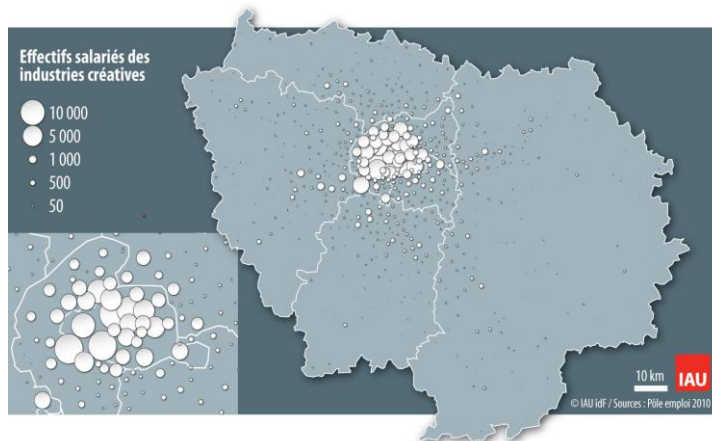
³⁹ Chiffres de la DRAC Île-de-France

⁴⁰ Camors Carine, Soulard Odile, L'Île-de-France, première scène nationale avec 45% des actifs de l'économie culturelle, IAU IdF, 2018

⁴¹ Albe-Tersiguel Séverine, Camors Carine, Gollain Vincent, Hervouët Martin, Soulard Odile (dir.), Tillet Marion, Lieux culturels et valorisation du territoire - Tome 2 : 15 lieux emblématiques en Île-de-France, IAU IdF, 2018

activités du patrimoine. Cette concentration des emplois des ICC dans Paris, mais aussi dans des villes de petite couronne parisienne, s'explique par une implantation historique de ces secteurs, par le besoin des ICC d'une certaine centralité et proximité à la métropole mais aussi parfois par des effets d'aubaine liés à des opportunités foncières.

Une hyper concentration dans le cœur d'agglomération



De la même façon, la répartition des équipements culturels est assez inégale dans la région. Les deux tiers des équipements culturels en Île-de-France se concentrent dans le cœur de métropole. En moyenne, c'est 1,3 lieu culturel pour 10 000 habitants dans le cœur de métropole, contre 0,91 dans les autres communes de l'agglomération centrale⁴². Si les lieux de lecture et les monuments historiques sont assez bien répartis à l'échelle de la région, des équipements tels que les cinémas ou les musées le sont beaucoup moins.

Plus que l'inégale répartition des équipements culturels, la région Île-de-France est confrontée à un défi d'irrigation. Les lieux emblématiques parisiens (grands musées et monuments) jouissent d'un fort rayonnement mondial et sont des lieux prisés par les touristes français et internationaux. Ils sont de surcroît souvent saturés. À l'inverse, le territoire francilien possède une multitude de sites patrimoniaux régionaux mais aussi de nouveaux lieux culturels beaucoup moins visibles et fréquentés. Il y a une opportunité, et même une nécessité d'étendre et de décentraliser l'attractivité culturelle et touristique parisienne à l'ensemble des lieux culturels du Grand Paris en maillant le territoire francilien. Tout l'enjeu pour la région Île-de-France est d'encourager la création de lieux culturels sur l'ensemble du territoire, mais également de rendre visible les lieux existants.

4.1.2 Une structuration de l'offre en dehors de la dénomination de quartier culturel et créatif

Malgré la présence de sites culturels dans la région et à la différence des métropoles internationales et françaises, il est complexe d'identifier un quartier culturel et créatif en Île-de-France. Aucun lieu ne revendique clairement cette appellation pour se présenter, voir même pour se promouvoir en tant que tel, alors même qu'il existe un public intéressé par ce type de destination. De plus, aucune institution francilienne n'est membre de la principale association mondiale des quartiers culturels et créatifs, le Global Cultural Districts Network (GCDN)⁴³.

Malgré cette absence d'affirmation, des territoires franciliens misent sur le secteur de la création et de nombreuses initiatives culturelles ont vu le jour ces dernières années. Ces lieux, qui se situent majoritairement en proche banlieue parisienne, sont parfois des lieux transdisciplinaires, décloisonnant les secteurs et participant à la vie de quartier. On observe également que cette

42 Cœur de métropole : constitué des arrondissements parisiens ainsi que des communes denses de l'agglomération de Paris. Reste de l'agglomération centrale : communes situées autour du cœur de métropole moyennement urbanisées (taux d'urbanisation supérieur ou égal à 65%) et moyennement denses (densité humaine supérieure ou égale à 30 individus à l'hectare)

Source : Albe-Tersiguel Séverine et Mandon Olivier, Les équipements culturels franciliens, quelles accessibilités et attractivités ?, L'Institut Paris Region, 2020

43 <https://gcdn.net/membership/members/>

dynamique de développement est parfois liée à la présence de friches culturelles et d'opération d'urbanisme transitoire. Ces initiatives dessinent de nouveaux horizons pour les artistes et les territoires. Ce sont souvent des projets de taille plus modeste que certains mégaprojets de QCC. En prenant racines sur d'anciens sites industriels, ils contribuent à la régénération des sites concernés et se distinguent ainsi de certains QCC observés à l'échelle internationale et fondés sur l'urbanisation de terrains vierges, d'espaces agricoles, etc. La réutilisation d'anciens espaces économiques offre aux artistes et travailleurs créatifs de grands espaces de travail aux loyers abordables, facilitant les interactions.

L'analyse de leurs caractéristiques montrent que certains territoires ont un potentiel de développement important et pourraient devenir de véritables quartiers culturels et créatifs dans un futur proche, permettant ainsi d'offrir des lieux complémentaires à l'offre parisienne et diffuser ainsi davantage les visiteurs sur le territoire régional.

4.2 Dynamisme dans le Nord-Est parisien

Depuis une dizaine d'années la géographie du cluster créatif francilien est en pleine mutation, avec une émergence de nouveaux pôles créatifs dans le Grand Paris, notamment dans le Nord-Est parisien. Poussé par de nombreuses initiatives, ce territoire se transforme rapidement et foisonne de lieux artistiques mettant à l'honneur la création sous toutes ses formes. Cette vitalité culturelle s'explique par de nombreux facteurs. Un facteur historique mêle politique et culture. Appelée « ceinture rouge », de nombreuses villes de la petite ceinture ont été marquées par des politiques locales de soutien à la culture (résidences d'artistes, maisons de la culture, soutien aux artistes et associations, achats d'œuvre, tiers-lieux, etc.) et qui ont créé un terreau très favorable. Du fait de la désindustrialisation et de la proximité de Paris, de nombreux acteurs culturels et créatifs s'implantent dans le Nord-Est parisien. Ainsi, les friches industrielles deviennent souvent le terrain de jeu de ces nouveaux projets. Ces anciens bâtiments industriels offrent de l'espace et des loyers peu chers. Ils deviennent de véritables laboratoires d'expérimentation culturelle, à proximité de Paris. Un arc créatif semble ainsi se développer dans le Nord-Est parisien notamment dans les villes de Saint-Ouen, Saint-Denis, La Courneuve, Aubervilliers, Romainville, Pantin et le Bas-Montreuil. Le territoire jouit également d'un soutien fort des collectivités locales avec notamment le positionnement de Plaine Commune en tant que « Territoire de la culture et de la création »⁴⁴ et la démarche d'Arc de l'Innovation⁴⁵, qui soutient cette dynamique.

Komunuma, un quartier culturel en développement à Romainville

Nouveau pôle culturel d'art contemporain, Komunuma a ouvert ses portes à la fin 2019 à Romainville en Seine-Saint-Denis. La Fondation Fiminco, qui est à l'initiative de ce projet, réhabilite les anciens laboratoires pharmaceutiques Roussel-Uclaf pour y développer un quartier culturel rassemblant des acteurs culturels publics et privés.

Ce lieu propose une variété d'usages. Komunuma accueille cinq galeries d'art parisiennes, des lieux d'expositions mais aussi des lieux de création à destination d'artistes. Fiminco propose également une résidence internationale d'artistes, qui accueillera une vingtaine d'artistes. Ces artistes disposeront d'ateliers de créations (sérigraphie, gravure, studio photo et vidéo, atelier de construction), mais également d'un accompagnement artistique et technique de la part de la fondation Fiminco.

Un des bâtiments sera destiné aux réserves du Fonds Régional d'Art Contemporain (FRAC). La halle d'exposition de la Chaufferie, ainsi que les espaces extérieurs seront utilisés pour l'animation culturelle du lieu, qui sera ouvert certains jours de semaine et les week-ends au public. Des expositions, rencontres et conférences seront organisées. Par ailleurs, la Fondation tente de renforcer ses liens avec l'éducation. Des projets éducatifs avec les écoles de la ville de Romainville sont déjà prévus et Parsons Paris, le campus européen de Parsons School of Design, une célèbre université new-yorkaise d'art et de design, s'installera à la rentrée de septembre 2020.

44 Contrat de développement territorial (CDT) 2014-2030 qui couvre un périmètre de 9 communes du Nord parisien (Saint-Ouen, Aubervilliers, La Courneuve, Saint-Denis, l'Île-Saint-Denis, Stain, Pierrefitte-sur-Seine, Villetaneuse, Epinay-sur-Seine)

45 <https://www.arcinnovation.fr/arc>

L'actuel site du Komunuma avant sa réhabilitation (Romainville)



© Axelle Poisson, Fondation Fiminc

La Friche Babcock, un projet de quartier de la création à La Courneuve

A La Courneuve, le projet Babcock ou “Fabrique des Cultures” constitue un projet de quartier culturel et créatif plein d’avenir pour l’Île-de-France, dans les 35 000 m² de halles des usines Babcock, devenues une figure du patrimoine industriel. Après l’installation en 2013 d’un centre fiduciaire de la Banque de France sur le site Babcock, l’ambition portée par l’EPT Plaine Commune et la ville de La Courneuve est de dynamiser le quartier par le biais de la culture et de la création.

Ce projet développe une programmation mixte : logements, équipements, espaces publics, bureaux, commerces mais aussi évènements. Il sera un lieu d’accueil des industries culturelles et créatives avec l’installation d’une pépinière d’entreprises dédiée aux métiers de la création et des espaces de coworking. Le site se veut également un lieu de vie qui accueillera un cinéma, des espaces de formation artistique, ainsi qu’une « serre artistique » dédiée aux expositions, galeries d’art, ateliers d’artistes et événements culturels. Au-delà du projet culturel, il s’agit d’un vaste projet d’aménagement urbain. Ainsi, environ 260 logements vont être créés sur le site. En attendant le lancement des chantiers les associations Yes We Camp et Earnest, connues pour leurs multiples projets urbains, vont animer le lieu à travers un projet d’urbanisme transitoire.

Le projet Babcock « La Fabrique des Cultures » à la Courneuve



© Compagnie de Phalsbourg

À l’échelle de la commune, certaines villes du Nord-Est parisien et plus précisément de Seine-Saint-Denis sont relativement dynamiques et semblent concentrer une diversité de lieux pouvant amorcer des dynamiques de quartiers culturels et créatifs.

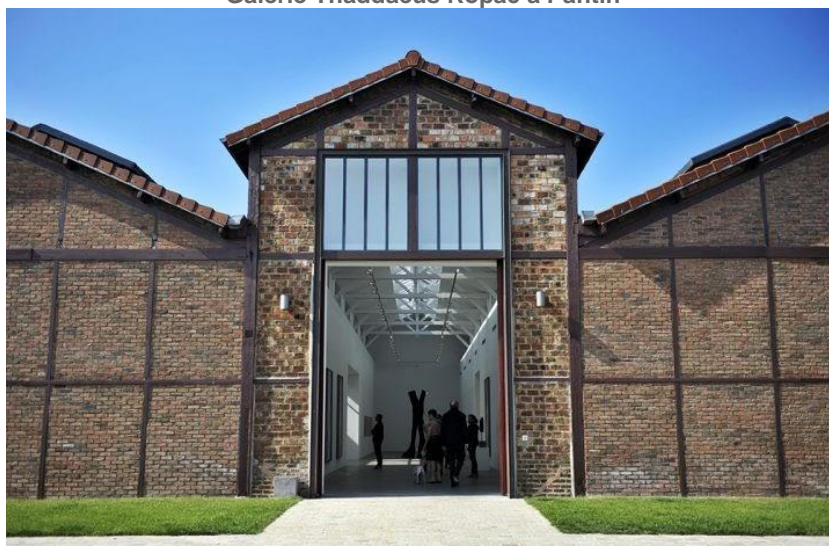
Pantin

La Ville de Pantin, en proche couronne parisienne, figure parmi les villes dynamiques de Seine-Saint-Denis qui développent leur potentiel culturel. Elle bénéficie en effet d'une densité artistique et créative forte. Étroitement connectée au pôle culturel et scientifique de La Villette par sa proximité géographique et le lien du Canal de l'Ourcq, cette ville est en pleine mutation depuis le début des années 2000. Aujourd'hui elle regroupe de nombreuses caractéristiques des districts créatifs : infrastructures culturelles, espaces de créations (ChezKit, les Arts Codés, la Nef), entreprises emblématiques des secteurs culturels et créatifs (BETC, Hermès, Chanel, etc.) ainsi que des établissements d'enseignements culturels (Centre National de la Danse, l'école Esmod).

Parmi les grandes infrastructures culturelles on peut notamment citer le Centre National de la Danse, le Ciné 104, la Salle Jacques Brel, mais aussi :

- **la Galerie Thaddaeus Ropac** : galerie d'art contemporain fondée en 1983 et implantée dans plusieurs villes européennes (Londres, Paris, Salzbourg). Elle s'est installée à Pantin dans une ancienne usine sidérurgique d'environ 4 700 m², après une réhabilitation architecturale. Le bâtiment accueille des expositions, bureaux, lieux de stockage d'œuvres mais également un espace dédié à des performances et autres expositions temporaires.

Galerie Thaddaeus Ropac à Pantin



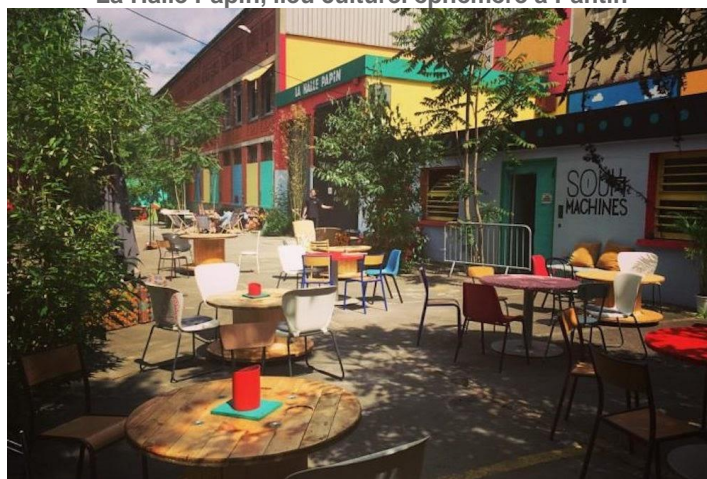
© Didier Raux

- **Centre National Edition Art Image (Cneai)** : centre national d'art contemporain fondé en 1997. Ce centre propose des expositions temporaires, workshops et musée sans murs. Il a déménagé en 2017 à Pantin dans le bâtiment des Magasins Généraux. Les Magasins généraux ont été transformés par l'agence de publicité BETC afin d'en faire un centre de création (expositions, festivals, résidences, ateliers).
- **Théâtre du Fil de l'eau** : situé dans une ancienne usine le long du canal de l'Ourcq, ce théâtre est un établissement municipal emblématique à Pantin. Il accueille également des artistes en résidence tout au long de l'année. Le théâtre du Fil de l'eau a créé un lien fort avec les habitants.
- **Centre National des Arts Plastiques (Cnap)** : Le Cnap est une institution culturelle de soutien et de promotion de la création contemporaine sous tutelle du Ministère de la Culture. Acteur proche des professionnels de l'art, le Cnap est à la fois un espace de débats, d'expositions qu'un centre de recherche. Il gère le Fonds national d'art contemporain, une des collections publiques les plus importantes d'Europe. Son aménagement à Pantin est prévu d'ici 2023, dans un bâtiment de plus de 25 000 m² situé à proximité de la Galerie Thaddaeus Ropac.

En complément des équipements culturels, de nombreux événements culturels et tiers lieux animent les quartiers de Pantin et renforcent l'image d'une ville créative. Des lieux comme la Cité Fertile ou la Halle Papin participent pleinement à l'animation de la ville en devenant des lieux de convivialité combinant divertissement et projet culturel. Au-delà des bars, ils proposent souvent des événements musicaux et des animations culturelles.

- **La Halle Papin** : ancienne usine de fabrication de pneus et d'outillage mécanique, la Halle Papin a accueilli un projet éphémère porté par le collectif SoukMachines de 2016 à 2019 après une sollicitation de l'Établissement Public Territorial d'Est Ensemble Grand Paris. Lieu de vie culturelle organisant des événements variés : concerts, événements festifs, workshops, projections de films en plein air, etc., la Halle Papin accueillait également des artistes en résidence avec des espaces de travail et de création. Le succès de ce lieu est principalement lié à son ouverture sur l'extérieur, les interactions et les échanges entre les acteurs locaux, les artistes ainsi que les habitants étant fortement encouragés. Désormais fermé depuis la fin de l'été 2019, le site va accueillir la Cité de l'Éco-habiter, pôle d'excellence et pépinière d'entreprises dédiée à l'éco-construction. Il conserve donc une âme créative qui va contribuer à renforcer l'identité du territoire.

La Halle Papin, lieu culturel éphémère à Pantin



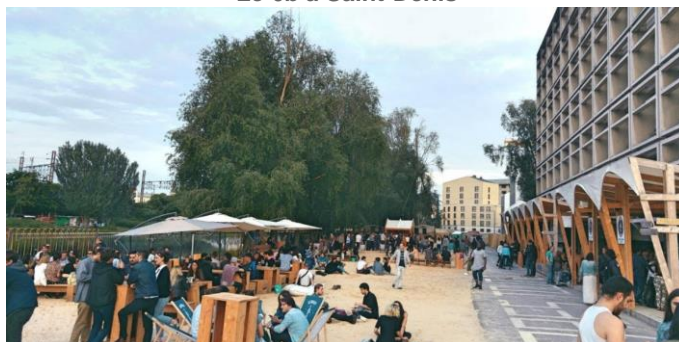
© La Halle Papin

Saint-Denis

Saint-Denis est réputé pour son dynamisme culturel, résultat de volontés politiques fortes et d'intéressantes offres foncières. La ville accueille aussi bien des entreprises des ICC, des équipements culturels que des établissements d'enseignement artistique. De nombreux lieux alternatifs et culturels animent également le territoire dont en particulier :

- **Le 6b** : lieu de création et de diffusion culturelle ouvert depuis 2010. Espace autogéré, le 6b met à disposition 80 espaces de travail pour des artistes et créateurs (musiciens, cinéastes, plasticiens, graphistes, artisans). En plus des ateliers, le 6b comprend une salle d'exposition, un studio de danse et un restaurant associatif. C'est un lieu ouvert sur le territoire, qui est fréquenté par les habitants locaux lors des expositions, séminaires, spectacles ou bien festivals éphémères.

Le 6b à Saint-Denis



© BETC pop

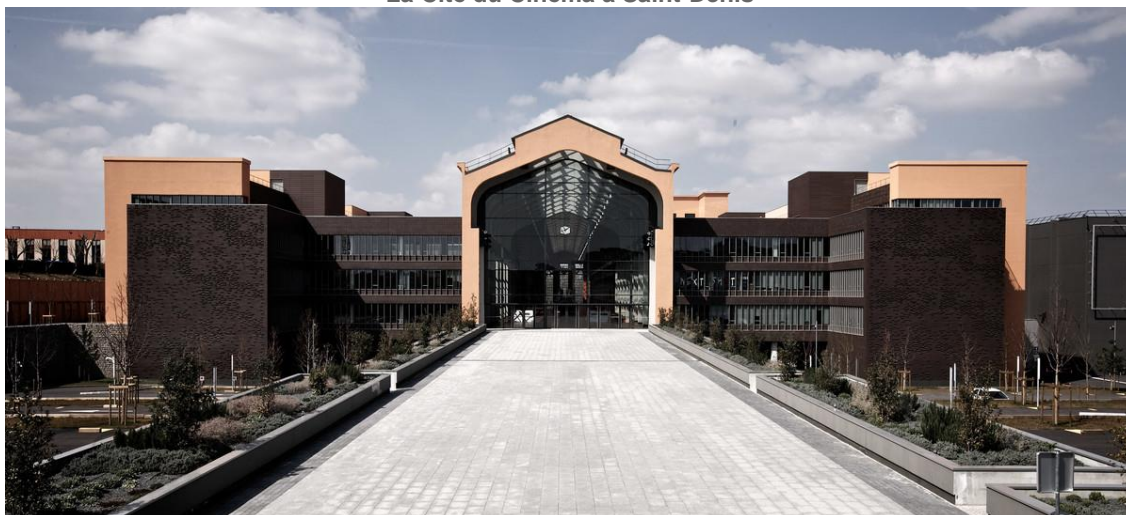
- **L'Orfèvrerie** : site éphémère localisé dans l'ancienne usine Christofle classée monument historique. L'Orfèvrerie accueille 200 artistes et artisans dans un projet d'urbanisme transitoire initié par le groupe Quartus et animé par SoukMachines.

- **La Briche** : ateliers d'une soixante d'artistes et artisans (sculpteurs, illustrateurs, costumiers, architectes, ingénieurs du son, etc.), installés dans un ancien atelier de ferrailleurs. Lieu qui fonctionne en autogestion par les artistes. Le lieu ouvre une fois par an au grand public lors de la fête Briche foraine.
- **Synesthésie MMaintenant** : projet de recherche et de création artistique contemporaine. Cette structure accueille des artistes à travers des résidences et les accompagne dans l'élaboration de leurs projets culturels. Synesthésie est membre du réseau d'art contemporain Tram.
- **60 Adada** : laboratoire de création et de diffusion contemporaine qui regroupe une cinquantaine d'artistes. De nombreux projets y sont développés : expositions, rencontres, ateliers, résidence temporaire. Ce lieu est co-animé par la ville de Saint-Denis qui est propriétaire du bâtiment et par l'association artistique Adada.

À ces lieux alternatifs s'ajoutent des réseaux locaux d'artistes, des lieux plus institutionnels comme le Théâtre Gérard Philipe (Centre dramatique national) et des activités culturelles et créatives présentes dans des sites spécialisés comme les plateaux de tournage sur la Plaine Saint-Denis ou la Cité du Cinéma.

- **Cité du Cinéma** : Pôle cinématographique d'envergure nationale voire internationale, la Cité du cinéma est un projet d'ampleur initié par Luc Besson à destination des professionnels du cinéma. La Cité concentre en un même lieu toutes les ressources nécessaires à la réalisation d'un film (production, décors, costumes, plateaux de tournage, post-production et projection). Il s'ouvre progressivement au public comme aux entreprises, avec l'accueil de divers événements.

La Cité du Cinéma à Saint-Denis



© Guido Prestigiovanni

De manière plus diffuse, Saint-Denis regroupe des écoles spécialisées (Louis Lumière, Académie Fratellini) et de nombreux événements culturels, festivals, qui animent le territoire tout au long de l'année.

D'autres villes du Nord-Est parisien abritent des lieux culturels expérimentaux. A Saint-Ouen, l'**Espace 1789** ou le collectif **Mains d'Œuvres** sont des acteurs culturels emblématiques. Mains d'Œuvres est un lieu de création, avec de nombreux artistes en résidence, mais également un lieu de diffusion qui est en lien très proche avec son territoire et ses habitants. A travers les expositions, concerts ou bien spectacles, le site est devenu un lieu de vie important dans le quartier et constitue une institution pour les habitants locaux. Aubervilliers concentre également des lieux de création comme la **Villa Mais d'Ici** ou **Le Laboratoire**. La ville va également accueillir d'ici la fin 2020 le futur Pôle des Métiers d'art de Chanel.

4.3 Une croissance des lieux culturels dans l'ensemble du Grand Paris

Cette partie ne vise pas l'exhaustivité des lieux mais bien à mettre en lumière les dynamismes locaux à l'échelle de l'Ile-de-France, pouvant amener à la création d'un quartier culturel et créatif. De précédents travaux de l'Institut Paris Region s'intéressent à des études de cas de lieux et équipements culturels en Ile de France⁴⁶. Ces études montrent la multitude de lieux culturels, aussi bien en proche couronne parisienne que dans les zones plus éloignées de la capitale et dans les espaces périurbains franciliens. Le Nord-Est parisien n'est pas le seul territoire en Ile-de-France développant une offre artistique parfois en association avec des industries culturelles et créatives. A l'échelle de la métropole du Grand Paris, on observe une augmentation nette des lieux culturels avec certaines villes de petite comme de grande couronne parisienne qui enclenchent des dynamiques locales.

A Vitry-sur-Seine, dans le **Val-de-Marne**, les initiatives artistiques sont florissantes. À côté de lieux institutionnels comme le Théâtre Jean Vilar, la Briqueterie Centre de développement chorégraphique national du Val-de-Marne ou encore le Musée d'art contemporain MAC/VAL, on retrouve des lieux innovants et pluridisciplinaires comme Gare au théâtre ou Vitry'n urbaine, qui participent à la vie culturelle locale. Par ailleurs, la ville est réputée pour son impressionnante concentration de street-art. Des centaines d'œuvres d'art urbain habillent les murs, objets urbains ou façades de bâtiments de la ville. Les élus ayant perçus le potentiel de ces créations en termes d'attractivité, la stratégie municipale consiste à jouer sur cette image pour faire de Vitry-sur-Seine une ville emblématique du street-art en France, qui assure une certaine continuité avec le 13ème arrondissement de Paris également reconnu pour la richesse de ses œuvres de street-art. L'office du tourisme du Val-de-Marne propose ainsi des balades urbaines à travers le 13ème arrondissement, la ville de Vitry-sur-Seine et celle d'Ivry-sur-Seine. Ces balades proposent des déambulations qui effacent les frontières entre Paris et sa banlieue limitrophe⁴⁷. Dans le département du Val-de-Marne, Ivry-sur-Seine voit aussi se développer son offre culturelle avec le conservatoire de musique et de danse, un théâtre, une galerie d'art et un centre d'art contemporain.

Œuvre de *street-art* de l'artiste Kouka à Vitry-sur-Seine, représentant un guerrier Massai



© Maud Jacques

En **Seine-et-Marne**, plusieurs lieux participent à la vitalité culturelle et bénéficient d'un rayonnement local important, telles que la Ferme du Buisson à Noisiel, la Galleria Continua à Boissy-le-Châtel, ou

⁴⁶ Pour plus d'études de cas sur les lieux et équipements culturels franciliens, voir : Albe-Tersiguel Séverine, Camors Carine, Gollain Vincent, Hervouët Martin, Soulard Odile (dir.), Tillet Marion, Lieux culturels et valorisation du territoire - Tome 2 : 15 lieux emblématiques en Île-de-France, IAU IdF, 2018 et Albe-Tersiguel Séverine et Mandon Olivier, Les équipements culturels franciliens, quelles accessibilité et attractivité ?, L'Institut Paris Region, 2020

⁴⁷ Pour aller plus loin : <http://www.marketing-territorial.org/2019/12/street-art-identite-territoriale-et-attractivite.html>

le Château de Rentilly, qui abrite une partie du Fonds régional d'art contemporain. La Ferme du Buisson, lieu artistique hybride mêlant production et diffusion, est un cas intéressant car fortement ancré localement. Ce lieu a tissé de réels liens avec la population locale et apparaît comme un lieu emblématique de la ville.

Dans les **Yvelines**, la ville de Poissy semble développer une politique culturelle ambitieuse. La municipalité souhaite créer un parcours culturel autour de quelques lieux principaux comme la Maison de Fer, le théâtre, le conservatoire et la Villa Savoye, conçu par Le Corbusier et classée patrimoine mondial de l'UNESCO⁴⁸. La ville, qui jouit dès à présent d'une certaine visibilité grâce à la réputation de Le Corbusier notamment, pourrait ainsi voir émerger un quartier culturel et créatif autour de ce parcours culturel et de ses attracteurs territoriaux.

Le département du **Val d'Oise** compte également plusieurs lieux culturels. Le cas d'Enghien-les-Bains est intéressant, car la ville développe une vaste politique culturelle et souhaite voir émerger Enghien comme un pôle culturel à l'échelle de la grande couronne. Enghien-les-Bains figure dès à présent dans le réseau des villes créatives de l'Unesco, dans la catégorie Arts numériques et souhaite fédérer encore davantage les acteurs culturels locaux autour d'une stratégie commune. Différents lieux culturels, de diffusion comme de création, font émerger des dynamiques locales, proches de celles des QCC. Ce sont notamment le Théâtre du Casino, le centre culturel François Villon (lieu d'enseignement artistique) mais aussi le Centre des Arts. Le Centre des Arts se définit comme une scène conventionnée pour les Écritures numériques par le ministère de la Culture et de la Communication depuis 2006. C'est aussi un lieu de création contemporaine et numérique, qui abrite un incubateur d'entreprises. Le lieu organise de nombreux événements culturels, d'envergure locale et internationale.

Centre des Arts d'Enghien-les-Bains

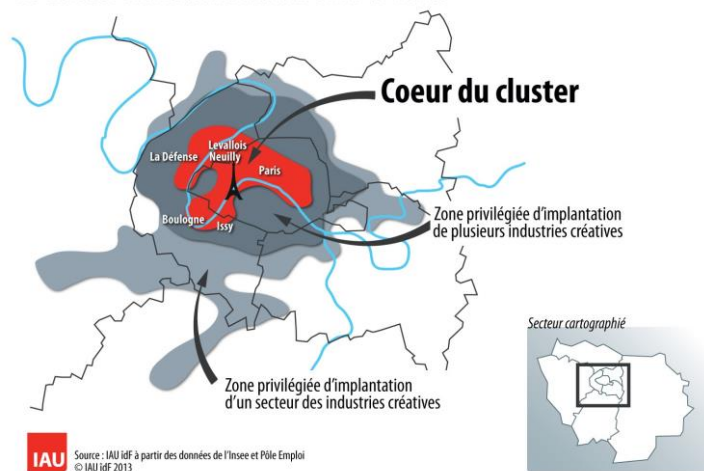


© CNAP

Dans les **Hauts-de-Seine** les dynamiques sont plus anciennes avec une implantation historique de certains secteurs des industries culturelles et créatives, tel que le cinéma à Boulogne-Billancourt, et un développement de nouveaux secteurs (média, publicité, jeu vidéo, technologies de l'information) dès le début des années 2000 sous l'impulsion de politiques locales proactives. Le Conseil départemental a d'ailleurs engagé une stratégie autour de la « Vallée de la culture » le long de la Seine. Il s'agit de proposer un parcours le long du fleuve reliant les lieux existants (au nord, le musée Albert-Kahn de Boulogne ou le musée de la Céramique de Sèvres par exemple et au sud le cimetière des chiens d'Asnières) avec d'autres en gestation, comme les aménagements de l'Île Seguin à Boulogne-Billancourt.

⁴⁸ Pour aller plus loin : Albe-Tersiguel Séverine, Camors Carine, Gollain Vincent, Hervouët Martin, Souldard Odile (dir.), Tillet Marion, Lieux culturels et valorisation du territoire - Tome 2 : 15 lieux emblématiques en Île-de-France, IAU IdF, 2018

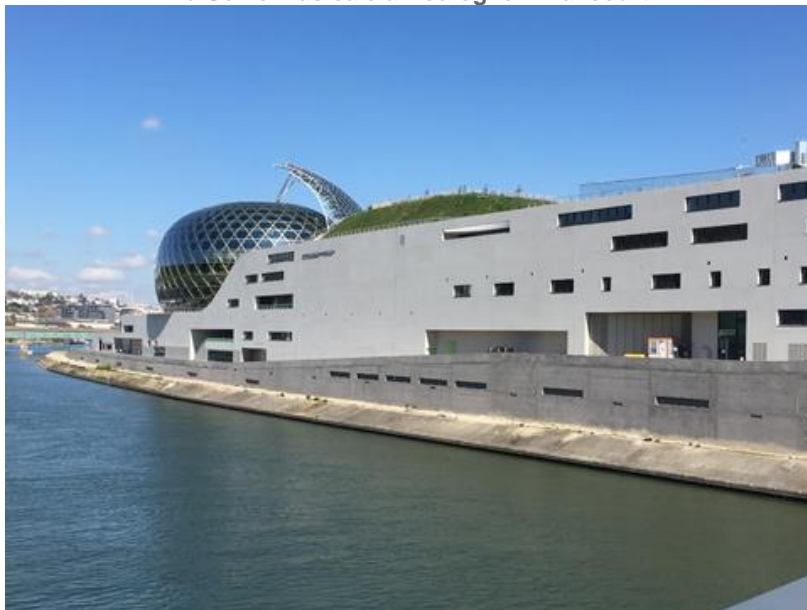
Le cluster des industries créatives en Ile-de-France



49

La situation de Boulogne-Billancourt donne un aperçu de la concentration d'activités culturelles et créatives dans les Hauts-de-Seine. Des secteurs comme celui du livre, du cinéma, de la publicité, de l'architecture ou du design sont fortement présents à Boulogne-Billancourt. Par ailleurs, l'aménagement de l'Île Seguin est un projet considérable mettant à l'honneur la culture et l'innovation. Ce projet a une vocation internationale et se structure principalement autour d'un méga-équipement : la Seine Musicale. Ce complexe concentre en un même lieu des espaces de concert, d'exposition, des restaurants et commerces liés à l'art et à la culture.

La Seine Musicale à Boulogne-Billancourt



© Vincent Gollain

Un grand pôle culturel et artistique devrait également voir le jour. Cette pointe de l'île devrait accueillir un centre d'art, un cinéma multiplexe, un hôtel tourné vers la création ainsi que des bureaux à destinations d'industries culturelles et créatives. L'ambition est de créer une Cité des métiers d'art et du design. Ce lieu serait propice à l'installation d'artistes, artisans et designers en proposant des conditions d'implantation attractives (loyers modérés, offres de services, conseils en gestion, comptabilité, marketing ou encore juridiques). Ce pôle va s'étendre de l'autre côté de la Seine en lien avec les musées de Sèvres et de Saint-Cloud.

Synthèses et recommandations

Ce rapport, basé sur l'étude de cas de quartiers culturels créatifs (QCC) ainsi que sur l'analyse de la littérature internationale, a permis d'identifier et de caractériser différents modèles de QCC. Ces districts se distinguent selon plusieurs critères : processus de création, localisation, activités du site, place des entreprises, modèle de gouvernance ... À travers les nombreux exemples de quartiers culturels et créatifs, nous avons pu observer que certains offrent d'importantes opportunités de redynamisation économique et urbaine, d'attractivité ou de soutien aux acteurs culturels. Mais, cette réussite n'est pas automatique et d'autres QCC obtiennent des résultats en demi-teinte.

Au fil de l'analyse, certains facteurs sont ainsi apparus comme des clés de réussite de ces lieux spécifiques. Pour celles et ceux qui souhaitent créer un QCC ou développer le leur sur la base des retours d'expérience, cette synthèse propose une liste de préconisations non-exhaustives ainsi que des points de vigilance selon la nature du projet de votre projet.

Créer un quartier culturel et créatif *ex-nihilo* : les conditions de la réussite

Si une majorité de quartiers culturels et créatifs se sont structurés au fil de l'eau et de façon spontanée autour d'atouts territoriaux (histoire culturelle prononcée, réseaux d'acteurs, aménités culturelles), la médiatisation autour des enjeux des QCC a entraîné une nouvelle tendance : la création de quartiers *ex nihilo*. Dans ce cas de figure, l'émergence d'un quartier culturel et créatif nécessite du temps ainsi que des moyens humains et financiers importants. La première étape consiste à mettre en œuvre les conditions favorables à l'installation des acteurs concernés (artistes, acteurs culturels et économiques) et à la constitution d'un projet clairement établis.

• Penser la localisation du quartier culturel et créatif

Où planter un quartier culturel et créatif ? Cette question, qui est l'une des premières qui se pose lorsqu'un territoire veut se doter d'un QCC, est cruciale. Différents paramètres rentrent en compte dans le choix de localisation.

Tout d'abord, plutôt que d'installer un QCC sur un « terrain vierge », propice à l'extension urbaine et à l'artificialisation des sols, il est préférable de **s'appuyer sur des lieux pouvant servir de socle à la création d'un quartier culturel et créatif**. Ces lieux, pouvant être un musée déjà existant, une association locale d'artistes ou un site patrimonial, facilitent la constitution du quartier. Plus les aménités sont fortes sur le site et dans son environnement, plus le QCC a de chances de réussir.

La localisation pose également la **question de la centralité urbaine** et entraîne un arbitrage entre centre et périphéries, de surcroît dans les métropoles. Les centres des grandes villes sont relativement denses et le coût du foncier est élevé. L'implantation d'un quartier culturel et créatif y est ainsi relativement complexe, à l'exception de quartiers prenant racines dans des bâtiments réhabilités. Les décideurs publics locaux ont tout intérêt à regarder en périphérie des villes pour développer des QCC. Ces espaces urbains offrent des opportunités foncières intéressantes, notamment par le biais de revitalisation de friches, et permettent d'éviter une centralisation et un regroupement de l'ensemble des lieux et acteurs culturels.

Le quartier créatif doit également **s'implanter sur un site accessible**, relativement bien doté en routes, aménagements cyclables et transports en commun afin de maximiser sa visibilité et sa fréquentation. Cette question est encore plus prégnante pour les quartiers situés en périphérie, comme c'est le cas du quartier NDSM à Amsterdam, car ils doivent être correctement reliés au centre mais également aux autres quartiers. Quand il s'agit d'un quartier d'envergure nationale ou internationale, l'accessibilité à une gare, voire à un aéroport est une plus-value.

Enfin, à une échelle plus fine, dans quels locaux installer les différents lieux du quartier culturel et créatif ? **Réhabiliter des bâtiments existants ou construire du neuf** ? Si le coût des réhabilitations est élevé, notamment dans le cas de réhabilitations de friches industrielles, cette option est à privilégier quand cela est possible. En effet, les constructions nouvelles sont fortement génératrices d'émissions de gaz à effet de serre et ont des effets dévastateurs sur les terres agricoles et naturelles.

• Elaborer un projet culturel précis

Élément central d'un quartier culturel et créatif, le projet culturel doit être pensé relativement **en amont de la création du QCC** et clairement défini. Il ne s'agit pas d'habiller un projet urbain d'un décor artistique mais bien de penser un projet culturel dès l'origine.

La première étape concerne l'**orientation** donnée au projet. Le périmètre de celui-ci, ses ambitions (lieu local ou quartier de rayonnement métropolitain voire national), ses objectifs (soutien aux artistes et travailleurs créatifs, outil de développement économique, etc.) et ses activités dominantes (création, diffusion) doivent être définis dans un **document « feuille de route »**. L'élaboration de ce document sert tout au long de l'existence du quartier afin de ne pas dévier du projet initial.

Ce projet doit être **élaboré en co-construction**. Il ne doit pas être (seulement) à l'origine d'une entité unique qui pourrait être la collectivité locale ou une société d'aménagement. Il existe une véritable nécessité d'impliquer une variété d'acteurs locaux, sans négliger les habitants qui vivent et animent aussi ces quartiers culturels et créatifs.

- **S'appuyer sur les forces en présence et mobiliser une diversité d'acteurs**

La naissance d'un quartier culturel et créatif implique la **création d'une équipe projet**, en charge de poser les bases de ce district. Celle-ci est généralement constituée au sein de la collectivité locale ou de l'initiateur de la démarche si elle est d'origine privée ou associative. Cette équipe doit rassembler des profils transverses de l'organisation (chargé.e de développement économique, chargé.e des affaires urbaines, responsable aménagement, responsable de la politique culturelle de la ville, etc.) et être dotée de compétences, afin de réfléchir à l'ensemble des caractéristiques des QCC.

Au-delà des membres internes de l'équipe projet, il est essentiel de **s'appuyer sur la diversité des parties prenantes locales**. Les acteurs culturels (associations artistiques, artistes indépendants, représentants de grandes institutions culturelles si elles existent sur le territoire) doivent ainsi être mobilisés très tôt dans le projet. De la même façon, il convient d'intégrer les acteurs économiques impliqués localement (entreprises des ICC, associations locales de commerçants et de restaurateurs, agence de développement, etc.) et de développer des partenariats avec des professionnels de l'immobilier, tel que des SEM, pour réaliser les constructions et travaux sur le site. Les habitants du quartier doivent également être mis au cœur des projets de QCC. Des consultations publiques peuvent ainsi être organisées tout au long des différentes étapes de construction du quartier.

Les **bases d'une gouvernance** doivent être pensées, via la mise en place d'une démarche souple permettant de rassembler les bonnes volontés, de faire se rencontrer les différents acteurs et de les faire travailler ensemble. Des membres de la collectivité ainsi que des représentants culturels et des associations d'habitants doivent être intégrés dans les processus de gouvernance.

- **Réfléchir aux financements**

La création d'un QCC implique la constitution d'une **base de financements publics**. Ce premier cercle de financement doit être local. Il s'agit de subventions pouvant provenir des intercommunalités (comme au quartier des Musées de Rouen) ou de la région. Toutefois, l'équilibre financier des établissements culturels, comme celui des quartiers culturels et créatifs est souvent fragile. Les collectivités locales peinent parfois à financer des projets culturels d'ampleur et font ainsi appel à d'autres institutions telles que la Caisse des Dépôts et des Consignations ou encore les chambres de commerce et d'industrie. Par ailleurs, elles peuvent solliciter des **financements privés**, tels que des investisseurs ou des entreprises marchandes via des mécénats ou du sponsoring. Cela donne lieu à des **partenariats publics-privés (PPP)** pouvant offrir de nouvelles opportunités de pérennisation pour les organismes culturels ainsi que les artistes. Toutefois, les acteurs du secteur culturel peuvent être méfiants à l'idée des PPP, craignant une intégration complète de leur filière par des grands groupes et une perte de leur liberté de création. Ces financements publics-privés doivent ainsi s'inscrire dans un cadre juridique formellement défini et doivent émerger après consultation des acteurs locaux sous la forme d'un projet partenarial.

Le modèle économique du quartier peut également prendre en compte des **phénomènes de péréquations**, entre des activités peu rémunératrices et d'autres qui le sont davantage comme des recettes de billetteries ou de consommation (des bars et restaurants), à condition que ces dernières ne remplacent pas les activités culturelles. Au MuseumsQuartier de Vienne, le lieu culturel Q21 est financé par ce type de recettes.

- **Concevoir le QCC**

L'équipe projet, ainsi que les partenaires associés, doivent ensuite concevoir le quartier culturel et créatif dans son ensemble. Une diversité de lieux et d'activités composent les QCC. Toutefois, la création d'un district culturel se fait progressivement. La collectivité **travaille par étapes** avec pour objectif d'obtenir une **masse critique** de lieux diversifiés. Elle doit d'abord **doter son quartier d'un socle créatif** avant de construire la totalité du quartier. Dans un premier temps, la priorité est de proposer des espaces de travail et d'expérimentation à destination des artistes et des travailleurs

créatifs. Des lieux d'expositions de taille moyenne mais aussi des lieux d'accueil d'entreprises, de commerces et des logements doivent être installés. Au fil de son développement, le quartier culturel et créatif peut ensuite créer des **infrastructures plus grandes**, tels que des équipements culturels (musées, théâtres, salles de spectacles). La taille de ces équipements varie souvent selon la ville dans laquelle se situe le QCC ainsi que l'orientation donnée au projet.

Il peut également s'avérer pertinent de **proposer des projets d'urbanisme transitoire** dans une phase préparatoire du QCC. Plutôt que de construire un lieu ou équipement culturel de façon définitive, la collectivité peut proposer un projet transitoire. Ces lieux renseignent sur les besoins réels des acteurs, permettent de tester de nouveaux usages, de préparer au changement d'identité et de dessiner de nouvelles possibilités pour le quartier. Les projets temporaires sont d'autant plus intéressants que certains deviennent pérennes et font ainsi partie intégrante du QCC.

Voués à être des quartiers animés et fréquentés par le public, les collectivités locales doivent également **travailler les espaces publics**. Au-delà des travaux renforçant l'accessibilité (voiries, réseaux de transports en commun, pistes cyclables), les quartiers peuvent développer des stratégies de visibilité par le biais de signalétique piétonne par exemple, comme c'est le cas au Quartier des Spectacles de Montréal ou au Quartier des musées de Rouen. De plus, les espaces publics apparaissent comme de véritables connecteurs entre les différents lieux des quartiers culturels et créatifs. Des travaux doivent ainsi être engagés, tels que la rénovation de trottoirs, la création de places publiques, la piétonisation de certaines rues ou encore la création de rez-de-chaussée animés et de rues commerçantes afin de rendre le quartier vivant. Cette lisibilité de l'espace public renforce la convivialité du lieu et joue fortement sur l'expérience des visiteurs.

- **Anticiper les risques de gentrification**

La gentrification est un phénomène courant dans les districts culturels et créatifs. La régénération urbaine, le dynamisme économique ainsi que le cachet artistique du quartier et son animation sont autant de facteurs pouvant entraîner ce phénomène. Par un jeu de concurrence immobilière, les artistes historiques de ces lieux (habitants comme artistes) sont parfois chassés au profit de populations plus aisées et de nouveaux acteurs créatifs comme des cabinets d'architectures ou de design.

Il est crucial **d'anticiper ces phénomènes afin de mettre en place des mesures proactives visant à les contraindre**. Deux types de réponses principales sont apportés par les collectivités locales. Dans un premier temps, elles cherchent à stabiliser la population locale par le biais de la construction de logements sociaux, garantissant une certaine mixité sociale. Les collectivités peuvent également garantir des loyers accessibles pour les ateliers d'artistes afin d'assurer de leur ancrage sur le territoire et d'empêcher leur éviction. D'autres leviers peuvent aussi être activés en s'assurant par exemple de l'ancrage des commerces, restaurants et boutiques. Le droit de préemption commercial permet ainsi à une collectivité (commune, établissement public de coopération intercommunale, société d'économie mixte ou société publique locale) d'orienter la nature des commerces. Elles peuvent préempter, en anticipation de processus de gentrification, des fonds de commerce afin de stabiliser l'offre locale et les valeurs locatives sur un territoire.

- **Développer des stratégies et des outils de communication**

Il est important pour celles et ceux qui créent un quartier culturel et créatif de **développer sa visibilité**. Les QCC peuvent mettre en place des **stratégies et plans de communication**. Ces opérations visent à faire connaître le quartier et à mettre en avant l'ensemble de ses lieux, activités et événements culturels, qui participent à en faire un quartier vivant et animé. Différents canaux et **outils de communication** peuvent être privilégiés. Une majorité développe un site internet, comme c'est le cas au Quartier des Musées de Vienne qui propose également une stratégie de communication originale et décalée. Des comptes sur les réseaux sociaux Facebook ou Instagram, tel que le fait le Bronx Distrito Creativo de Bogota, peuvent également être créés afin de communiquer sur les actualités et événements du quartier.

Les quartiers culturels et créatifs travaillent également sur leur « marque » en développant des **stratégies de branding**. La création d'un nom, d'un logo mais également d'une couleur emblématique s'inscrivent dans une action marketing permettant d'être facilement reconnaissable auprès du public. Des pavements et mobiliers urbains peuvent aussi clairement délimiter le QCC et valoriser ainsi son identité.

Afin de rayonner encore davantage, il est recommandé **d'organiser des événements culturels et festifs** tels que des festivals, des expositions hors-les-murs ou des spectacles.

- **Réussir ses premiers pas**

Le lancement d'un quartier culturel et créatif est une étape cruciale. **L'organisation d'un évènement de référence** annonçant l'inauguration du district culturel et attirant l'attention, peut être un outil de communication intéressant. La ville de Rouen a ainsi organisé une fête du quartier des musées pour l'inauguration de celui-ci. Le quartier peut également **organiser des visites guidées** du site (ou *Discovery tours*) à destination de prescripteurs et s'appuyer sur les membres de la gouvernance pour faire connaître le quartier et faire venir du public.

Accélérer le développement d'un quartier culturel et créatif émergent

Les thématiques précédentes sont des préconisations non-exhaustives qui s'intéressent au démarrage d'un QCC. A ces étapes, d'autres éléments doivent être pris en compte afin d'accélérer le développement d'un quartier déjà existant et qui souhaite poursuivre, voire accélérer, sa trajectoire de développement.

- **Consolider la gouvernance et le financement**

Dans un quartier culturel et créatif existant, des formes naissantes de gouvernance ont été mises en place souvent avec un « premier cercle de partenaires ». Il s'agit généralement d'une gouvernance implicite ou de structures souples. Cette étude a mis en lumière l'importance **d'adapter le modèle de gouvernance** aux « étapes de vie » du quartier. Un district culturel peut ainsi se créer de façon *bottom-up* en privilégiant un mode de fonctionnement pragmatique établi par un groupe restreint d'acteurs qui peuvent être très différents selon les lieux (artistes, collectivités, acteurs privés, initiatives citoyennes). Pour croître, un QCC devra s'ouvrir à d'autres partenaires et donc évoluer, au fil du développement, vers une gouvernance multipartite. **L'élargissement de la gouvernance** à de nouveaux acteurs (association artistique, établissement culturel, grande entreprise) offre au QCC la possibilité d'élargir les bases de son développement, de mettre en place de nouvelles initiatives, etc. Arrivé à un certain stade de développement, la croissance d'un QCC rend souvent nécessaire la **création d'une structure dédiée à la gestion du quartier**. Il s'agit généralement d'organisations à but non-lucratif, comme la MuseumQuartier Development Company à Vienne (Autriche), la Fort Worth Cultural District Alliance (Texas, États-Unis) ou le Partenariat du Quartier des Spectacles à Montréal (Canada).

Au même titre que la gouvernance, le financement et le modèle économique d'un quartier créatif doit évoluer pour s'adapter à son développement. Un QCC peut ainsi faire appel à des **financements privés** (cf. partie précédente « Réfléchir aux financements ») mais peut également diversifier ses sources de revenus. Des **financements participatifs et citoyens**, également appelés *crowdfunding*, peuvent ainsi être mis en place en vue de récolter une partie des fonds nécessaires à l'équilibre financier de certaines associations artistiques ou organismes culturels. Par ailleurs, un quartier culturel et créatif peut générer des revenus par le nombre de visiteurs qui le fréquentent et dépendent sur place, la location de salles de spectacles ou par des donations et cotisations privées pour devenir membre de la structure de gouvernance, comme le fait la Fort Worth Cultural District Alliance. Dans le cas du Quartier des Spectacles de Montréal, des revenus proviennent également de prêts d'œuvres pour des musées ou villes à l'international.

- **Faciliter les occasions de rencontres entre acteurs**

Une variété de professionnels artistiques, créatifs et économiques sont impliqués dans des QCC émergents. Malgré leurs proximités sur le sujet de la culture, il apparaît important dans de nombreux QCC de **structurer ces acteurs en réseaux** et de **consolider leurs liens** en provoquant des occasions de rencontres. Pour ce faire, les moyens mis en œuvre passent souvent par l'organisation de réunions, la mise en place de groupes de travail sur des sujets précis ou l'organisation d'événements réunissant l'ensemble des acteurs du quartier. À ces occasions, les participants ont l'opportunité d'échanger sur leurs activités, ce qui peut mener à des phénomènes d'entraides, ou à des projets de collaboration entre un artiste et un designer par exemple. Ces interactions et échanges peuvent également être facilités par la création d'espaces de travail commun, ou lieux de *coworking*, comme c'est le cas pour le collectif Pol'N au quartier des Olivettes de Nantes.

- **Renforcer l'écosystème créatif et attirer de nouveaux acteurs sur le territoire**

Contrairement aux QCC les plus développés, certains quartiers créatifs émergents ne s'organisent pas autour d'une diversité d'activités et de professions créatives mais plutôt autour de quelques secteurs spécifiques, tels que le design ou l'art visuel contemporain. La **diversification des activités**, par le biais du renforcement de l'écosystème créatif, est un point essentiel à développer si un quartier souhaite changer de dimension. La mise en place de conditions favorables pour l'accueil d'artistes et travailleurs créatifs (disponibilité d'espaces de travail, loyers peu chers, réseaux d'artistes, aménités et services), contribue à attirer ultérieurement d'autres entreprises, salariés et artistes.

L'implantation de nouveaux attracteurs contribue également à augmenter la visibilité et la fréquentation d'un quartier culturel et créatif. Ces attracteurs peuvent être un établissement culturel de renommé, tel qu'un musée qui attirera visiteurs comme acteurs culturels et économiques ; un établissement d'enseignement artistique, comme au Quartier de la Création de Nantes qui accueille l'école d'architecture et celle des Beaux-Arts notamment ; une entreprise emblématique comme un studio d'Ubisoft à Annecy, ou encore un tiers-lieux.

- **Animer le quartier**

Au-delà des infrastructures, il est essentiel de penser le quartier culturel et créatif comme un quartier vivant et animé. L'organisation d'événements culturels et festifs est ainsi fortement recommandée. Ils peuvent être de différentes tailles et rechercher des objectifs divers. Des animations discrètes et locales sont souvent organisées par des artistes et associations d'artistes afin de participer à la vitalité du site, c'est notamment le cas dans des lieux comme la Ferme du Buisson ou Mains d'Œuvre. En complément, des événements plus visibles comme des festivals musicaux ou de grandes festivités locales comme l'Armada de Rouen ou le Voyage à Nantes, peuvent être organisées au sein de ces QCC afin d'attirer des visiteurs extérieurs, nationaux et internationaux.

- **Développer des partenariats externes**

Les quartiers culturels et créatifs sont des points culturels et économiques nodaux, mais ne doivent pas rester fermés sur eux-mêmes. Ils nourrissent en effet des liens avec toutes les échelles métropolitaines. L'intensification de partenariats externes, avec d'autres organismes culturels par exemple, profite à la visibilité d'un QCC.

Les districts culturels peuvent également **se connecter à d'autres QCC** par le biais de réseaux internationaux tel que le Global Cultural Districts Network (GCDN). Ces réseaux permettent notamment à des QCC plus jeunes de profiter de retour d'expériences de nombreux autres QCC. Des partenariats privilégiés peuvent également naître de ces réseaux, tel que le récent partenariat entre le Quartier des Spectacles de Montréal et le Quartier de la Création de Nantes.

- **Élaborer un vaste projet d'attractivité du territoire**

En complément de la communication propre au quartier culturel et créatif, il est essentiel de **renforcer l'attractivité du territoire** dans lequel celui-ci s'insère. Les collectivités locales ainsi que les offices de tourisme et agences de développement locales peuvent mettre en place des **stratégies de marketing territorial** pour faire du quartier culturel et création une destination clé au sein d'une ville, voire d'une région. La promotion d'autres destinations touristiques ou culturelles aux alentours et la création d'un itinéraire de « lieux à découvrir » sur le territoire contribue à attirer des visiteurs dans le QCC.

- **Appréhender et encadrer les dérives potentielles**

Les quartiers culturels et créatifs sont exposés à de nombreux enjeux et risques qui doivent être encadrés. Le risque principal étant la **dénaturation du projet culturel initial** et la **perte de l'identité du quartier**. Au cours de leur existence, certains quartiers culturels et créatifs perdent de vue leurs objectifs en développant davantage les dimensions résidentielles, touristiques ou économiques. Ces visions peuvent être entraînées par une implication trop importante d'un acteur public ayant recours à la culture uniquement comme un instrument de régénération urbaine. Mais aussi par des acteurs privés, lors de financements public-privé, pour qui la dimension culturelle ne se révèle être qu'un attracteur pour des investisseurs ou des activités commerciales et lucratives.

Dans ce cas, les QCC peuvent devenir avant tout des **quartiers touristiques** où le **processus de gentrification** « chasse » les habitants locaux et les professionnels créatifs et où la dimension culturelle est minimisée. Afin d'encadrer cette dérive, les membres de la structure de gouvernance peuvent organiser régulièrement des concertations publiques avec les habitants et acteurs locaux du quartier afin de cerner et prendre en compte leurs besoins. Ces consultations permettent de ne pas évoluer vers un quartier « hors-sol » coupé de son environnement. Les collectivités locales peuvent également mettre en place des solutions pour réguler la gentrification (comme décrit dans le paragraphe « Anticiper les risques de gentrification » de la section précédente).

Bibliographie sélective

- Albe-Tersiguel Séverine, Camors Carine, Gollain Vincent, Hervouet Martin, Soulard Odile (dir.), Tillet Marion, *Lieux culturels et valorisation du territoire - Tome 2 : 15 lieux emblématiques en Île-de-France*, IAU îdF, juin 2018
- Albe-Tersiguel Séverine et Mandon Olivier, Les équipements culturels franciliens, quelles accessibilité et attractivité ?, L'Institut Paris Region, 2020
- Ambrosino Charles, « Portrait de l'artiste en créateur de ville », *Territoire en mouvement, Revue de géographie et aménagement*, 17-18, 2013
- Ambrosino Charles, « Quartiers artistiques, territoires (ré) créatifs », *Arts, territoires et nouvelle économie culturelle*, 2013
- Arnaboldi Michela, Spiller Nicola, « Actor-Network Theory And Stakeholder Collaboration: The Case Of Cultural Districts », *Tourism Management*, 2011
- Barrette Yanick, « Le Quartier des spectacles à Montréal : la consolidation du spectaculaire », *Téoros*, 2014
- Besson Christian, Artist-run spaces, *Critique d'art*, 49, 2017
- Billier Dominique, L'artiste au coeur des politiques urbaines pour une sociologie des ateliers-logements à Paris et en Île-de-France, 2011
- Blanchard Sophie, « Street art, rénovation urbaine et gentrification dans le Nord-Est parisien : entre marketing urbain et gender mainstreaming », *Urbanités*, 2017
- Camors Carine, Soulard Odile, *Les industries créatives en Île-de-France*, IAU IdF, 2010
- Camors Carine, Soulard Odile, *L'écosystème créatif en Île-de-France*, IAU îdF, mai 2015
- Camors Carine, Soulard Odile, L'Île-de-France, première scène nationale avec 45 % des actifs de l'économie culturelle, IAU IdF, 2018
- Charmes Eric, Vivant Elsa, « La gentrification et ses pionniers : le rôle des artistes off en question », *Métropoles*, 2008
- Clerval Anne, Paris sans le peuple. La gentrification de la capitale, 2013
- Clerval Anne, Fleury Antoine, « Politiques urbaines et gentrification, une analyse critique à partir du cas de Paris », *L'Espace Politique*, 2009
- Deschenes Claude, Tous pour un. Quartier des Spectacles, 2018
- Doeser James, Marazuela Anna Kim, « Governance models for cultural districts », *Global Cultural Districts Network (GCDN)*, 2018.
- Emin Sandrine, Sagot-Duvauroux Dominique, « 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*, 2016
- Evans Graeme, « From Cultural Quarters to Creative Clusters: Creative Spaces in the New City Economy », *The Sustainability and Development of Cultural Quarters: International Perspectives*, 2009
- Frost-Kumpf Hilary Anne, « Cultural Districts - The arts as a strategy for revitalizing our cities », *Americans for the Arts*, 1998
- Gravereau, S. « Les artistes de Belleville : valeur et faire-valoir d'un quartier de Paris à leurs dépens ? », *Territoire en mouvement, Revue de géographie et aménagement*, 17-18, 2013
- Hitters Erik, Richards Greg, « The creation and management of Cultural clusters », *Creativity and innovation management*, 11(4), 2002
- Lefebvre Henry, *Le droit à la ville*, 1968
- Lefèvre Bruno, « Les clusters culturels sous le paradigme créatif : des espaces de ruptures pour l'économie culturelle locale », *Communiquer*, 21, 2017
- Lefèvre Bruno, « Industries culturelles et économie créative », *Communication*, 36/1, 2019
- Liefoghe Christine, « Économie créative et développement des territoires : enjeux et perspectives de recherche », *Innovations*, 2010

- Michel Basile, « Les quartiers créatifs : construction de clubs de travailleurs créatifs. Analyse croisée des quartiers du Panier (Marseille) et des Olivettes (Nantes) », *Annales de géographie*, Armand Colin, 2018
- Michel Basile, « Les quartiers créatifs, entre clubbisation et ouverture du développement territorial », *ESO Travaux et Documents*, Espaces et Sociétés, 2014
- Michel Basile, « Des clusters créatifs en Chine ? Entre circulation des modèles urbains et particularités locales », *Métropolitiques*, 2019.
- Michel Basile, « Dynamiques de réseau et image de marque dans les quartiers créatifs spontanés. Le cas du quartier des Olivettes à Nantes », *Revue Marketing Territorial*, 2019
- Mommaas Hans, « Cultural Clusters and The Post-Industrial City: Towards the Remapping of Urban Cultural Policy », *Urban Studies*, 2004
- Nuccio Massimiliano, « What does a cultural district actually do? Critically reappraising 15 years of cultural district policy in Italy », *European Urban and Regional Studies*, 24(4), 2017
- Report « Creative Nation: How the creative industries are powering the UK's nations and region », Nesta, 2018
- Roodhouse Simon, Mokre Monica, «The MuseumsQuartier, Vienna: An Austrian Cultural Experiment», *International Journal of Heritage Studies*, 2004
- Sagot-Duvaurox Dominique, « Du cluster à la scène : l'encastrement des activités artistiques dans le territoire », *L'Observatoire*, 2016/1
- Vivant Elsa, « Qu'est-ce que la ville créative ? », *Presses Universitaires de France*, 2009
- Vivant Elsa, Charmes Eric, « La gentrification et ses pionniers : le rôle des artistes off en question », *Métropoles*, 2008



L'INSTITUT PARIS REGION
ASSOCIATION LOI 1901.

15, RUE FALGUIÈRE - 75740 PARIS CEDEX 15 - TÉL. : 01 77 49 77 49